

BLOKUS



4



20 min

CP

CE1

CE2

CM1
CM2

Domaine : mathématiques

Compétences : géométrie

Type : abstrait



Auteur : Bernard Tavitian
Editeur : Mattel

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques :

- Vocabulaire : côté, angle, pavage
- Repérage dans le plan
- Situation des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
- Logique

Points de vigilance

Ce jeu est prévu pour 2 à 4 joueurs. Mais nous préconisons uniquement la configuration à 4 et de **préférence en équipe**. Elle permet d'aider celui qui peut encore poser des pièces et de ne pas s'ennuyer en attendant les autres.

Variables didactiques

- ✓ Les joueurs mettent **leurs pièces à plat devant eux** pour les voir directement, appréhender leur forme immédiatement et les manipuler dans tous les sens.
- ✓ On peut aussi fournir **une photocopie** de toutes les pièces disponibles, ce qui permet une meilleure compréhension de la répartition des pièces (les 5, les 4...) et facilite la vision des pièces placées et restantes, comme la vérification des pièces au moment du rangement.
- ✓ *Pour simplifier les parties* : enlever quelques pièces.

Matériel

BLOKUS

- 1 plateau de jeu
- 84 pièces de 4 couleurs
- 1 règle du jeu

Résumé des règles

BLOKUS



4



20 min

Principe du jeu

Placer, sur le plateau, le plus de pièces de sa couleur.

Préparation

- ✓ Choisir une couleur, prendre les 21 pièces correspondantes et les mettre de son côté. On peut observer les différentes pièces, des plus grandes aux plus petites : 12 pentaminos, 5 tetraminos, 2 triominos, 1 domino, 1 carré.
- ✓ Nous préconisons le jeu à **4 joueurs**.
- ✓ **En équipe**, les joueurs diamétralement opposés sont partenaires.
- ✓ On joue dans l'ordre suivant : bleu, jaune, rouge, vert.

Déroulement

A son tour de jeu :

poser une pièce de sa couleur, qui doit toucher une pièce de sa couleur, seulement **par un ou deux angles**, jamais par le côté. Par contre elle peut toucher les pièces des autres joueurs par le côté.

Fin de partie

Quand plus personne ne peut jouer, on procède au comptage des points.

Le joueur ou l'équipe qui a le moins de points a gagné.

Compter le nombre de carrés de ses pièces restantes.

1 carré = - 1 point

Bonus :

- si toutes les pièces ont été placées sur le plateau = + 15 points
- si la dernière pièce placée est le carré = + 5 points.

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