

Situation – **Jeu des bonbons**  
Du CP au cycle 3

**Compétences :**

- Se déplacer de nœud en nœud sur les lignes d'un quadrillage en progressant selon le nombre de points indiqués par le dé
- Savoir anticiper un parcours
- Mettre en place une stratégie pour prendre un objet en tenant compte du nombre de points indiqués par le dé, de la position des nœuds, des flèches et des cases où les objets restent à prendre
- Formuler une stratégie

**Matériel :** Planche de Jeu. Le départ est matérialisé par la couleur jaune. Un quadrillage avec à chaque intersection une flèche indiquant la direction d'un objet à prendre, les flèches n'indiquent pas le sens des déplacements.

Annexe 1 : grille de jeu pour 2 joueurs

Annexe 2 : grille de jeu pour 1 joueur

Annexe 3 : exemple de situation

Jetons ou autres objets (quantité égale à la taille de la planche de Jeu)

Un pion par joueur

Un dé

**But :** (individuel) Prendre le plus de bonbons possibles  
(par 2 ou par équipe) Le gagnant est celui qui a le plus de bonbons.

**Règles à respecter :** Déplacer son pion de nœud en nœud (horizontalement et verticalement) en fonction du lancer de dé

Les bonbons sont situés sur les cases

Prendre le bonbon en fonction du sens de la flèche

**Variables didactiques :**

-un départ pour un jeu individuel

-deux départs pour une course

**Autres pistes possibles**

Faire vivre la situation (gros dés en mousse, quadrillage au sol, cerceaux, foulards et flèches matérialisées) à l'extérieur ou en salle de jeux

<p>Etape 1 Classe entière ou demi-groupe en collectif</p>	<p><b>Présentation du matériel et des règles</b></p> <p>A partir du matériel agrandi, placer les bonbons (jetons) sur le plateau mettre en évidence les règles de déplacement sur les nœuds et les règles pour attraper les noeuds. Jouer collectivement (2 équipes, 2joueurs...)</p>
<p>Etape 2 Petits groupes Par 2 2 équipes de 2 joueurs</p>	<p><b>Appropriation de la situation</b></p> <p>Jouer par 2, 2 équipes.... (Voir Annexe 1) Mise en commun Verbalisation du gagnant Verbalisation et justification des procédures. L'enseignant peut faire un zoom sur une situation particulière pour mettre en évidence une procédure adaptée. Exemple voir Annexe 3</p> <p><u>Procédures possibles</u> : anticiper mentalement les déplacements pour choisir le déplacement adapté procéder par essai-erreur</p>
<p>Etape 3 Par 2</p>	<p><b>Jeu par 2</b></p>
<p>Etape 4 Individuel</p>	<p><b>Jeu individuel</b></p> <p>Grille voir Annexe 2</p>