

Compétences visées:

- reconnaître et associer les constellations (de 1 à 6) pour pouvoir poser ses dominos correctement
- connaître la comptine numérique jusqu'à 8 ou 12
- connaître l'ordre des nombres en tant que signe (pour pouvoir compter ses points)
- comparer des nombres entiers et être capable de les ranger
- désigner les nombres à l'oral
- approche de la numération décimale
- utiliser des écritures additives

Nom du jeu : LE DOMINO HONGROIS

Niveau de la classe : MS/GS

But du jeu : poser la chaîne de dominos la plus longue possible pour obtenir un minimum de points.

Matériel :

- un jeu de dominos
- une bande numérique
- des cubes et des jetons

Règle du jeu :

- on joue à 2 ou 3 joueurs
- chaque joueur pioche 12 dominos pour 2 joueurs, ou 8 pour 3 joueurs
- les dominos restants sont retirés du jeu
- chaque joueur doit poser le plus grand nombre possible de dominos en une seule fois en les juxtaposant de la même manière que dans la règle des dominos classiques
- à la fin de la manche chaque joueur additionne le nombre de points figurant sur ses dominos
- la partie se joue en plusieurs manches
- le joueur ayant le moins de points a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- les dominos sont retournés face contre table
- le joueur qui possède le double 6 ou le domino totalisant le plus grand nombre de points commence à jouer
- chaque joueur pose sa chaîne de dominos
- lorsqu'un joueur ne peut plus jouer il cède la place à son voisin qui doit continuer la chaîne déjà commencée
- lorsque tout le monde a joué une fois, la manche est terminée et chacun additionne le nombre de points figurant sur les dominos qui lui restent entre les mains
- à la fin de la partie chacun additionne le nombre de points obtenus à chaque manche
- le joueur ayant obtenu le moins de points est le gagnant.

Éléments de différenciation :

- la première partie chacun joue avec ses dominos posés sur la table, ensuite les enfants ne maîtrisant pas encore la règle peuvent en cas de difficultés retourner leurs dominos pour que les autres joueurs leurs viennent en aide
- lorsqu'un joueur ne peut poser aucune pièce, il peut passer son tour et jouer en dernier
- les points sont notés sur une feuille, à chaque manche les enfants repèrent celui qui a le moins de points et indiquent le rang de chacun
- utilisation d'une bande numérique pour que chacun indique son nombre de points avec un curseur, qu'il déplace au fur et à mesure des manches de la partie (MS)
- pour faciliter le comptage final, les dizaines sont symbolisées par des cubes et les unités par des jetons. A la fin de la partie les enfants comparent le nombre de cubes et de jetons obtenus par chacun, celui qui en a le moins est le gagnant (GS)