



Album Fourni.

LE DETECTIVE								
<p>Description du matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une planche de jeu du par et une fille en rouge pour visualiser la progression des indices (1 gommette = 1 indice) • Un dé bleu et un dé vert • 6 pions détectives • Des cartes/cases indices rouges (foulard, nœud, ceinture, bouton, sandale, chaussette, mouchoir) • Des cartes cases indices intrus bleues • Des pyramides pour cacher la couleur des indices 	<p>Niveau : TPS □ PS □ MS □ GS ■</p> <p>Nombre de joueurs : jusqu'à 6 joueurs</p> <p>Durée : temps déterminé en début de partie ou plus de 30 minutes</p>							
<p>But du jeu : Récupérer le maximum d'objets rouges pour les rendre à la fille en rouge.</p>								
<p>Avant de commencer : Lecture de l'album « John Chatterton détective » de Yvan Pommaux. Jeux de déplacements sur quadrillage.</p>								
<p>Déroulement du jeu : Pour se déplacer, chaque joueur lance les dés à son tour et utilise les données des dés : le dé vert pour les déplacements horizontaux et le dé bleu pour les déplacements verticaux. Tout déplacement est poursuivi jusqu'à son terme en faisant marche arrière si l'on arrive au bord du quadrillage. (anticiper le comptage) Le maître du jeu (qui peut être l'enseignant, l'atsem ou un joueur désigné) distribue aux joueurs les indices rouges trouvés, les bleus sont mis hors-jeu. Deux joueurs peuvent être sur la même case.</p>								
<p>Fin du jeu : La partie peut être annoncée en un temps limité et le gagnant sera celui qui aura le plus d'indices rouges. Tous les indices sont trouvés, celui qui en a le plus a gagné.</p>								
<p>Observations : Matériel et variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le nombre d'indices peut être modulé en fonction des compétences en numération des élèves ou du temps disponible. • Les constellations des dés peuvent être adaptées aux compétences des élèves (plus le nombre est grand, plus l'anticipation du parcours est complexe). • Un seul dé peut être utilisé et les élèves choisissent le sens de leur déplacement. • Le nombre de joueurs peut évoluer de 2 à 6. • Placer les indices sur la 1^{ère} partie seulement de la planche permet de réduire la durée et la difficulté du jeu. • Les cartes cases intrus peuvent ne pas être utilisées ou seulement en nombre réduit afin d'écourter la partie (pas de piège). 								
<p>Pré-requis (difficultés hypothétiques) et pistes de travail éventuelles : Compétences en numération en relation avec les constellations utilisées. Notion d'horizontalité et verticalité pour les déplacements (aide par les flèches sur les bords de la planche de jeu). Compréhension de l'album et du jeu.</p>								
<p>Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">Petite Section</th> <th style="width: 33%;">Moyenne Section</th> <th style="width: 33%;">Grande Section</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Adaptation des constellations du dé Limiter le nombre d'indices à retrouver à 2 ou 3 (les autres seront déjà fixés sur la fille en rouge). Utiliser seulement une partie de la planche de jeu Poser les indices au fur et à mesure sur la fille en rouge et jouer coopérative ment. Stopper le déplacement au bord du quadrillage. </td> <td> Idem PS en variant le nombre. </td> <td> Idem PS en variant le nombre. Stopper le déplacement au bord du quadrillage. Ces variables influent sur l'anticipation qui devient plus difficile lorsque l'on peut revenir en arrière. </td> </tr> </tbody> </table>			Petite Section	Moyenne Section	Grande Section	Adaptation des constellations du dé Limiter le nombre d'indices à retrouver à 2 ou 3 (les autres seront déjà fixés sur la fille en rouge). Utiliser seulement une partie de la planche de jeu Poser les indices au fur et à mesure sur la fille en rouge et jouer coopérative ment. Stopper le déplacement au bord du quadrillage.	Idem PS en variant le nombre.	Idem PS en variant le nombre. Stopper le déplacement au bord du quadrillage. Ces variables influent sur l'anticipation qui devient plus difficile lorsque l'on peut revenir en arrière.
Petite Section	Moyenne Section	Grande Section						
Adaptation des constellations du dé Limiter le nombre d'indices à retrouver à 2 ou 3 (les autres seront déjà fixés sur la fille en rouge). Utiliser seulement une partie de la planche de jeu Poser les indices au fur et à mesure sur la fille en rouge et jouer coopérative ment. Stopper le déplacement au bord du quadrillage.	Idem PS en variant le nombre.	Idem PS en variant le nombre. Stopper le déplacement au bord du quadrillage. Ces variables influent sur l'anticipation qui devient plus difficile lorsque l'on peut revenir en arrière.						