

DANS LA COUR DE L'ECOLE



LE MATERIEL : - un plateau de jeu avec 5 chemins de 12 cases conduisant à la cour de récréation,
- des pions personnages (un par enfant),
- un puzzle de l'image centrale : la cour de récréation (6 morceaux),
- un dé constellations (1 à 5; la sixième face est habillée par un petit morceau de l'adhésif utilisé pour le fond du plateau: c'est la face "fond du jeu de plateau"),
- un dé nombres (1 à 5 ; idem pour la sixième face).
- un dé portant les nombres : 0, 1, 2, 3, -1, -2 (GS seulement).

LE NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 5 joueurs maximum.

LES OBJECTIFS : - Apprendre à jouer à plusieurs et accepter d'attendre son tour,
- Déplacer un pion sur un chemin orienté,
- Respecter une règle de jeu,
- Dénombrer jusqu'à 5 maximum,
- Mémoriser les nombres jusqu'à 5 maximum,
- Associer les nombres 1 à 5 à leurs quantités respectives,
- Apprendre à ne pas recompter au tour suivant la case sur laquelle on arrive.

LE BUT DU JEU : Reconstituer le puzzle central de la cour de récréation.
Placer son personnage sur la case d'arrivée située près de la cour de récréation.

LA REGLE DU JEU :

Les joueurs choisissent chacun un personnage qui sera le pion.

Les joueurs lancent le dé chacun leur tour et posent leur personnage sur la case correspondant au nombre indiqué sur la face retournée du dé puis demandent au joueur suivant s'il est d'accord.

Si le dé se retourne sur la face "fond du plateau de jeu", le joueur choisit un morceau de puzzle et le pose sur l'image centrale.

Le jeu s'arrête lorsque l'image centrale est reconstituée.

LES SITUATIONS DE JEU POSSIBLES :

Situation avec un dé de 1 à 3 : nombres ou constellations pour les PS.

Situation avec un dé de 1 à 5 : nombres ou constellations pour les MS et GS.

Situation avec un dé comportant des faces avec -1, -2 pour les GS.

Une situation d'apprentissage pour les PS peut être proposée avec un dé comportant les faces : 0 et 1 et des jetons : Si l'élève fait 1 il pose un jeton sur la case, s'il fait 0 : il passe son tour.

le premier arrivé dans la cour de récréation a gagné : l'image récréation est la case arrivée et doit être comptée.

Lorsque la partie est terminée : les enfants sont invités à compter le nombre de jetons posés