

Règle du jeu

Titre : le château.

Niveau : MS GS

Règle du jeu :

On lance le dé et on avance d'autant de cases que de points sur le dé. Les cases sans nombre sont les couloirs du château, si on tombe sur ces cases, il n'y a rien à faire. Les cases qui comportent un nombre sont les pièces du château. Si on tombe sur l'une d'elles, on prend la serrure correspondante et on cherche dans le sac, uniquement en touchant, la bonne clé, c'est à dire l'objet correspondant au gabarit. On a le droit à deux essais. Si on réussit, on emporte le trésor : un jeton. Quand tous les joueurs ont fait le tour du château, le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de jetons.

Compétences visées :

reconnaître les chiffres

se déplacer, se repérer s'orienter sur une piste

Reconnaissance tactile des formes. Prises d'indices.

Pré-requis (activités à proposer en amont)

Travail sur les chiffres

sur les angles les grandeurs

Jeu d'encastrement

Adaptations ou prolongements possibles :

Dé avec constellations

Réduire le nombre de formes/de grandeurs.