

Klickado



Editeur Drei Magier Spiele

Niveau MS GS (ps pour manipulation)

Nombre de joueurs 1 à 5

Durée de la partie 15 minutes

Matériel

1 « trapèze » à monter (2 mats, 1 barre métallique, 1 plan de jeu, la boîte elle-même), 1 hérisson magnétique ; 52 bâtonnets (dont 12 avec anneau métallique)

Capacités mises en jeu

- patience, concentration
- persévérance
- relations spatiales
- coordination
- observation
- minutie
- logique

Apprentissages servis

compétences transversales : attention, concentration, observation, minutie, maîtrise de soi, analyse de l'information, choix et prise décision...

découvrir le monde : propriétés de la matière : magnétisme
lois de l'équilibre
situation problème : analyse, choix, essai/erreur...
dénombrement : si l'on attribue une valeur à chaque type de bâtonnets...

vivre ensemble : respect de la règle

association : il est assez facile de transformer le jeu en jeu associatif ou coopératif : jouer tous ensemble contre les lois de la pesanteur (placer le plus de bâtonnets possible, placer tous les bâtonnets...)

Contraintes particulières

Support stable et plan (éviter la table qui boitille...)



Règle du jeu, adaptations éventuelles

Installer le support du jeu : « trapèze », hérisson... puis répartir les bâtonnets de chaque sorte entre les joueurs. Chaque joueur à son tour doit accrocher un de ses bâtonnets au dispositif, soit en profitant des propriétés magnétiques de certains, soit en calant les bâtonnets sur ceux déjà fixés... En cas de chute, le joueur « responsable » de cette chute récupère les bâtonnets qui sont tombés (avec un maximum de trois).

Gagne la partie le joueur qui a placé tous ses bâtonnets : les autres joueurs sont classés en fonction des points qui leur restent si l'on a décidé d'attribuer une valeur numérique aux bâtonnets (il faut avoir le MOINS de points, comme dans tout jeu de défausse)

Variantes : intéressant en jeu solitaire, en essayant d'améliorer son score, ou en match de parties solitaires,

On peut imaginer une règle associative : tous jouent ensemble contre les lois de l'équilibre et de la pesanteur (tout placer, ou placer le plus possible avant la chute et essayer d'améliorer le score collectif...)