



# Le Lumeçon

## Jeu de coopération

V1.0

### Formation mathématique



#### Objectif(s)

Réunir les 6 éléments de chaque personnage avant que le Dragon ne soit formé complètement.

#### Compétences

Analyser et comprendre un message.  
Résoudre, raisonner et argumenter.  
Appliquer et généraliser.

##### CECP

M60

##### PE02

839

##### PIASC

SELL.2.1.  
SELL.3.4.  
SELL.3.8.  
SELL.3.9.

#### Déroulement de l'activité

- Découverte du plan de jeu : tous contre le Dragon ! Pour gagner il faut réunir les 6 éléments de chaque personnage avant que le Dragon ne soit complet.
- Règles du jeu cycle 1
  - Préparation : placer les 30 éléments des personnages sur le plateau et les 5 du Dragon (tête, corps, queue, crin, jupe) sur le côté. Les silhouettes des personnages sont disposées autour de l'arène. 6 personnages (6 enfants) avec 5 éléments : saint Georges (casque, lance, sabre, pistolet, cheval), Chin-Chin (carcasse, grelot, chapeau, vareuse, cravate), Chin-Chin Protecteur, (carcasse, grelot, chapeau, vareuse, cravate), Homme Blanc (bonnet, ceinture, chaussure, pantalon, chemise), Homme de Feuilles (feuilles, salopette, bonnet, massue, rubans), Diable (vessie, bonnet, salopette, dessin, cravate).
  - Jeu : à tour de rôle, les enfants piochent un jeton dans le sac sans regarder. S'ils piochent le jeton « Homme Blanc », ils prennent un des éléments lui correspondant au centre du plateau et le placent sur la silhouette. Si c'est le jeton « Dragon », ils commencent à construire le Dragon. S'ils piochent le trèfle, ils peuvent soit prendre 2 éléments de leur choix, soit enlever une partie du Dragon. Les jetons piochés sont remis à chaque fois dans le sac. Si un des joueurs pioche un jeton rond et qu'il n'y a plus d'élément correspondant sur le plateau, il retire ce jeton du sac.
  - Fin du jeu : si les joueurs réussissent à ramasser tous

#### Matériel

Plateau.



Les 35 éléments.  
Sacoche avec les jetons des 6 personnages et 2 pour le Dragon, 1 trèfle.  
Les silhouettes des personnages.



les éléments du plateau avant que le Dragon ne soit entièrement construit, ils gagnent tous la partie. Par contre, si le Dragon est construit avant que le plateau ne soit vide, alors c'est le Dragon qui gagne.

+ les cartes questions.



→ Règles du jeu cycle 2

- Préparation : voir règles cycle 1 + les cartes questions.
- Jeu : à tour de rôle les enfants piochent un jeton dans le sac sans regarder. S'ils piochent le jeton « Homme Blanc », ils doivent répondre correctement à une question pour prendre un des éléments lui correspondant au centre du plateau et le placent sur la silhouette. Si c'est le jeton « Dragon », ils commencent à construire le Dragon. S'ils piochent le trèfle, ils peuvent prendre un élément de leur choix ou enlever une partie du Dragon. Si un des joueurs pioche un jeton rond et qu'il n'y a plus d'élément correspondant sur le plateau, il retire ce jeton du sac.
- Fin du jeu : si les joueurs réussissent à ramasser tous les éléments du plateau avant que le Dragon ne soit entièrement construit, ils gagnent tous la partie. Par contre, si le Dragon est construit avant que le plateau ne soit vide, c'est le Dragon qui gagne.

**Note**

*Pour le cycle 1, insister sur le vocabulaire des différents personnages.*



607

