

Le monde du bernard-l'hermite

(pavage de plans)

Nombre de joueurs : 2

Matériel :

- 1 plan de jeu par joueur représentant le fond de la mer quadrillé en carrés de 3 cm de côté
- Les 8 "amis" du bernard-l'hermite sur des surfaces en formes de carrés, rectangles, de L et autres formes géométriques décrochées, toutes composées de 2 à 5 carrés
- des surfaces en formes de carrés, rectangles, de L et autres formes géométriques décrochées, toutes composées de 1 à 5 carrés décorées d'algues
- 1 dé avec les constellations 1, 2, 3, 4, 5 et une face joker

Règle du jeu :

Le gagnant est celui qui a placé les 8 amis et recouvert la surface du fond de mer au moyen des surfaces mobiles, sans chevauchements ni lacunes, et cela en suivant les indications du dé

Déroulement du jeu :

Chaque joueur prend un plan de jeu

Les surfaces mobiles forment la pioche

Chaque joueur lance le dé et choisit une forme géométrique qui correspond à la constellation retournée

Le joker permet de choisir la forme voulue

Au début du jeu, toutes les formes trouvent facilement une place, mais lorsque la surface à carreler est suffisamment couverte, l'enfant ne peut pas toujours placer la forme géométrique prise. Il peut alors :

- ou échanger sa forme composées d'un certain nombre de carrés contre plusieurs formes plus petites à condition de respecter l'équivalence des surfaces.
- ou passer son tour

Pour terminer, il faut que tous les amis soient placés et que le score du dé corresponde exactement au nombre de carrés qui restent à recouvrir.

Notions mathématiques :

Classement, Conservation des quantités, Mesure d'aire