

Rondo Vario



Editeur BELEDUC

Niveau PS, MS, GS (sans adulte)

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie 10 à 15 mn

Type de jeu

jeu de manipulation ; jeu à règles simples

Matériel

4 chenilles ; 42 formes en six couleurs ; un dé couleurs ; un dé symboles

Capacités mises en jeu

- Préhension, coordination de gestes précis
- Discrimination visuelle : couleurs et formes
- Stratégie élémentaire : si on joue avec le seul dé, l'enfant peut voir l'intérêt d'une pièce plus ou moins volumineuse.....

Apprentissages servis

- **Graphisme** : motricité fine
- **Mathématiques** : tri/couleur, tri/forme, puis prise en compte de deux critères.

Evaluer une longueur : si on joue uniquement avec le dé « couleurs », alors il y a une ébauche de stratégie dans le choix de la perle, pour terminer plus vite...

- **Vivre ensemble** : respect de la règle
- **Langage** : nommer les couleurs
- **Compétences transversales** : traitement de l'information, faire des choix, mener une activité à son terme

Contraintes particulières

Aucune

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Chaque joueur reçoit une chenille (tête+ lacet) et doit en constituer le corps en enfilant des perles selon les indications du dé.

On peut choisir de jouer avec le dé « couleur », le dé « forme » ou les deux dés, selon l'âge des enfants...

A noter : si jouer avec le seul dé « couleur » est très simple, mais cela ouvre le jeu à une ébauche de tactique : le joueur peut alors évaluer la longueur relative de toutes les perles disponibles et choisir la plus longue pour gagner.....