

NOMBRES ET QUANTITES STRATEGIE ET COOPERATION

Les pompiers font de l'exercice

(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 : MEMORISER

OBJECTIFS :

- Développer l'attention de l'enfant et l'entraîner à utiliser au mieux les pions (pompiers) pour profiter des raccourcis et éviter les pièges sur un trajet.
- Connaître les valeurs des constellations du dé.
- Associer une constellation à un nombre.

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Savoir se déplacer, prendre des repères.
- Savoir construire un cheminement, développer son sens logique.
- Savoir lire une constellation du dé.

MATERIEL :

- 1 plan de jeu
- 1 dé normal de 1 à 6
- 1 boîte vide pour lancer le dé
- Des pions pompiers par enfant de la même couleur : minimum 2 jusqu'à 4 (comme pour le jeu des petits chevaux).

TRAVAIL :

De 2 à 4 joueurs

DEROULEMENT :

Consigne : il faut faire ressortir tous ses pompiers des immeubles. L'entrée se fait par la porte de l'immeuble gauche, la sortie par la porte de l'immeuble de droite.

- On ne peut faire entrer un pompier que si le dé se retourne sur le 6.
- On se déplace dans l'immeuble en fonction du nombre de points sortis sur le dé.
- Une échelle permet de gagner les cases, un toboggan fait perdre les places.
- Si le pompier arrive dans une pièce d'où sort de la fumée, il doit sortir rapidement pour ne pas être asphyxié. Le joueur rejoue tout de suite.
- Il ne peut y avoir 2 pompiers dans la même case : si c'est un pompier de la même couleur on passe son tour, si c'est un pompier d'une autre couleur celui-ci redescend et recommence le parcours.

Le gagnant est celui qui a sorti tous ses pompiers.

