



**TYPE DE JEU** : Jeu de nombres

**Quelles notions et quelles compétences mathématiques ces jeux mettent-ils en œuvre ?**

- Associer le nom des nombres avec l'écriture chiffrée ou la constellation correspondante
- Discrimination visuelle des graphies, des constellations
- Déplacement sur le plateau en élaborant des stratégies

**Nom du jeu** : SAUVE LA PRINCESSE

**Description du matériel** :

- Un plateau de jeu sur lequel on se déplace
- Un plateau avec aiguille à faire tourner indiquant le nombre de cases à avancer
- 12 pions : 4 fées, 4 chevaliers et 4 princes (chacun 4 couleurs)
- Le château où est retenue prisonnière la princesse
- Un dragon
- La présentation du jeu

Niveau : TPS  PS  MS  GS

Nombre de joueurs : de 2 à 4

**But du jeu** : Il faut délivrer la princesse retenue prisonnière en arrivant sur la case située devant le dragon et en faisant un 6 (ou un 3 pour les PS) : on tue ainsi le dragon !

**Avant de commencer** : Chaque joueur choisit un jeton : prince, chevalier ou princesse de couleur différente et le place au départ derrière la gommette correspondant à la couleur choisie (cf photo installation du jeu au verso).

**Déroulement du jeu** : Tourner l'aiguille du plateau et avancer son pion du nombre indiqué

On peut choisir son parcours sur le plateau : avancer, reculer, aller à droite ou à gauche mais on ne peut pas avancer en diagonale : on peut ainsi élaborer des stratégies pour éviter les cases pièges.

Attention pour arriver sur la dernière case, il faut se déplacer du nombre exact de cases indiqué par la roue.

On peut se retrouver à plusieurs sur une seule case

**CASES PIEGES** : - case dragon : on passe son tour la fois suivante

- case « va en prison » : on va en prison mais on peut jouer la fois suivante

- case ●○●● : on recommence au départ

**CASES BONUS** : - case baguette magique : on joue 2 fois de suite

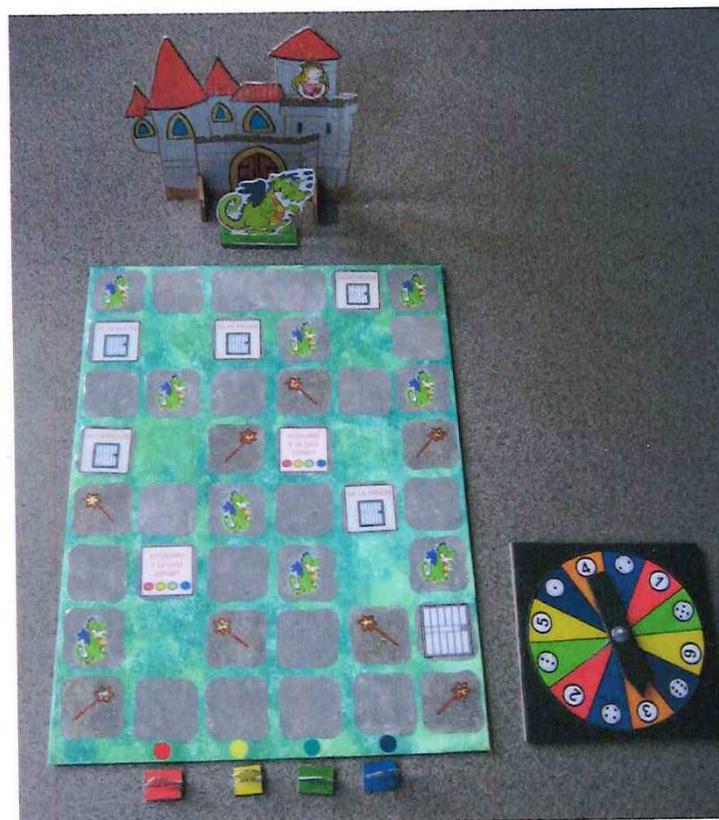
**Fin du jeu** : La partie est terminée lorsque, arrivé sur la case située devant le dragon (case plus grande que les autres), on fait 6 ou 3 pour les PS : le dragon est alors « tué » et on peut délivrer la princesse : celui qui a fait 6 le premier a donc gagné !

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

- Connaître le nom des nombres
- Connaître les constellations
- Suivre un parcours sans sauter d'emplacement

**Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ?**

PS	MS	GS
Utiliser la roue PS : chiffres et constellations de 1 à 3 Ne pas tenir compte des cases pièges ou bonus lors des déplacements	Utiliser la roue MS : chiffres et constellations de 1 à 6 Les cases pièges et bonus sont prises en compte	Idem MS mais utiliser la roue GS : chiffres de 1 à 6 auquel seront ajoutées des petites quantités : +0, +1, +2



**Installation du jeu au départ**

