

STRATEGIE ET COOPERATION

Les montagnes russes

(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.

OBJECTIFS :

- Développer l'attention de l'enfant et l'entraîner à utiliser au mieux les pions (skieurs) 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.

MATERIEL :

- 1 plan de jeu
- 3 pièces de 0.50€ (avec la semeuse)
- 1 boîte vide pour lancer les pièces
- 3 pions skieurs par enfants

TRAVAIL :

Pour 2 à 4 joueurs

DEROULEMENT :

Consigne : **le joueur dont les 3 skieurs ont terminé leur course a gagné.**

On joue avec des pièces



1 figure : 1 point



2 figures : 2 points



3 figures : 3 points



3 chiffres : rien

Pour mettre un joueur sur la piste il faut retourner une figure et une seule.

Les 3 skieurs d'un même joueur peuvent évoluer en même temps sur le plan de jeu.

Chaque joueur se déplace en fonction du score donné par le lancé des 3 pièces.

Un emplacement ne peut être occupé par 2 skieurs à la fois.

Tout skieur arrivant sur un emplacement occupé par un skieur adverse renvoie celui-ci au départ.

Il faut arriver au sommet de la montagne par un jet exact pour se mettre sur le point culminant et ainsi pouvoir glisser en bas de la pente (dès que l'on est sur le point noir on s'arrête sur le point blanc en bas de la piste).

