

Kingdomino

Nombre de joueurs : 2 à 4 Durée : 15 min.

Niveau : au 1^{er} degré : /
au 2^{ème} degré : découverte accompagnée
→ autonomie
au 3^{ème} degré : en autonomie

Maison d'édition : Blue Orange Prix : 20 €

Descriptif : Dans ce jeu, le joueur doit construire un royaume le plus prospère possible autour de son château.



Objectif(s)

Les enfants seront capables de gérer leur territoire en posant les dominos de manière à former un carré de 5 sur 5 composés de terrains organisés et prospères.

Compétence(s)

T 4 : Respecter des consignes (...).
T 5 : Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
T 8 : Mémoriser et s'approprier l'information.
T 9 : Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
T 18 : Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
T 20 : S'autoévaluer, ajuster ses comportements.
M 1 : Dénombrer
M 3 : Classer (situer, ordonner, comparer)
M 8 : Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
M 26 : Se situer et situer des objets.
M 31 : Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié.
G 15 : Utiliser des repères spatiaux.

Activité(s)

Chaque joueur possède un château. Au cours de la partie, chacun va construire un royaume autour de son château. Ce royaume formera une grille de 5x5 cases, construite à l'aide de dominos (1 domino = 2 cases). Ces dominos seront choisis par le joueur selon une règle qui organisera les tours de jeu. (voir règles)

Le royaume sera divisé en différents territoires : champs, prairies, forêts, mers, montagnes, mines et marrais.

Lorsque tous les dominos auront été joués, on procèdera au décompte d'une façon très simple:

- Chaque territoire rapporte un nombre de points égal au nombre de cases multiplié par le nombre de couronnes dans le territoire. Par exemple, une étendue d'eau de 5 cases avec 2 couronnes rapporte 10 points. (5x2)
- Un bonus de 10 points est octroyé si le château se trouve exactement au centre de la grille. Un bonus de 5 points si la grille est complète.

Il arrive qu'un joueur ne complète pas sa grille si, au cours de la partie, il ne parvient pas à poser un domino en respectant la règle de connexion (voir règles). Celui-ci est mis de côté et ne compte évidemment pas. Les joueurs très distraits peuvent aussi avoir ce problème, en posant mal les dominos et en laissant des trous isolés dans la grille !

Si un joueur ne respecte pas la règle de connexion lors de la pose d'un domino, celui-ci sera écarté et ne pourra être comptabilisé.

Les joueurs veilleront à éviter les trous isolés dans la grille construite au risque de perdre des points.

(Voir règles plus précises dans le jeu.)

Variante(s) :

1° Pour les premières parties, on peut ne pas ajouter 5 points au cas où le joueur ait composé un carré parfait ou 10 points quand le château est au centre. Ces 2 règles seront alors ajoutées progressivement.

2° Quand on joue à 2 joueurs et que l'on maîtrise Kingdomino on peut jouer en construisant un grand royaume de 7x7 cases. C'est plus calculatoire mais passionnant à jouer!

Références

Règles du jeu : <https://www.didacto.com/jeux-de-strategie/3400-kingdomino-3770000904406.html>

Règles vidéo : <http://videoregles.net/videoregle/kingdomino>

Freins, solutions, constats et différenciation

1° Les enfants éprouvent des difficultés à visualiser le carré de 5 sur 5 à composer.

→ Il est envisageable de tracer un carré modèle sur feuille. Les enfants s'en serviraient comme « zone à construire. »

2° Les enfants éprouvent des difficultés à compter leurs points. Il est bon de leur proposer de prendre un cahier de brouillon ou une ardoise pour noter les calculs.