



DINGO DISC

2, 4 ou 6 joueurs



OBJECTIFS

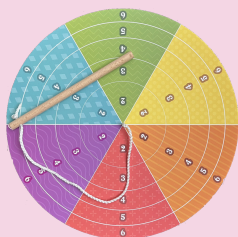
- Anticiper les effets d'une action en déployant adresse et stratégie : ici choisir une masse pour la poser sur le plateau de jeu à un emplacement imposé par les dés sans provoquer le déséquilibre du plateau.
- **Dimension coopérative** : apprendre à jouer ensemble, à s'exprimer, à prendre en compte le point de vue d'autrui, partager des informations et donner des indices à ses coéquipiers, se concerter pour élaborer collectivement des stratégies.


MATÉRIEL

- 1 disque de 6 couleurs avec une ficelle reliée à une baguette en bois
- 60 pions de couleur et de tailles différentes



- 1 dé 6 chiffres 
- 1 dé 6 couleurs 



- un mât avec un orifice 

BUT DU JEU

Le but est de poser le plus de pions possible sur un disque en équilibre sans le faire basculer et faire tomber les pions déjà posés.

Règle du jeu :

1. A son tour chaque joueur jette les 2 dés. Le dé "couleur" indique la partie du disque sur laquelle il faudra poser le pion. Les faces du dé "chiffre" précisent l'emplacement dans la zone de couleur.
 - Si c'est la face 1 qui apparaît : le joueur peut poser le pion n'importe où dans la zone de couleur imposée par les dés.
2. Le joueur choisit un pion (petit, moyen ou grand) et il le pose délicatement sur le plateau dans la zone indiquée par les dés, sans toucher les lignes noires.
 - si le plateau bouge et que moins de 5 pions tombent, le joueur les ramasse et les remet en jeu dans la pioche.
 - sinon on passe au joueur suivant.

Le joueur peut à tout moment demander conseil à ses coéquipiers avant de choisir la taille de son pion et son positionnement dans la zone déterminée par les dés.

Fin de la partie :

- La partie est gagnée quand les 60 pions sont posés sur le plateau.
- Si le plateau bascule avant, et que 5 pions ou plus tombent, la partie est terminée. On compte les pions qui n'ont pas été utilisés (hors de la boîte), et le défi, lors d'une prochaine manche, sera de faire en sorte qu'il en reste moins que la fois précédente.

MISE EN PLACE DU JEU



3

1. Placer le mât dans l'emplacement prévu dans la boîte support.

2

2. Introduire la baguette dans l'orifice du mât.

1

3. Saisir le nœud au bout de la ficelle et tirer dessus pour faire monter le disque jusqu'à pouvoir insérer la ficelle dans l'encoche au sommet du mât.

4



4. Les 60 pions sont à disposition des 2 ou 4 ou 6 joueurs, en vrac hors de la boîte support.

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

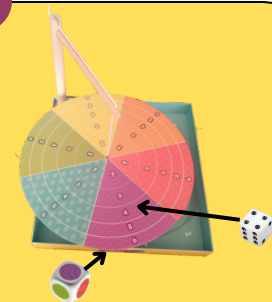
- Les pions les plus petits sont évidemment les plus faciles à poser mais il faudra cependant, à un moment ou à un autre, poser les plus lourds. Le joueur doit choisir le bon moment et le bon emplacement : les pions rouges plutôt sur les zones 2 et 3 par exemple.
- Il faut solliciter les échanges pour éviter que chacun joue pour lui-même, en montrant que partager son point de vue pour s'assurer de ses choix, offre plus de chances de réussite.
- Variantes possibles :
 - Variante 1 : on attribue à chaque pion de couleur une valeur :
 - pion rouge : 10 points
 - pion jaune : 5 points
 - pion vert : 1 pointA la fin de la partie, on calculera la somme des pions non utilisés. Le but de la partie sera d'avoir le score le plus bas possible.
 - Variante 2 : le dé "couleur" n'est joué qu'une fois pour attribuer à chaque joueur la zone de couleur sur laquelle il devra jouer tout au long de la partie avec le dé "chiffre".

La pause réflexive : des points à aborder durant l'échange (et des questions possibles) pour faire prendre conscience de l'aspect coopératif du jeu et de ce que l'on apprend en jouant pour gagner **ENSEMBLE**.

- **ressenti** : est-ce que c'était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide** : est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l'aide ?
- **participation** : est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s'est bien passé ?
- **stratégie** : comment avez-vous réussi ? Que faire pour que cela se passe mieux ?

Règle du jeu - l'essentiel

Le but est de poser le plus de pions possible sur un disque en équilibre sans le faire basculer et faire tomber les pions déjà posés.



Exemple de la zone déterminée par les 2 dés

Règle du jeu :

1. Jeter les 2 dés.

- Si c'est la face 1 qui apparaît, le joueur peut poser le pion dans la zone de son choix, dans la couleur imposée.

2. Réfléchir et repérer l'emplacement sur lequel il faudra placer le pion sans faire basculer le plateau. Le joueur peut demander conseil aux autres joueurs. Il choisit un pion et il le pose délicatement sur le plateau dans la zone indiquée par les dés (sans toucher les lignes noires)..

- Si le plateau bouge et que moins de 5 pions tombent (1, ou 2, 3, 4) le joueur les ramasse et les remet en jeu dans la pioche.
- Sinon c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Les joueurs continuent la partie jusqu'à épuisement de leurs pions.

- La partie est gagnée quand les 60 pions sont posés sur le plateau.
- Si le plateau bascule avant, et que 5 pions ou plus tombent, alors la partie est terminée. On compte les pions qui n'ont pas été utilisés (hors de la boîte) et le défi, lors d'une prochaine manche, sera de faire en sorte qu'il en reste le moins possible.

Extrait du jeu

