

Monza



Editeur HABA

Niveau GS MS si entraînés à jouer

Nombre de joueurs 2 à 6

Durée de la partie 10-15mn

Type de jeu

jeu à règles simples, jeu de parcours, jeu de stratégie élémentaire

Matériel

6 voitures de course, 6 dés multicolores, 1 plateau de jeu

Capacités mises en jeu

- relations spatiales
- raisonnement intuitif

Apprentissages servis

- mathématiques : repérage dans le plan, résolution de problème
- compétences transversales : observer, analyser l'information, faire des choix

Contraintes particulières

Pour utiliser six dés, il faut des joueurs sachant lancer et lire un dé, et une surface de jeu assez grande...

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Le plan de jeu se présente comme un circuit de voitures : plusieurs bandes de circulation, chaque bande étant divisée en cases de six couleurs.

Chacun lance les six dés (deux mains) à son tour, et prend le temps de les observer. Il déplace sa voiture de case en case selon les couleurs indiquées par les six dés, en combinant pour essayer d'aller le plus loin possible (ordre des dés, changements de file). La règle précise possibilités et interdictions...

Si plusieurs voitures terminent leur parcours dans le même tour de jeu, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins de dés au cours de cette dernière manche...