

# A l'école des fantômes



**Editeur** HABA

**Niveau** à partir de 5 ans, mais adaptable PS, MS, GS

**Nombre de joueurs** 1 à 6

**Durée de la partie** variable, parties courtes

## Type de jeu

jeu à règles simples

## Matériel

1 château à monter, 1 fantôme, 1 baguette aimantée, 1 sablier, 36 tableaux, 9 cartes « pièce », des obstacles (4 billes magnétiques, 1 coffre, 9 pièces d'or)

## Capacités mises en jeu

- discrimination visuelle
- orientation spatiale
- évocation symbolique, expression verbale
- coordination œil/main
- précision



## Apprentissages servis

- **compétences transversales** : discrimination visuelle, rapidité (si utilisation du sablier), analyse de l'information, repérage spatial, mener une activité à son terme
- **langage** : un des jeux privilégiant les échanges langagiers ; mais il est nécessaire de bien le découvrir avant, pour en percevoir toutes les pistes...
- **découvrir le monde** : manipulations liées aux propriétés des objets (magnétisme), transmission du mouvement..., organisation spatiale (se situer, se repérer dans l'espace)
- **vivre ensemble** : respect de la règle ; on peut en faire un jeu non compétitif et introduire l'entraide, qui impliquera alors le langage.....

## Contraintes particulières

Plan de jeu long à installer, prévoir de stocker le château « monté » ; jeu à règles très ouvertes : il est nécessaire de le découvrir avant de le proposer pour établir une règle en fonction de ses objectifs, le matériel induit des possibilités de jeu très diverses ; en PS, la manipulation du fantôme est difficile : réduire le nombre de participants peut réduire le temps d'attente entre deux tours de jeu.

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Une base à toutes les règles : le fantôme se déplace de pièce en pièce dans le château hanté (en volume) à la recherche d'un indice visuel (dessin à chercher dans un foisonnement de détails) ; le joueur déplace le fantôme avec une longue baguette aimantée passant sous le plan de jeu. On introduit ou non le sablier, des boulets magnétiques qui compliquent le déplacement du fantôme, une « liste » d'objets à trouver dans un temps donné, on joue en compétition, en association...