

En cette période de l'année, je comptais faire fabriquer un jeu de plateau aux élèves de MS. Alors pourquoi ne pas essayer d'en fabriquer un chez vous, nous pourrions y jouer à notre retour en classe !

Le principe est simple :

Il faut d'abord créer une piste, (sur grande feuille blanche ou carton) (les enfants ont déjà commencé à jouer sur des jeux avec des pistes simples :cases qui se succèdent comme le jeu de l'oie)

la piste peut avoir la forme que vous voulez , un long chemin, une spirale.. et un grand nombre de cases . Le carton (ou la feuille) peut être décoré pour être plus coloré...il faut un départ et une arrivée. (une prairie, une grotte, une maison..)

A toi de tracer maintenant les cases, les décorer, les peindre...

Le but du jeu sera d'atteindre l'arrivée en sautant de cases en cases , mais pour corser le jeu , à vous d'imaginer des cases « pièges » ou des cases « surprises ».

Par exemple : une case avec un animal dessiné de ton choix = imite le cri de l'animal

une case avec une croix = recule de 2 cases

une case bleue = offre un bisou à qui tu veux...

(nous devons rassembler nos idées en classe, à vous de travailler à l'oral ce jeu de recherche et de création, c'est un des buts de cette activité...)

en classe, nous jouons le plus souvent dans un contexte coopératif c'est à dire que nous tentons de gagner contre un élément extérieur au groupe. (un animal menaçant , un nuage orage ..).

l'esprit n'étant pas d'entrer en compétition les uns contre les autres mais bien de jouer ensemble.. et en ces temps de confinement je vous conseillerais plutôt la coopération...

l'élément « menaçant » sera réalisé en papier et découpé en plusieurs morceaux (4 ou 5 le plus souvent), comme un puzzle.

le but du jeu est donc de réussir à gagner le camp protecteur (l'arrivée) sans que l'élément menaçant ne soit entièrement reconstitué...

pour ça : il faut un dé (le 6 peut être le chiffre qui dit l'orage arrive ..ou le monstre..) ou si vous n'avez pas de dé, des cartes à jouer 1,2,3,4,5 (ou sinon à vous de les construire) et vous mettrez les cartes dans un sac et chacun tire à son tour -avec une carte noire pour l'orage ou le monstre- il faut aussi des pions, (peut être déjà des pions dans un autre jeu de la maison...)

les pions avancent en fonction des scores du dé ou des cartes, et le jeu se déroule avec les « gages » et les actions que vous aurez pris le plaisir d'inventer avec votre enfant pour chaque case.

Si la carte nuage orage (noire)ou le dé annonce 6 ! attention le puzzle se constitue la partie est perdue si l'orage ou le monstre est entièrement reconstitué avant d'avoir atteint l'arrivée...(mais comme les parents vous avez beaucoup de pouvoirs magiques(et oui) vous pouvez parfois souffler sur le nuage et le casser en deux ou défaire un peu le monstre pour que la partie continue)...bref amusez vous !!!

ce que votre enfant va faire : créer un plateau de jeu avec votre aide (car l'espace sera difficile à maîtriser pour lui) , tracer les cases, les colorier, décorer.... inventer des actions à réaliser , des gages....reculer, avancer de deux, faire une grimace...

et surtout .. il va continuer à apprendre à reconnaître les quantités du dé, ou des cartes, (vous pouvez aussi jouer avec des cartes uniquement avec l'écriture chiffrée du 1 2 3 4 5, c'est important) et il va continuer à apprendre à avancer du nombre de cases énoncé(pas toujours facile d'avancer en même temps que de compter) une aide : faites le sauter et compter en même temps lors d'exercices extérieurs : par exemple : un défi : tu sautes 5 fois en comptant..puis tu recules 2 fois...pour l'exercer

bon j'espère que mon explication est claire, si besoin ... contactez moi... !