

La **GRANDE RONDE**

Règle du jeu

Ce jeu se joue avec le dé des couleurs
et des jetons roses et bleus.
6 joueurs au maximum.

Je vous propose cinq planches différentes
(pour les trois sections de maternelle avec des difficultés croissantes)
et une planche vierge
(que vous pourrez utiliser suivant votre objectif).

Fabrication de trois dés

Sur un dé vous remplacerez les couleurs existantes en collant des gommettes:

- Dé n°1: 3 roses et 3 bleues.
- Dé n°2: 2 roses, 2 bleues et 2 noires.
- Dé n°3: 2 roses, 2 bleues, 1 noire et 1 blanche.

Les jetons

Si vous n'avez pas de jetons roses vous pouvez par exemple coller une gommette rose sur des jetons blancs...

Objectifs:

- Reconnaître les couleurs
- Reconnaître les lettres R et B
- Faire correspondre une couleur avec une lettre (*décodage*)

Le gagnant est celui qui a recouvert toutes les pastilles
de sa ronde le premier.

Jeu N°1: pour les PS avec le **dé n°1.**

1. Chaque élève a une **planche n°1.**
2. Chaque joueur, à son tour, lance le dé.
3. Il prend un jeton correspondant à la couleur du dé et le place sur une pastille de sa ronde
(*pas d'ordre de placement*)

Jeu N°2: pour les MS et PS avec le **dé n°1.**

Définir au préalable le sens de rotation et tracer une flèche sur la planche n°2.

1. Chaque élève a une **planche n°2.**
2. Chaque joueur, à son tour, lance le dé.
3. Si la couleur du dé est le rose, il peut alors commencer et placer son pion sur la pastille de départ.
4. A chaque fois, le joueur doit obtenir la couleur suivante sinon il passe son tour et ainsi de suite...

Jeu N°3: pour les GS et MS avec le **dé n°2.**

Même règle de jeu que précédemment.

1. Chaque élève a une **planche n°2.**
2. Si la couleur du dé est le **noir**, le joueur relance le dé.

Jeu N°4: pour les GS avec le **dé n°3.**

Même règle de jeu que précédemment.

1. Chaque élève a une **planche n°2.**
2. Si la couleur du dé est le **blanc**, le joueur passé son tour.

Jeu N°5: pour les MS avec le **dé de votre choix**.

1. Chaque élève a une **planche n°3** ou **4**.
2. Chaque joueur, à son tour, lance le dé.
3. Il prend un jeton correspondant à la couleur du dé et le place sur une pastille codée.
(pas d'ordre de placement)

Jeu N°6: pour les GS avec le **dé de votre choix**.

1. Chaque élève a une **planche n°5**.
2. Même règle de jeu que précédemment.
(Vous pouvez accentuer la difficulté en imposant un point de départ et un sens de rotation.)

Jeu N°7: avec le **dé de votre choix**

Définir au préalable le sens de rotation et tracer une flèche sur la planche.

1. Chaque élève a une des planches de votre choix.
2. Chacun a un **dada** qu'il fera avancer sur sa ronde.
3. Chaque joueur, à son tour, lance le dé.
4. Si la couleur du dé est le rose, il peut alors commencer et placer son dada sur la pastille de départ.
5. Pour avancer, le joueur doit obtenir la couleur suivante sinon il passe son tour et ainsi de suite...

Vous trouverez une dernière planche qui est vierge.

Vous pourrez l'utiliser comme bon vous semble pour d'autres jeux ou tout autre exercice, suivant votre objectif.

Planche n°1.

La **GRANDE RONDE**

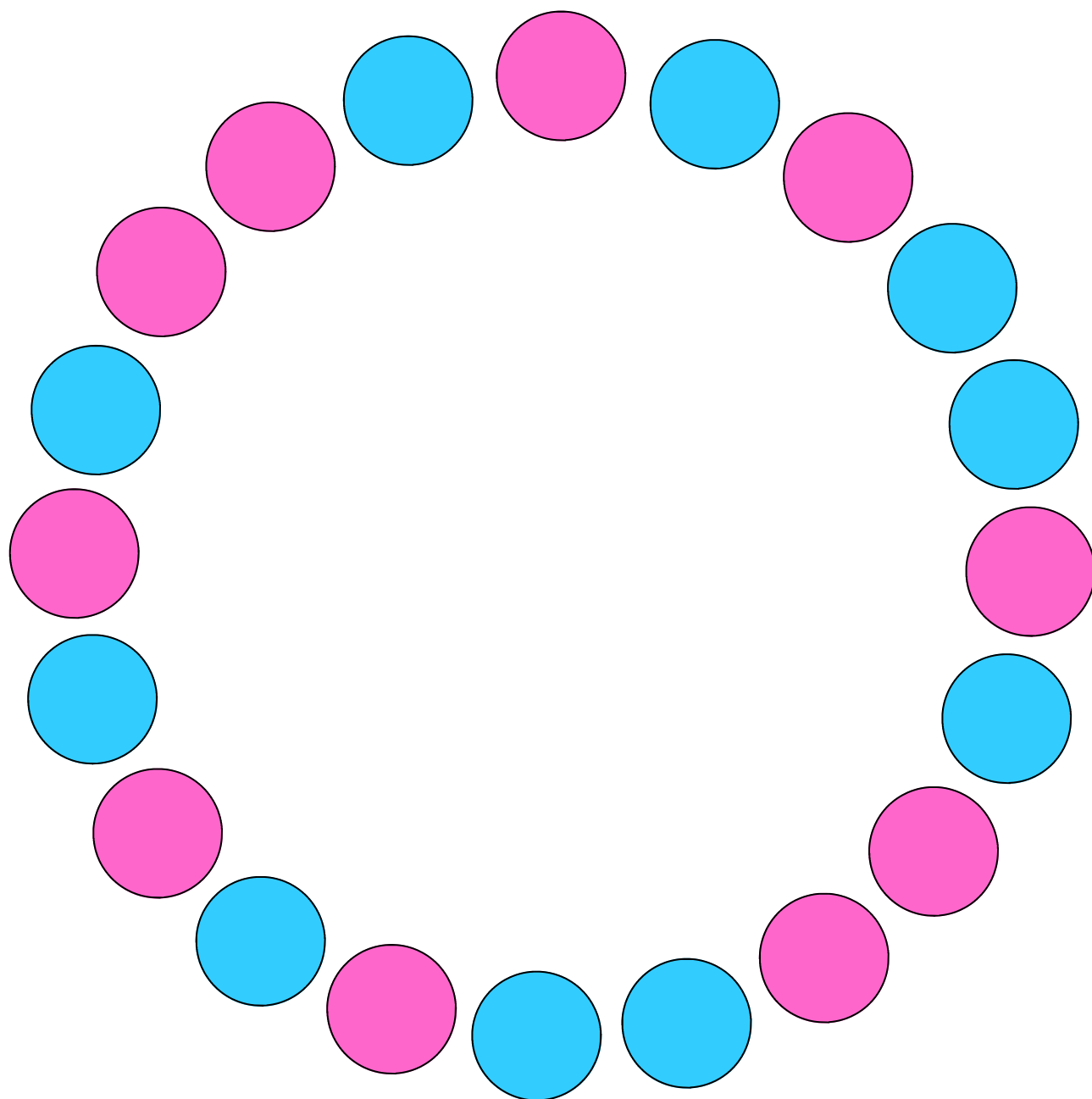


Planche n°2.

La **GRANDE RONDE**

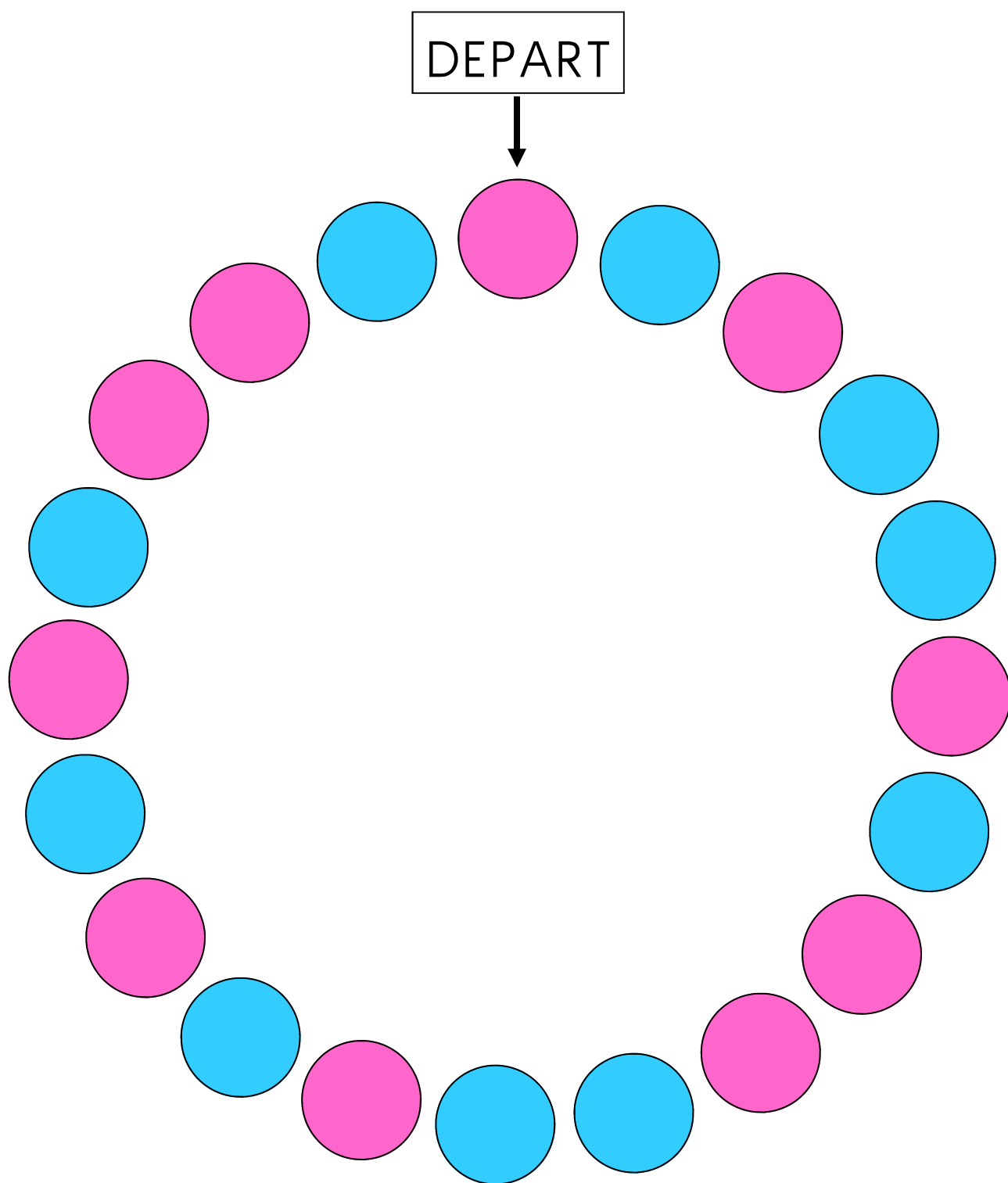


Planche n°5.

La **GRANDE RONDE**

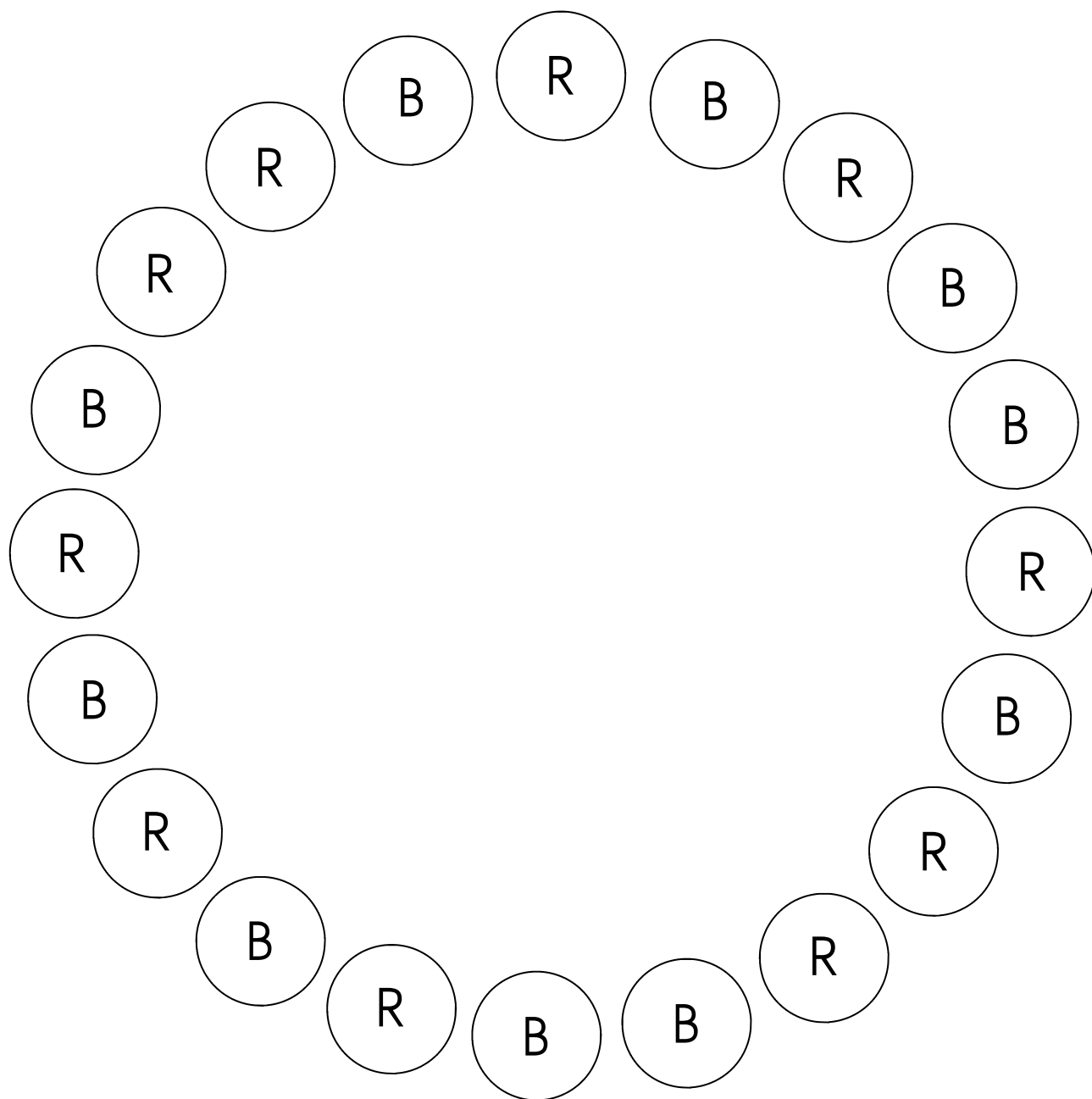
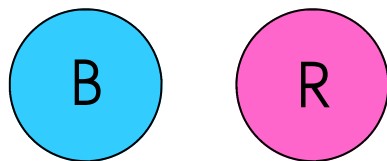


Planche vierge.

La **GRANDE RONDE**

