

Pitch car



Editeur FERTI

Niveau GS MS

Nombre de joueurs 2 à 8

Durée de la partie 20 min

Type de jeu

Jeu à règles simples, jeu de montage, jeu de manipulation

Matériel

Un circuit à installer (10 courbes, 6 lignes droites, 16 barrières), 8 pions.

Capacités mises en jeu

- relations spatiales
- dextérité
- précision

Apprentissages servis

- **compétences transversales** : motricité fine, attention, observation, analyse de l'information, respect de la règle, adapter ses actions à la situation
- **mathématiques** : se repérer dans le plan, monter un circuit fermé,
- **découvrir le monde** : observations sur le mouvement, les effets produits...

Contraintes particulières

Jouer au sol ou sur un plan horizontal assez vaste... attention : parties bruyantes !

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Monter le circuit... puis chacun à son tour déplace sa voiture d'une pitchette, en utilisant les contraintes et les aléas du terrain et de la configuration du jeu...

Selon le contrat de départ, il s'agit de faire un ou plusieurs tours ; on peut introduire ou non des pénalités, des contraintes...

L'intérêt du jeu est dans l'exercice de la motricité fine, dans les rapports des joueurs entre eux, dans les observations de effets de l'environnement sur le mouvement, dans la nécessaire concentration à avoir au milieu d'une partie animée....