

Little circuit



Editeur Circuit

Niveau PS MS gs

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie 10mn

Matériel

Un plan de jeu en six parties (puzzle) 4 animaux, 1 dé, 15 jetons « récompense ».

Capacités mises en jeu

- différenciation de couleurs
- relations spatiales
- associations d'idées

Apprentissages servis

vivre ensemble : respect de la règle

mathématiques : déplacement sur un plan, dénombrement (si modification du dé), reconstruire un puzzle (plan de jeu)

Langage : langage associé : couleurs, actions,...

Contraintes particulières

Figurines très attrayantes....

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Un premier jeu pour les PS, un matériel très souple, qui permet de maîtriser la durée des parties et de maintenir l'intérêt en MS (nombre de pièces du parcours, modification du dé...)

Chaque animal avance sur le parcours par lancer de dé, le gagnant est le premier à l'arrivée.

- Face couleur : avancer jusqu'à la prochaine case de cette couleur
- Face fleur : avancer jusqu'à la prochaine case de la même couleur que celle sur laquelle on était.
- Face abeille : reculer jusqu'à la case précédente de la même couleur que celle sur laquelle on était.

Variante

Fabriquer un dé 4 faces « nombre » au choix (deux 1, deux 2, ou 1, 2, 3, ou 1,2,3,4), constellations, doigts de la main, et deux faces « bonus/malus » soit en gardant les animaux prévus, soit en choisissant des symboles « avance » ou « recule » ; les couleurs du plan de jeu servent de repère en cas de tirage « bonus » ou « malus »

A la place du dé, on peut préférer les « roues » sur lesquelles on fait tourner une flèche, les six pions tirés au hasard dans un sac, ou disposés face cachée sur la table et « tirés » ensuite par retournement en fonction du choix du joueur (comme un mini-memory à six cartes)