

# LABYRINTHE



2-4



20 min



CE1



CM1  
CM2

Domaine : mathématiques

Compétences : déplacement dans le plan, logique

Type :

Auteur : Max J. Kobbert  
Editeur : Ravensburger



GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Repérage dans le plan
- Utilisation de notion de chemin, de ligne ouverte, ligne fermée
- Observation
- Anticipation
- Elaboration de stratégies
- Situer un objet par rapport à soi, par rapport aux autres objets

## Matériel

LABYRINTHE

- 1 plateau de jeu
- 34 cartons-labyrinthe
- 24 cartes-trésor
- 4 pions en bois
- 1 règle du jeu

## Résumé des règles

LABYRINTHE



2-4



20 min

### Principe du jeu

Modifier le labyrinthe pour avancer son pion jusqu'au trésor dessiné sur sa propre carte.

### Préparation

- ✓ Poser les cartons-labyrinthe sur les cases vides du plateau de jeu en formant un dédale. Le carton restant servira, au cours du jeu, à déplacer les autres cartes.
- ✓ Mélanger et distribuer équitablement entre les joueurs les cartes trésors. Les empiler devant soi face cachée.
- ✓ Choisir un pion et le poser sur une case de couleur correspondante dans un des coins du plateau.

### Déroulement

Chaque joueur regarde sa première carte-trésor, puis la repose face cachée. L'illustration indique le but à atteindre.

A son tour, le joueur **doit obligatoirement modifier le labyrinthe**, puis choisir de **déplacer ou non son pion**.

#### ➤ Modifier le labyrinthe

Les 12 flèches sur le bord du plateau indiquent les emplacements où un carton-labyrinthe peut être inséré et le parcours ainsi modifié. Le joueur pousse la rangée de son choix avec le carton-labyrinthe supplémentaire. Un nouveau carton labyrinthe sort de l'autre côté. Le joueur suivant l'utilisera.

*Remarque* : si un pion est entraîné lors d'un déplacement, il est mis à l'opposé du carton poussé (ceci ne compte pas comme un tour).

#### ➤ Déplacement des pions

Si le joueur décide de déplacer son pion, il doit respecter les couloirs et murs du labyrinthe. Il peut s'arrêter sur une case déjà occupée.

Si le joueur a atteint son but, il se défait de sa carte-trésor à côté de sa pile et découvre son nouvel objectif en regardant la première carte de sa pile.

### Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur a gagné 5 symboles.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.