

Der Farbenmonsters Yams		Niveau PS-MS	
Objectifs visés Quantifier des collections jusqu'à 5		Compétences Mémoriser des nombres Dire le nom des nombres en allemand Constituer des collections de 3 à 5	
Matériel <ul style="list-style-type: none">5 dés « Monstre des couleurs »1 planche de jeu par élève1 boîte avec des jetons (6 par élèves)		Organisation 4 à 6 élèves maximum	
Règle du jeu	Consignes / questionnement du PE	Production orale de l'élève	
But du jeu Remplir une ligne avec 3 jetons ou faire un Yam's. Il faut faire une combinaison permettant de gagner un jeton à poser sur sa carte. Il est possible de lancer les dés jusqu'à 3 fois de suite. A chaque lancer, le joueur décide de tout relancer ou de mettre de côté les dés qu'il juge nécessaire pour réussir une combinaison et ne relancer que les autres. Pour obtenir le jeton d'un monstre d'un couleur, il faut obtenir 3 monstres identiques. Pour obtenir les 4 flacons il faut 4 monstres identiques. Pour obtenir le monstre multicolore il faut 5 monstres différents. Lorsqu'un joueur a réussi une combinaison il place un jeton sur la case correspondante. Dès qu'un joueur a aligné 3 jetons il gagne la partie. Si un joueur obtient un Yam's (5 monstres identiques), il gagne automatiquement la partie.	Werfe die Würfel Wie viel gleiche Monster zeigen die Würfel ? Hast du 3 gleiche Monster ? oder 4 ? oder 5 (Yams) ? Spiele noch einmal (bis 3 Mal) Nimm ein Chip Hast du eine Reihe mit 3 Chips ? Du bist dran Du hast gewonnen !	Verbalise ce que l'on a compris (en français) Eins, zwei, drei, vier, fünf rosa, rot, grün, blau, schwarz, gelb, bunt Monster	
Variables didactiques Introduire des difficultés supplémentaires : composer, décomposer jusqu'à 5			
Lexique	Formulations liées domaine CPOSP	Formulations liées à la pratique du jeu	
La comptine numérique jusqu'à 5 en allemand Die Freude, die Liebe, die Ruhe, die Angst, der Ärger, die Traurigkeit, das Farbenmonster, 4 gleiche Monster, 5 verschiedene Monster, der Flakon Die Farben : rosa, rot, grün, blau, schwarz, gelb, bunt	Wie viel hast du ? Lege ein Chip auf deinen Spielbrett Wie viel brauchst du noch ? / Wie viel fehlen ?	Werfe die Würfel ! / Du bist dran ! Noch einmal ! Kontrolliere bitte ! Du hast gewonnen !	