

## STRATEGIE ET COOPERATION

### Les lumières de la Tour Eiffel

(cf les mathématiques par les jeux GS – CP Lucette CHAMPDAVOINE NATHAN)

**DOMAINE D'ACTIVITES** : découvrir le monde

**NIVEAU** : MS-GS

#### COMPETENCES :

- Se repérer dans l'espace
- Elaborer des stratégies de plus en plus performantes
- Approcher les quantités et les nombres

#### OBJECTIFS :

- Développer l'attention de l'enfant et l'entraîner à utiliser au mieux les pions pour profiter des raccourcis et éviter les pièges sur un trajet.

#### OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Savoir se déplacer, prendre des repères.
- Savoir construire un cheminement, développer son sens logique.
- Développer le pouvoir d'anticiper pour aboutir au meilleur choix entre plusieurs possibilités.
- Savoir lire les constellations du dé.
- Développer la coopération.

#### MATERIEL :

- 1 plan de jeu
- 1 dé de 1 à 6
- 1 dé de 1 à 6
- 1 boîte vide pour lancer les pièces.
- 5 pions d'une couleur , 5 pions d'une autre couleur.

#### TRAVAIL :

Pour 2 à 6 joueurs, on joue avec 2 équipes

#### DEROULEMENT :

**Consigne : il faut aller allumer les lumières de la Tour Eiffel du côté de son équipe.**

- Les bleus circulent sur les points bleus, les rouges circulent sur les points rouges.
- Chaque joueur parcourt son trajet en fonction du tirage du dé jusqu'au sommet de la Tour Eiffel. On ne peut alors allumer une lampe que si on tombe sur la case correspondante. Les lampes s'allument de haut en bas.
- L'équipe dispose de 5 pions pour allumer les 5 lampes de la Tour Eiffel.
- On ne peut avancer sur une case déjà occupée. On peut choisir n'importe quel pion.
- Si aucun mouvement n'est possible on passe son tour.
- Si on s'arrête sur une case ascenseur : celui-ci descend ou monte, il faut bien choisir.
- Pour commencer il faut faire un 6, s'il y a déjà un pion de l'adversaire on prend sa place.
- L'équipe gagnante est celle qui a allumé toutes ses lumières.

