

MONZA



2-6



15 min



CP



Auteurs : Jürgen Grunau
Editeur : Haba

Domaine : mathématiques

Compétences : observation, logique

Type : parcours

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
- Observation,
- Début d'une stratégie : analyser et faire des choix

Compétences transversales

- Respect du tour de jeu : savoir quand je dois jouer

Maîtrise de la langue française

- Reconnaître et nommer les couleurs

Variables didactiques pour les élèves CLIS

Ordonner les dés en fonction de la couleur choisie pour le déplacement, tout d'abord sur le plateau lui-même puis dans un autre temps, sur la table.

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

Matériel

- 1 plateau
- 6 voitures
- 6 dés

MONZA

Résumé des règles

MONZA



2-6



15 min

Principe du jeu

Mener sa voiture en premier sur la ligne d'arrivée en combinant les couleurs des dés.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et place sa voiture sur la ligne de départ.

Le circuit de course est divisé en 3 bandes, chacune divisée en plusieurs cases de 6 couleurs différentes. Les couleurs sur les faces des dés correspondent aux couleurs sur les cases du circuit de course.

Déroulement

A son tour de jeu, le joueur :

- 1 Lance les 6 dés en même temps, en les prenant dans les deux mains.
- 2 Avance sa voiture, de case en case selon les couleurs indiquées sur les dés, en les combinant pour aller le plus loin possible. A chaque fois qu'on avance d'une case, on retire le dé correspondant.

Si on ne peut pas utiliser les couleurs des dés car elles ne correspondent pas à celles des cases, c'est au joueur suivant de jouer.

Changer de voie : toujours vers une case adjacente et dans le sens de la marche, c'est-à-dire vers une case plus avancée.

Cases obstacles (avec un pneu) : on ne peut ni s'arrêter, ni circuler dessus.

Doubler une voiture : on peut passer par une case où est arrêtée une voiture. Si on s'arrête sur une case où il y a déjà une voiture, celle-ci recule sur la 1^{re} case libre de la même voie. Si c'est une case obstacle, elle reculera juste derrière la case obstacle.

Fin de partie

Dès qu'une voiture arrive sur l'une des deux cases arrivée = dernier tour.

Le joueur compte le nombre de dés utilisés pour aller sur la case-arrivée.

Les autres joueurs terminent le tour.

- Si il n'y a qu'une seule voiture sur la ligne d'arrivée, c'est celle du gagnant.
- Si plusieurs voitures sont arrivées, le gagnant est celui qui a utilisé le moins de dés possible pour ce tour.