

## JEU DES CLOWNS

### Compétences

- déplacer un pion sur une piste orientée
- reconnaître globalement les très petites quantités
- reconnaître et nommer les 4 couleurs principales (bleu, rouge, vert, jaune)
- maîtriser la comptine numérique jusqu'à 6 (MS)
- reconnaître les nombres de 1 à 6 organisés en configurations connues (MS)

### Matériel

- tapis de jeu, 4 tentes ou caravanes aux couleurs des clowns, chapiteau central
- 4 clowns : 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune (*utiliser le matériel des Acromaths*)
- 1 minuteur
- 1 dé marqué des 4 couleurs
- 1 gros dé
  - x numéroté de 1 à 3 pour les PS
  - x classique de 1 à 6 pour les MS



### Principe

- Il s'agit d'un jeu coopératif. On perd ou l'on gagne tous ensemble.
- Les clowns sont chacun dans leur caravane (*ou leur tente suivant le matériel disponible*) où ils se préparent. L'heure du début du spectacle approche. Les joueurs, ensemble, aident les clowns à rejoindre le chapiteau qui est au centre afin qu'ils arrivent à l'heure.

### Déroulement

Le minuteur est enclenché. Le temps imparti à chaque partie dépend du temps disponible pour la séance.

Chacun à son tour :

1. Lancer le dé des couleurs pour déterminer le clown qui sera déplacé.  
*Si le dé tombe sur une case « vierge », le joueur prend le clown de son choix.*

2. Lancer le dé à points pour déterminer le nombre de cases du déplacement.
  - (a) Les clowns se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.
  - (b) Ils peuvent s'arrêter sur toutes les cases, mêmes celles d'une autre couleur que la leur.
  - (c) Par contre, ils doivent prendre le chemin final correspondant à leur couleur.
  - (d) S'ils s'arrêtent sur l'une des cases marquant le départ d'un raccourci, ils peuvent emprunter ce raccourci au tour suivant.
3. La partie est terminée
  - lorsque tous les clowns ont rejoint le chapiteau ;
  - lorsque le minuteur sonne.

### **Observations**

Le fonctionnement de ce jeu coopératif permet de faire jouer ensemble des enfants dont les compétences numériques sont très différentes. Il suffit de proposer à chacun un dé correspondant à ses compétences.

Pensez à prendre de gros dés afin de faciliter le comptage ou la reconnaissance globale.

### **Difficultés à prévoir**

1. Le lancer du dé : cela s'apprend ! Demander aux enfants de prendre le dé bien en main puis d'ouvrir la main bien à plat, avec le dé au centre. Il suffit ensuite de basculer doucement la main.
2. Le comptage des cases : les petits enfants commencent généralement leur comptage par la case sur laquelle est posée le pion. Leur expliquer que le changement de case représente un pas. On compte les pas et non les cases. Le fait que les pions soient des personnages facilitera la compréhension. On peut proposer à ceux qui ont le plus de mal de prendre autant de jetons qu'il y a de points sur le dé et de les placer sur les cases qui sont devant le clown pour matérialiser le chemin à parcourir.