



Grille de présentation des jeux

TYPE DE JEU : Jeu géométrique.	
Des jeux : PS : Jeu des jongleurs : Jeu de reconnaissance des formes. MS/GS : Jeu des jongleurs et du clown farceur : Jeu de reconnaissance des formes et puzzle.	
Quelles notions et quelles compétences mathématiques ces jeux mettent-ils en œuvre ? <ul style="list-style-type: none">- Utiliser le vocabulaire relatif aux formes géométriques.- Situer les objets les uns par rapport aux autres, les organiser dans l'espace.	
NOM DU JEU : <u>Les jongleurs et le clown farceur</u>	
Description du matériel : <i>PS : Une planche de jeu (4 jongleurs qui jonglent avec 3 objets), 12 objets de jonglage (4 ronds, 4 carrés, 4 triangles), un dé avec 3 faces de la couleur des objets, 1 face clown pour relancer le dé, 2 faces noires pour passer son tour.</i> <i>MS/GS : Une planche de jeu (4 jongleurs qui jonglent avec 4 objets), 16 objets de jonglages (4 ronds, 4 triangles, 4 carrés, 4 rectangles), un dé avec 4 faces de la couleur des objets et 2 faces noires.</i>	Niveau : <input type="checkbox"/> PS <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> GS Nombre de joueurs : 2 à 4. Durée : 10 à 15 minutes.
But du jeu : PS : l'enfant gagne quand il réunit pour son jongleur les 3 formes géométriques qu'il nomme. MS / GS : les enfants ont gagné s'ils ont réuni tous leurs objets de jonglage avant que le clown farceur n'apparaisse dans le puzzle et qu'il ne fasse tomber tous les objets des jongleurs.	
Avant de commencer : PS : Les objets de jonglages sont placés au milieu du plateau. Préparer le dé dans une petite barquette. MS / GS : les objets de jonglages sont placés dans une petite barquette. Les pièces du puzzle sont placées dans une autre petite barquette. Pour les MS, placer le modèle du puzzle au centre du plateau. Le dé est placé dans une dernière barquette.	
Déroulement du jeu : Un enfant lance le dé. Il nomme et place un objet de la couleur du dé. Si le dé indique noir : -PS : on passe son tour. - MS /GS : un morceau du puzzle du clown est placé. PS : Si le dé indique « clown », on peut rejouer. Le jeu est terminé quand les joueurs disposent de 3 objets (PS) / 4 objets (MS/GS). MS/GS : Le puzzle du clown farceur est terminé, tous les joueurs ont perdu.	
Fin du jeu : les joueurs ont réussi à poser toutes leurs objets de jonglage OU le jeu est bloqué par le clown farceur (MS/GS).	
Pré-requis (difficultés hypothétiques) et pistes de travail éventuelles : Repérage de l'espace de jeu. Vocabulaire relatif aux formes.	

Orienter et assembler des pièces.

Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ?

Très Petite Section	Section	Section
Jeu individuel		

* Chaque utilisateur pourra indiquer ses observations (matériel, variantes, variables autres, autre jeu similaire...)