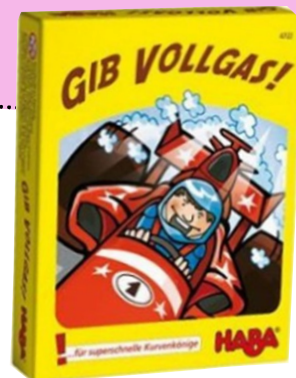


# Grand prix de San Roberto



**Editeur** HABA

**Niveau** ps MS GS

**Nombre de joueurs** 2 à 4

## Matériel

16 cartes jaunes (niveau facile), 16 cartes rouges (plus difficile), 6 voitures en bois, 1 dé multicolore

## Capacités mises en jeu

- attention visuelle
- balayage visuel, coordination occulo-motrice
- orientation spatiale
- rapidité

## Apprentissages servis

**compétences transversales:** attention, concentration, rapidité, analyse de l'info, persévérance

**Langage :** lors de la validation par le groupe

**découvrir le monde :** repérage dans le plan, lecture de plan

## Contraintes particulières

Une petite boîte, de petites pièces de jeu, des cartes à compter...

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Deux niveaux de jeu proposés par l'éditeur, selon que l'on choisi de jouer avec les cartes jaunes ou rouges... on peut aussi varier le nombre de cartes dévoilées pour diminuer ou augmenter la difficulté, et donc adapter ce jeu aux élèves de PS sans en dénaturer l'enjeu...

Trois cartes sont posées côte à côte sur la table : elles montrent des circuits sinueux entremêlés sur lesquels circulent des bolides de couleurs différentes. Le lancer de dé désigne la couleur de la voiture qui est en queue : les joueurs doivent la repérer sur la première carte, et suivre des yeux le tracé qui la relie à une deuxième voiture ... puis repérer celle-ci sur la deuxième carte, suivre le tracé qui mène à une troisième voiture, la repérer sur la troisième carte, suivre le tracé qui mène à la quatrième voiture... et être le premier à poser sur la troisième carte le bolide en bois correspondant à cette voiture gagnante. Si un joueur n'est pas d'accord, il peut continuer à jouer et proposer sa solution. Le groupe valide la solution gagnante.

Un rien « casse-tête » dans la règle originale version cartes rouges ...

On peut varier le nombre de cartes, voire faire le choix de les agrandir et de les colorier : les différences de couleurs sur les cartes du jeu sont parfois minimes...