



Grille de présentation des jeux

JEU DE DEPLACEMENT

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

- repérage dans l'espace
- se situer dans l'espace et situer des objets sur un quadrillage
- comprendre et utiliser le vocabulaire de repérage (colonne, ligne, case)

LE MORPION

Description du matériel :

- un plateau de jeu : quadrillage de 9 cases
- 4 pions par joueur

Niveau : TPS PS MS GS

Nombre de joueurs : 2

Durée : 5 minutes

But du jeu : aligner 3 pions horizontalement ou verticalement

Avant de commencer : chaque joueur prend 4 pions de la même couleur

Déroulement du jeu : chacun leur tour, les joueurs placent 1 pion dans une case

Fin du jeu : chaque joueur a placé ses 4 pions

Observations* : même si un joueur a aligné 3 pions, on laisse l'autre joueur terminer, les 2 joueurs peuvent ainsi gagner

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

- savoir jouer chacun son tour
- comprendre ce qu'est une ligne de 3 pions

Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ?

Petite Section	Moyenne Section	Grande Section
Jouer à tour de rôle et placer tous ses pions, sans chercher à les aligner	Cf règle ci -dessus	Jouer avec un quadrillage de 16 cases (4x4) et 8 pions. Aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale