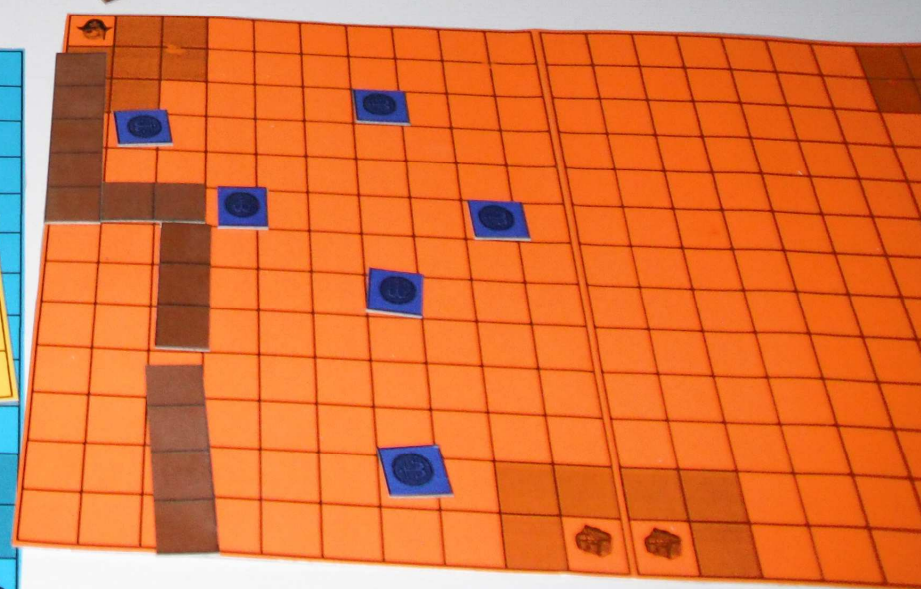
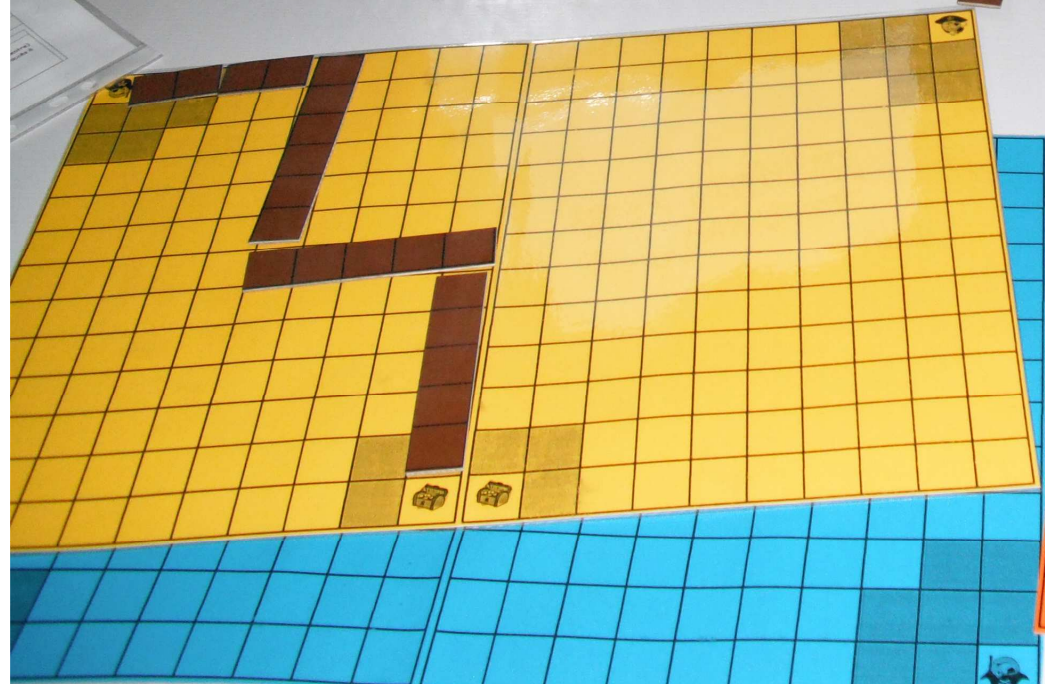
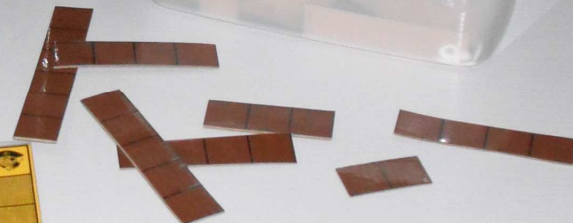


LA CHASSE AU TRÉSOR



TYPE DE JEU : Repérage dans l'espace et déplacement (+utilisation de données numériques)		
Notions et compétences :		
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace d'une grille (départ, arrivée, chemin continu). - Utiliser les notions des formes géométriques (côtés) pour construire un chemin continu. - Reconnaître des petites quantités en constellation (dé) et utiliser les nombres en situation de jeu. 		
LA CHASSE AU TRÉSOR		
Description du matériel : <ul style="list-style-type: none"> - 1 plateau de 2 grilles pour 2 joueurs (3 plateaux dans la boîte) - Des réglettes de 1 à 6 carrés - Des cases « ancre » - 3 dés traditionnels (non fournis) - Des jetons (non fournis) 	Niveau : TPS <input type="checkbox"/> PS <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> GS <input checked="" type="checkbox"/>	Nombre de joueurs : 3 X 2 joueurs
Durée : environ 15 minutes (plusieurs parties)		
But du jeu :		
A chaque partie, être le premier pirate à atteindre son trésor (et gagner une pièce d'or). Sur plusieurs parties, avoir plus de pièces d'or que son adversaire.		
Avant de commencer :		
Installer les plateaux (1 pour 2), au centre les réglettes pêle-mêle ou classées par taille. Chaque joueur dispose de 6 ancres (maximum) à poser sur la grille de son adversaire avant chaque partie.		
Déroulement du jeu :		
Chaque joueur dispose ses ancres sur la grille de son adversaire, où il veut, sauf sur les cases grisées. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et prend la réglette de la longueur désignée par le dé. Il la place sur la grille, en partant du pirate. Chaque réglette doit se toucher par un côté du carré d'une extrémité. La réglette ne peut pas sortir de la grille, ni utiliser les cases de la grille de son adversaire. Un joueur peut renoncer à prendre une réglette qu'il ne peut pas placer et passe son tour. Le premier à atteindre le trésor (la dernière réglette touche un côté de la case trésor) gagne la partie et une pièce d'or (un jeton).		
Fin du jeu :		
Après un temps donné ou un nombre de parties donné, on compte le nombre de pièces d'or de chacun des 2 joueurs pour connaître le vainqueur.		
Observations* :		
Pré-requis (difficultés hypothétiques) et pistes de travail éventuelles :		
Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ?		
PS	MS	GS
Jeu individuel : Poser des réglettes de son choix, pour arriver jusqu'au trésor avec un chemin continu. Essayer de construire plusieurs chemins. Jeu à 2 : Poser les réglettes de son choix, une à tour de rôle. Le premier à arriver au trésor a gagné.	Jeu à 2 : Poser les réglettes de son choix, une à tour de rôle. Le premier à arriver au trésor a gagné. Avec ou sans obstacles-ancres. - Introduire le dé, la stratégie de renonciation. Avec ou sans obstacles-ancres.	Jouer sur une grille plus grande. Jouer sur une grille commune (avec un trésor au centre) de 2 à 4 départs, avec la possibilité de bloquer l'accès à un joueur.

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