

## Quadrominos niveaux 1 à 3 (maternelle)

**But du jeu** : gagner un maximum de jetons en posant les quadrominos.

**Compétences travaillées** :

- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix (dans cette activité : 3, 4 et 5)

- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

**Matériel** : les quadrominos 3, 4 ou 5

Nombre de joueurs : 2 à 4. S'il y a 4 joueurs, il faut imprimer deux planches de jeux, sinon il n'y aura pas de pioche.

**Niveau 1** : on joue avec les quadrominos 3

**Niveau 2** : on joue avec les quadrominos 4

**Niveau 3** : on joue avec les quadrominos 5

**Déroulement : (exemple avec les quadrominos 4)**

**Niveau 2 de jeu :**

Les quadrominos 4 sont utilisés. Chaque joueur reçoit 5 quadrominos.

Un quadromino est retourné au centre de la table et constitue le point de départ du jeu.

Les quadrominos restants constituent une pioche.

Le plus jeune joueur commence.

Il doit poser un quadromino en contact avec le quadromino de départ. La somme des nombres des deux côtés qui se touchent doit faire 4.

Le joueur gagne 1 jeton pour chaque côté de son quadromino en contact avec un autre quadromino.

A la fin de son tour, il prend un quadromino dans la pioche pour en avoir toujours 5.

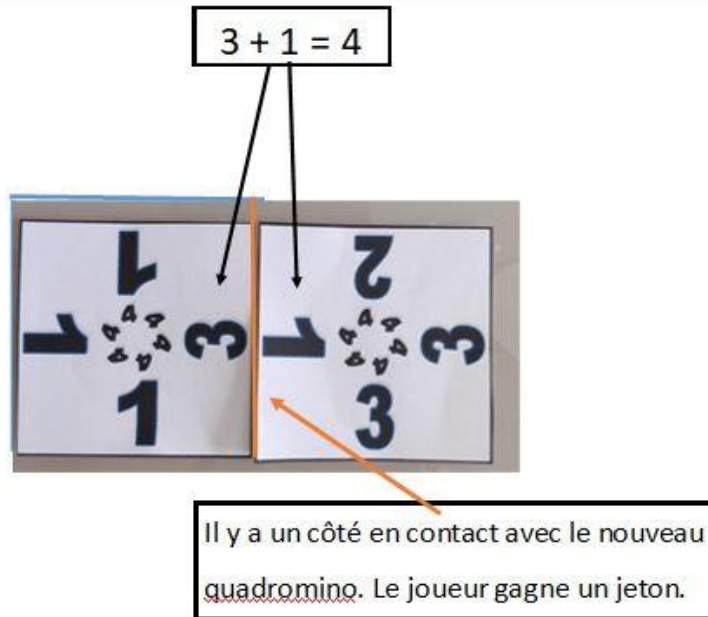
On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple :

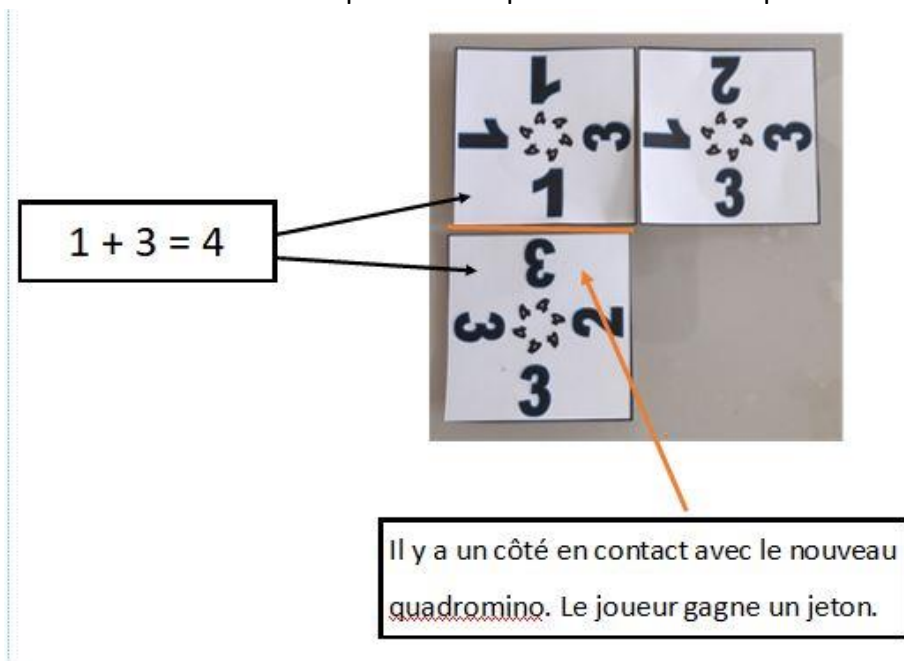
1. Un quadromino est retourné au centre de la table. C'est le quadromino de départ :



2. Le plus jeune joueur commence en jouant un de ses quadrominos :

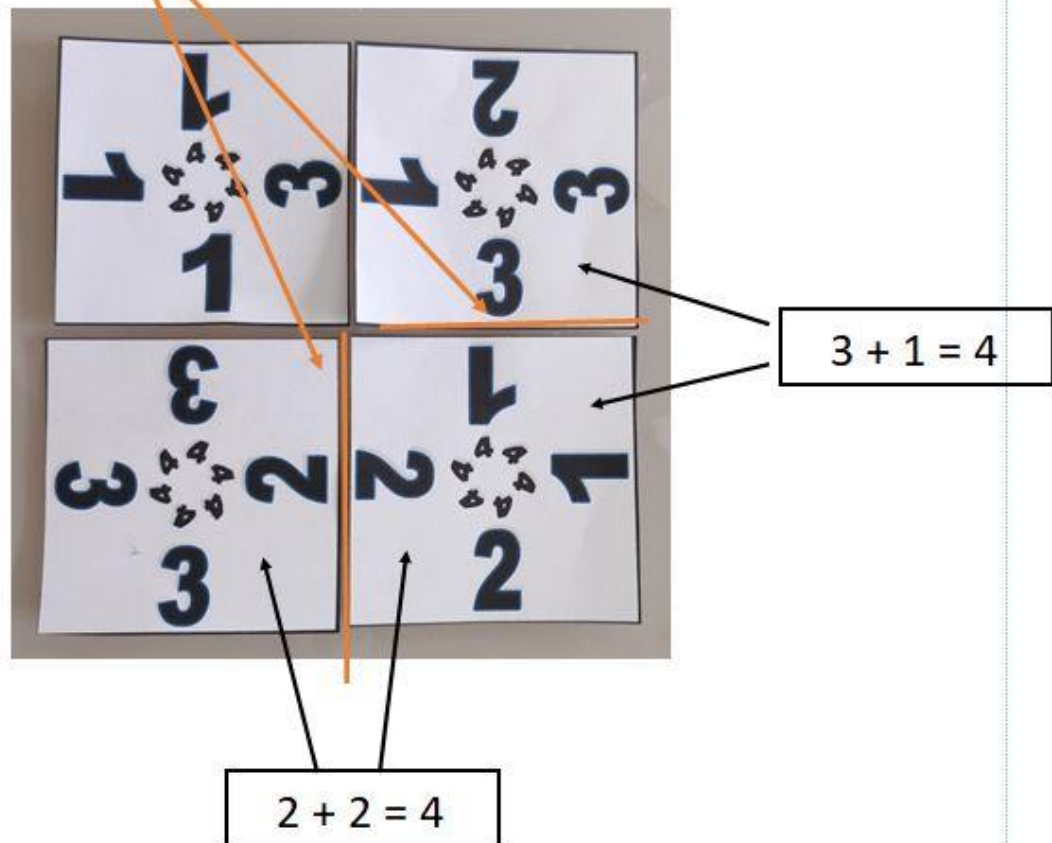


3. Le joueur à gauche de celui qui vient de jouer place un quadromino. Il complète ensuite sa main en prenant un quadromino dans la pioche.



4. Le joueur à gauche de celui qui vient de jouer place un quadromino. Il complète ensuite sa main en prenant un quadromino dans la pioche.

Il y a deux côtés en contact avec le nouveau quadromino. Le joueur gagne deux jetons.



**Important :** Quand un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte. Il peut la jouer directement. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, il passe son tour.

#### Fin du jeu :

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche et qu'un joueur n'a plus de quadromino, la partie s'arrête.

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche et qu'aucun joueur ne peut jouer, la partie s'arrête.

On compte alors les jetons. Le joueur qui en a le plus remporte la partie.

**Important :** on peut commencer par un niveau plus simple pour laisser le temps à l'enfant de bien appréhender les règles.

Les quadrominos proposés peuvent être agrandis pour faciliter la reconnaissance visuelle des nombres sur les 4 côtés.