

## Jeu de la Tour

- On peut jouer au « jeu de la tour »  
(adapté de Agir avec le nombre A Delhaxhe et A. Godenin Belin)

Chaque joueur dispose du dessin d'une tour à plat :



et de cartons de plusieurs types (plusieurs de chaque type) :



On dispose également d'un premier dé avec des chiffres jusqu'à 4 sur les faces et d'un deuxième

dé avec le dessin avec  sur 4 des faces et  sur les deux autres.

Ce jeu se déroule à plat sur une table. A tour de rôle, les enfants jettent les deux dés. Ils construisent ou démolissent la tour en fonction des indications des deux dés. Pour construire, il leur suffit de prendre un bloc qui contient autant de briques que le nombre de points du dé; pour détruire, le joueur ne doit pas choisir le bloc à enlever. Il doit commencer à détruire en enlevant les briques posées sur l'éléve haut de la construction. De ce fait, le nombre de briques de ce dernier bloc ne correspond pas toujours à la quantité à enlever. Il faut soustraire du ou des derniers blocs du dessus le nombre de briques correspondant à l'indication du dé et éventuellement remplacer ce ou ces blocs par un bloc qui correspond à la différence numérique.

### 6°) activités où il s'agit de reconnaître une quantité puis de déplacer un jeton sur une piste.

Remarque : les jeux sont l'occasion de faire prendre conscience que la règle est une convention collectivement adoptée que seul le groupe peut modifier.

Il y a bien sûr de nombreux jeux avec des pistes et des dés.

Signalons simplement quelques aides possibles au début :

- quand on tire un 5 faire poser 5 jetons sur les 5 cases libres suivantes plutôt que de déplacer un seul jeton
- prévoir des cases après la ligne d'arrivée
- dessiner plusieurs pistes parallèles quand il y a plusieurs joueurs.

## **Jeu des boîtes**

Jeu des boites : On donne des boites avec des billes à l'intérieur en nombres variables et un dé (avec des chiffres ou des constellations ou ...). Chacun lance le dé à tour de rôle et ne peut prendre parmi les boites qu'une de celles où il y a autant de billes que de points sur le dé (variante plus difficile : moins de billes que de points sur le dé), le but du jeu étant d'avoir à la fin le maximum de billes .

## MECKI et Co (jeu didacto)

Très joli jeu en bois pour apprendre à compter. Chaque joueur est responsable d'un jeune hérisson qu'il est chargé de recouvrir de piquants le plus vite possible.

Les piquants sont dans une corbeille au milieu du plateau et chaque joueur à son tour en gagne 1 ou plusieurs en fonction du jeté de dé, qu'il insère ensuite dans les petits trous du hérisson.

*La règle est évolutive et ce jeu est très facilement exploitable dans toutes les classes de maternelle!*

**Contenu:** un plateau en bois (37 x 37 cm), 120 épines (des chevilles en bois -ht 2,5 cm),

*petit panier, sac en tissu, 2 dés et règle.*

*Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans avec le dé 1 à 3, de 4 ans avec le dé 1 à 6, de 5 ans avec les 2 dés qu'il faudra additionner.*



## QUIPS (jeu didacto)

Jeu de dés évolutif pour les plus jeunes.

Chaque enfant a une planche. Le gagnant est le premier à avoir recouvert les espaces en creux de pions, en faisant correspondre les couleurs.

Pour gagner les pions, il y a plusieurs possibilités: utiliser le dé de couleur ou le dé à constellation (1 à 3) , ou les 2 ensembles.

**Contenu:** 4 planches de jeux (24,4 x 18,4 cm - 21 encastréments par planche), 84 pions de 6 couleurs différentes (diam. 1,5 cm, ht 1 cm), 1 dé couleur, 1 dé constellation, 1 livret avec 4 règles de jeu.

*Pour 2 à 4 joueurs de 3 à 5 ans.*



## Happy Birthday (jeu didacto)

Jeu de défausse où l'on utilise l'ordonnement des nombres.

On place au milieu de la table les cartes fêtes de différentes couleurs. A son tour 1 joueur peut placer une de ses cartes sur une carte fête, à condition de mettre la même couleur et une carte 1 ou une carte 6. Il peut également ajouter une carte à une série en cours, en associant la couleur et en continuant la séquence par ordre croissant (2 après 1) ou décroissant (5 après 6).

Le gagnant est le premier qui a placé toutes ses cartes.

*Idéal en grande section pour apprendre à classer les nombres!*

**Contenu:** 10 cartes fêtes (4 couleurs), 60 cartes invités (les nombres sont indiqués en chiffre et par le nombre d'animaux correspondants), règle.

*Pour 2 à 8 joueurs de 5 à 8 ans.*



## Happy Farm (jeu didacto)

**Jeu de piste et d'échanges:** chaque joueur à son tour jette le dé et avance son pion.

Quand ce dernier s'arrête sur une case avec 1 ou 2 animaux, le joueur prend les animaux correspondants et les pose devant lui. Quand il s'arrête sur une case ferme il peut faire des échanges, s'il a gagné assez d'animaux. Le premier joueur qui a 2 vaches les échange contre le tracteur et remporte la partie!

*Jeu original qui allie dénombrement, échanges et hasard.*

**Contenu:** 1 plateau de jeu en bois (37 x 37 cm), 40 animaux en bois (20 coqs, 15 cochons, 5 vaches - L 3 cm), 3 panneaux en bois à insérer dans le plateau qui donnent les règles d'échange:

3 coqs = 1 cochon, 3 cochons = 1 vache, 2 vaches = 1 tracteur), 1 tracteur, 4 pions, 1 dé 1 à 5 + 1 face ferme).

*Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 6 ans.*



## Roule Cocotte (jeu didacto)

**Jeu de collecte et de mémoire.** On cache tout ou partie des œufs dans les nids des poules et on fait tourner le plateau. Chaque joueur à son tour jette le dé, soulève une poule et prend le nombre d'œufs indiqué par le dé (dans le nid il peut y en avoir plus ou moins).

La face trèfle permet de vider un nid. Au fur et à mesure que les nids se vident, il faut mémoriser ceux où il reste des œufs pour gagner des œufs à tous les coups! Le gagnant est le premier à avoir récolté un nombre d'œufs prédéterminé.

**Contenu:** 1 plateau en bois tournant (diam. 24 cm) avec 9 nids, 9 poules en bois (3 x 4 cm), 60 œufs en carton (faciles à reproduire), 1 dé 1, 2, 3, 1, 2, trèfle), règles.

Pour 2 à 4 joueurs (ou plus) de moyenne et grande section.

