

LABYRINTHE MAGIQUE



2-4



20 min



CP



CE1

Domaine : compétences transversales
Compétences : mémoire, attention soutenue
Type : jeu de mémoire



Auteur : Dirk Baumann
Editeur : Drei Magier Spiele

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Mémorisation
- Attention soutenue

Mathématiques

- Repérage dans le plan

Variables didactiques

Pour faciliter le jeu

Choisir dans la règle le schéma du labyrinthe facile. On peut encore plus simplifier en enlevant quelques murs.

Remarques

- ✓ Demander d'annoncer ou de faire avec les doigts le chemin que l'on va emprunter avant de déplacer le pion, pour éviter des déplacements timides afin de tester les murs.
- ✓ Eviter d'enlever les barrières à chaque rangement de jeu, le matériel n'en durera que plus longtemps.

Matériel

- 24 murs en bois
- 24 jetons objet magique
- 1 sac

LABYRINTHE MAGIQUE

- 1 dé spécial
- 4 magiciens
- 4 billes métalliques

Résumé des règles

LABYRINTHE MAGIQUE



2-4



20 min

Principe du jeu

Se souvenir des murs invisibles pour collecter 5 objets dans le labyrinthe magique.

Préparation

- ✓ Installer le labyrinthe souterrain à l'intérieur de la boîte. Placer les murs, selon les modèles proposés (un facile, un difficile) ou selon votre envie, sachant qu'il faut pouvoir accéder à chaque case par au moins un côté.
- ✓ Recouvrir avec le plateau, puis tourner plusieurs fois la boîte.
- ✓ Chaque joueur choisit un magicien avec une bille métallique et le place à un angle du labyrinthe. À deux joueurs, on choisit des angles opposés.
- ✓ Piocher un jeton dans le sac et le poser sur la case correspondant au symbole.

Déroulement

Il s'agit d'être le premier à atteindre le symbole du plateau représenté sur le jeton.

A son tour le joueur :

- 1 lance le dé
- 2 déplace son magicien du nombre de points obtenus (ou moins s'il le veut) dans la direction de son choix. Il est interdit de tester s'il y a un mur ou non (le mieux est d'annoncer le chemin qu'on va faire avant). Il est permis de doubler d'autres magiciens, mais il ne peut y avoir au maximum qu'un magicien sur une case.

Murs invisibles :

Si un magicien se cogne dans un mur, la bille tombe et le tour prend fin. Le joueur récupère la bille et la replace dans son coin de départ avec son magicien. C'est au tour du joueur suivant.

Symboles magiques :

Le premier joueur qui atteint le symbole magique recherché gagne le jeton. Les points supplémentaires du dé sont ignorés. Il pioche alors un nouveau jeton du sac et le retourne, face visible. Si un magicien se trouve déjà sur le symbole recherché, il le gagne et en pioche un nouveau.

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.