

Roule cocotte



Editeur TICADO

Niveau PS MS GS

Nombre de joueurs 2 à ... 6

Durée de la partie 5 à 10 mn

Type de jeu jeu à règles simples

Matériel

1 plan de jeu tournant, 9 poules, des pastilles « œuf », 1 dé

Capacités mises en jeu

- différenciation spatiale
- attention visuelle
- mémoire visuelle
- raisonnement intuitif

Apprentissages servis

- **mathématiques** : les nombres de 1 à 3 ; repérage dans le plan
- **compétences transversales** : fixer son attention, observer, mémoriser, s'adapter à une situation évolutive, mener une activité à son terme, faire des choix (hasard ou tactique)
- **vivre ensemble** : respecter une règle, prêter attention à (au jeu de) l'autre

Contraintes particulières

Aucune ; les « pastilles œuf » sont difficiles à attraper au fond des nids, les remplacer par des pièces en volume... voire de petits bonbons (une fois n'est pas coutume !)

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Déposer trois œufs dans chaque nid, placer les poules sur les nids ; si on veut travailler la mémoire, empêcher le plateau de jeu de tourner... sinon, c'est le hasard qui dirige : on travaille alors « maîtriser ses émotions »...

Chacun lance le dé à son tour et prend le nombre d'œufs indiqués par le dé, ou prend ce qu'il souhaite (face « trèfle »). On ne peut soulever qu'une poule et une seule : comme les nids se vident au fur et à mesure, il faut être attentif à l'évolution de la situation...

On peut introduire des contraintes : si le nid ne contient pas assez d'œufs (2 pour un lancer de trois), le joueur peut prendre les œufs présents s'il explicite verbalement la situation...

On peut jouer avec un dé 1 à 5 et cas chance, et cinq œufs dans chaque nid...

On peut décider de faire faire un quart de tour au plateau à la fin de chaque tour de table...

On peut aussi, si la partie s'enlise, découvrir tous les nids un court instant ...