

# DRAGOMINO

**But du jeu :** Dans Dragomino chaque joueur doit associer des dominos pour récupérer le plus d'œufs de dragon.

**Temps** Moins de 30 min

**Cycles** à partir de GS - Cycle 2

**Joueurs** 2 à 4



 Bruno CATHALA,  
Marie et Wilfried FORT  
 Maëva DA SILVA,  
Christine DESCHAMPS

## BESOINS

- ☉ Mettre en œuvre un raisonnement.
- ☉ S'engager dans une tâche et la mener jusqu'à son terme.



## FONCTIONS MOBILISÉES

- ☉ Planification - Raisonnement - Flexibilité - Prise de décision - Attention - Fonctions visuo-spatiales.

## OBJECTIFS VISÉS

- ☉ Associer des dominos avec des critères communs.
- ☉ Reasonner pour créer des espaces susceptibles d'accueillir un voir plusieurs œufs.
- ☉ Organiser les dominos en les assemblant si possible par similitude de territoire.

## SÉANCES DÉCROCHÉES

- Numération: Comparer et ordonner des nombres pour établir un classement des territoires les plus fournis en bébés dragon.

## ACCESSIBILITÉ

- Pas de prérequis particulier.

## AIDE

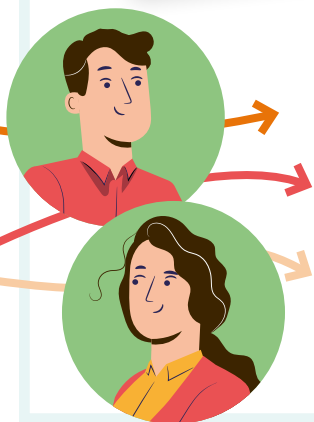
- Établir un classement des territoires les plus rentables par nombre de bébés dragon présents (début de partie).
- Faire remarquer le nombre de bébés dragon restant dans chaque catégorie de territoire au cours de la partie.

## Retour de classe

### AMÉLIORER SA STRATÉGIE

☉ Après quelques parties, on peut amener les enfants à améliorer leur stratégie en les aidant à comprendre quelles dispositions de dominos favorisent la possibilité d'accueillir plusieurs œufs. On pourra également les amener à repérer les catégories de terrain qui ont la plus grande probabilité d'avoir des bébés dragon.

Réalisé par Céline Arqué et Paul-Henri Argiot en collaboration avec Blue Orange.



# DRAGOMINO

## Des langages pour penser et communiquer

### 🕒 Langue française

- Conserver une attention soutenue et manifester si besoin son incompréhension.

### 🕒 Langage mathématique

- Dénombrer des collections (scoring)

## La formation de la personne et du citoyen

🕒 Exploiter ses facultés intellectuelles en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser.

🕒 Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif.

🕒 Apprendre à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres.

🕒 Respecter les règles communes.

🕒 Prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre le projet de gagner la partie, évaluer les conséquences de son action.

## Les systèmes naturels et les systèmes techniques

### 🕒 Capacité à résoudre des problèmes

- Éveiller la curiosité, l'envie de se poser des questions et de chercher des réponses.

### 🕒 Curiosité et sens de l'observation

- Développer, l'observation, la manipulation et l'expérimentation.

## Méthodes et outils pour apprendre

### 🕒 Conduire un projet individuel

- Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener à bien son projet (choix des dominos pour gagner la partie).

### 🕒 Organiser ses apprentissages

- Se projeter dans le temps, anticiper, planifier ses tâches. Gérer les étapes, mémoriser ce qui doit l'être. (Règle, nombre de bébés dragon dans les différents terrains)
- Mettre en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, la mobilisation de ressources, la concentration, l'aptitude à l'échange et au questionnement, le respect des consignes, la gestion de l'effort.
- Identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions, accorder une importance particulière aux corrections.

## Les représentations de l'homme et de l'activité humaine

- 🕒 Se situer dans l'espace et dans le temps
- Construire des repères spatiaux.

### 🕒 Invention, élaboration, production

- Développer des capacités d'imagination, de conception.

## Jouer à DRAGOMINO