


CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.			
Objectifs: Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.			
Compétence(s) spécifique(s) : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle, par superposition.			
Nom du jeu de référence : CODE COULEUR	Visuel du jeu : 		
Vidéorègles : https://www.smartgames.eu/fr/jeux-pour-1-joueur/code-couleur			
Durée de la partie : 10 minutes		Nombre de joueurs : 1	
Astuces Maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, 2 joueurs, etc.) Défis à résoudre, de difficulté croissante Duels (avec 2 jeux)			
Simplification : Placement préalable d'une pièce		Complexification :	
Aller plus loin :			