

# APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE  
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

EN ÉQUIPES

## CHROMINO

N° 3 - mars 2019



Louis Abraham  
édité par Asmodée  
© Asmodée

NIVEAU

Cycles 2, 3 et 4

NOMBRE DE JOUEURS

1 à 8 joueurs (jeux à deux  
ou petits groupes)

MISE EN PLACE

5 minutes (rapide)

DURÉE

30 minutes

THÈMES

Dominoes, couleurs

### BUT DU JEU

*Chromino* est un jeu de dominoes composés de trois carrés de couleur. Pour être posé, un chromino doit toucher au moins deux côtés de même couleur d'une ou plusieurs pièces déjà posées. La partie est gagnée par le ou les premiers joueur(s) à placer tous leurs chrominos.

OBSERVATION

APPARIEMENT

PLACEMENT

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



# Chromino

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 2	CYCLE 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chercher : s'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses.</li> <li>- S'orienter et se déplacer en utilisant des repères [mathématiques cycle 2]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chercher : s'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses.</li> <li>- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.</li> </ul>

## POINTS DE VIGILANCE

Selon la position du joueur face au plateau, ce dernier peut éprouver des difficultés à se repérer parmi les pièces déjà posées.

La présence de nombreuses pièces peut complexifier la perception spatiale du joueur et perturber ses repères.

## ADAPTATIONS DU JEU

### VARIABLES DIDACTIQUES

Conseiller au joueur de classer les dominos par récurrence (couleur double, chromino caméléon).

Avant de poser un chromino, le faire manipuler par le joueur pour qu'il visualise toutes les faces possibles.

Un joueur qui éprouve plus de difficultés peut jouer tout seul pour commencer, en étant guidé par l'enseignant (sans la variable rapidité).

### Adaptations des règles

La règle du jeu propose les variantes Pioche (on pioche un nombre déterminé de dominos ou jusqu'à ce qu'on puisse jouer), Bambino (les dominos peuvent se toucher par un seul côté) et Expert (chaque pose de domino vaut des points selon le nombre de côtés touchés)

Poser les dominos face visible et jouer en coopératif en piochant le moins possible.

Un joueur qui énonce à haute voix « Chromino » arrête le jeu et doit placer un Chromino ; il n'y a donc plus de tour de jeu : chacun peut jouer à tout moment. Un Chromino qui ne peut être placé après avoir dit « Chromino » oblige à piocher un Chromino en pénalité.

### PROLONGEMENTS

Créer des défis en proposant aux élèves de trouver tous les emplacements possibles de certains Chromino à partir de compositions prédéfinies de Chromino (voir la règle du jeu « Les problèmes »).

Créer des œuvres picturales à partir des Chrominos (formes et/ou couleurs) ; faire des parallèles avec les pixels (pointillisme, tableaux à doubles entrées pour le codage d'un dessin en noir et blanc).

## JEUX SIMILAIRES

Triomino junior (4 ans et +) ; Triomino (7 ans et +) ; Tantrix (10 ans et +) ; Blokus (5 ans et +) ; Chromino (App store).