

# DOIGTS MALINS



1-2



15 min



Editeur : Buki

**Domaine** : mathématiques

**Compétences** : déplacement dans le plan, dextérité

**Type** : casse-tête

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Géométrie

- Déplacement dans le plan
- Reproduction des figures à partir d'un modèle
- Se situer et situer des objets

#### Compétences transversales

- Dextérité, motricité fine
- Observation et logique

### Remarques

- ✓ Le jeu peut se jouer en solitaire, ce qui supprime le stress (mais aussi l'émulation) d'une partie à deux.
- ✓ Si on a deux jeux, on peut jouer à trois ou à quatre.
- ✓ Sélectionner la moitié du paquet de cartes pour des parties plus courtes.

### Variables didactiques

**Pour simplifier le jeu** : sélectionner en priorité les cartes qui comportent des « blocs » compacts de couleur (plus facile à reproduire que des cartes composées de billes de couleurs différentes imbriquées).

**Pour complexifier le jeu** : observer la carte pendant un temps donné (30 secondes par exemple), puis retourner la carte, face cachée, et tenter de la reproduire sans avoir le modèle sous les yeux.

## Matériel

DOIGT MALINS

- 2 boîtiers
- 14 cartes

## Résumé des règles

DOIGTS MALINS



1-2



15 min

### Principe du jeu

Etre le premier joueur à reproduire, dans le boîtier, la carte modèle.  
Se joue également en solitaire.

### Préparation

- ▶ Chaque joueur prend un boîtier où se trouvent des billes de couleur avec des petits trous pour les faire rouler.
- ▶ Les cartes modèles sont empilées, face cachée.

### Déroulement

- ▶ Retourner la première carte.
- ▶ Les deux joueurs doivent reproduire la carte modèle en déplaçant les billes avec leurs doigts. Le premier qui a terminé (vérifier qu'il n'y ait pas d'erreur) gagne la manche et prend la carte.
- ▶ On retourne une nouvelle carte et... en avant pour une nouvelle manche !

### Fin de partie

La partie prend fin lorsque toutes les cartes modèles ont été retournées.

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