



Grille de présentation du jeu

TYPE DE JEU : Jeu de déplacement.	
Des jeux : Jeu de cheminement.	
Quelles notions et quelles compétences mathématiques ces jeux mettent-ils en œuvre ? Se déplacer sur une bande en avançant vers un but. Compter pour avancer. Reconnaissance des couleurs. Connaissance des constellations et des chiffres jusqu'à 6.	
NOM DU JEU : Les chemins du cirque	
Description du matériel : 1 plateau de jeu sur lequel est posé un chapiteau de cirque. 10 bandes chemins avec des cases colorées au recto et des clowns dessinés au verso. 1 dé 6 couleurs ou 1 dé avec les constellations ou 1 dé avec les chiffres. <i>Les pions sont à fournir.</i>	Niveau : TPS <input type="checkbox"/> PS <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> GS <input type="checkbox"/> Nombre de joueurs : 2 à 10 Durée : 15 minutes
But du jeu : Atteindre le chapiteau placé au bout du chemin.	
Avant de commencer : Installer le jeu (chapiteau au centre avec les chemins en étoile ou chemins les uns à côté des autres et le chapiteau en bout) et prévoir un chemin et un pion par joueur. Choisir un dé.	
Déroulement du jeu : Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et avance sur le chemin selon l'indication du dé (couleur, nombre de cases).	
Fin du jeu : Selon le dé utilisé, obtenir la couleur jaune pour atteindre la place ou faire le nombre exact pour arriver sur la place. Le joueur qui a réussi retournera sa bande et découvrira la couleur du clown dessiné.	
Observations* :	

Pré-requis (difficultés hypothétiques) et pistes de travail éventuelles :

Avancer case par case.

Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ?

Section	Section	Section

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

LES CHEMINS DU CIRQUE



Un cirque est arrivé dans le village. Il a dressé son chapiteau sur la place. Les villageois arrivent par différents chemins...