

<b>Notre coup de cœur</b>	Monza est un jeu d'anticipation pour cycle 2 et pour cycle 3. Les élèves doivent anticiper au mieux leur parcours pour franchir les premiers la ligne d'arrivée. Les dés de couleurs agencés dans un certain ordre leur permettront de tracer le chemin le plus court vers la victoire. Le thème est original, nous sommes sur un circuit automobile. Les petites formules 1 en bois colorées plaisent aux élèves et aux enseignants puisque le déplacement sur quadrillage est abordé de manière ludique !
<b>Vers quoi ?</b>	Parcours, se repérer sur un quadrillage simple , stratégies d'anticipation. Manipulation des marqueurs temporels.
<b>Compétence travaillée</b>	situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.
<b>Quand utiliser ce jeu ?</b>	Ce jeu permet une entrée simple vers les déplacements sur quadrillage, les élèves de manière naturelle manie les marqueurs temporels lorsqu'ils exposent le chemin emprunté. Ainsi, ce jeu peut devenir une évaluation finale ou diagnostique quant à la maîtrise orale de ces marqueurs par les élèves. De temps à autre, les élèves se verront obligés d'attendre le tour prochain pour jouer. Ils devront alors apprendre à gérer leurs émotions et à accepter cet état de fait. Le vivre ensemble est travaillé de manière transversale et l'enseignant peut donc proposer ce jeu à des enfants éprouvant des difficultés à devenir élève.

<p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p>	<p>Il est envisageable qu'une séance de lecture précède la phase de jeu : 1 à 3 élèves préparent la lecture de la règle à voix haute. Les autres élèves écoutent et remplissent un questionnaire préalablement préparé par l'enseignant. Les lecteurs valident ou relisent les passages de la règle en cas de désaccord. Suivant les compétences des élèves, l'enseignant exigera des réponses plus ou moins explicites.</p> <p>Lors de l'aide personnalisée, la même séance pour renforcer la lecture à voix haute et la compréhension orale peut-être menée. Les réponses au questionnaires pourront être faites par manipulation, l'élève répond à la question en prenant le matériel correspondant ou en montrant la réponse sur la boîte de jeu.</p> <p>En décroisement pour les moyennes et grandes sections, l'enseignant peut choisir de laisser les élèves débattre le matériel et émettre des hypothèses quant à la règle de jeu. Une phase de langage oral précédera alors la phase de jeu.</p>
<p><b>Tranche d'âge</b></p>	<p>3 à 8 ans</p>
<p><b>Lien Tric Trac</b></p>	<p><a href="http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=3845">http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=3845</a></p>
<p><b>Variables didactiques</b></p>	<p>Chez les plus jeunes, l'enseignant laissera les élèves manipuler les voitures librement en les obligeant à suivre les cases de couleurs et en nommant celles-ci. Ils avanceront chacun leur tour d'une case à la fois en évitant les obstacles tels que les pneus et les autres formules 1. La compétence visée sera alors la manipulation des adjectifs de couleurs et dans le domaine du vivre ensemble, attendre son tour et coopérer.</p> <p>Pour les moyennes et grandes sections, l'enseignant acceptera que les élèves reculent, qu'ils n'empruntent pas le plus court chemin. La stratégie d'anticipation ne sera pas travaillée à ce stade de jeu mais les élèves</p>

	<p>travailleront les marqueurs temporels, un repérage visuel et devront s'organiser dans l'espace pour savoir quels dés ils auront déjà utilisés.</p> <p><b>Complexification:</b></p> <p>Chez les plus avancés, l'enseignant peut envisager de mettre les élèves par doublettes et d'instaurer un système de "tutoré": un élève décrit à l'autre le parcours qu'il va devoir emprunter. Ainsi, les élèves manieront les marqueurs temporels et devront s'écouter les uns les autres.</p>
<p><b>Transdisciplinarité</b></p>	<p>Ce jeu favorise le langage oral notamment la manipulation des adjectifs de couleurs et des marqueurs temporels. Il peut faire travailler la notion de "plus court", plus long" vers les mesures.</p>
<p><b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b></p>	<p>Notion de longueurs: Reine Rainette</p> <p>Déplacement sur quadrillage et stratégies d'anticipation : château Roquefort, Snow Tails (cycles 2 et 3).</p> <p>Sur le même thème et sur le parcours : pitchcar</p>