

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

Apprendre par le jeu

BAHUTS MALINS

N° 50 – mai 2021



Raf Peeters édité par Smartgames
© Smartgames

NIVEAU	Cycles 1 et 2
NOMBRE DE JOUEURS	1 joueur
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	15 minutes

BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, le joueur doit reconstituer le chargement de trois camions colorés. Il faudra prendre en compte les contraintes imposées par le défi et placer consécutivement un, deux à trois éléments de différentes formes et couleurs. Une seule solution possible par défi. 48 défis de difficultés croissantes sont proposés (avec les solutions au dos).

REPRÉSENTATION SPATIALE

LOGIQUE

OBSERVATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



BAHUTS MALINS

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	<ul style="list-style-type: none"> – Utiliser, fabriquer, manipuler des objets. – Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
CYCLE 2	<ul style="list-style-type: none"> – S'engager dans une démarche de résolution de problèmes. – Résolution de problèmes impliquant des grandeurs et mesures. – Réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations. – Reconnaître des solides simples dans leur environnement proche. – Estimer les ordres de grandeurs de longueurs, masses et contenances.

POINTS DE VIGILANCE

Ordre d'assemblage et orientation des éléments (qui impactent la réussite du défi). La symétrie et la translation peuvent également constituer des points de blocage.

ADAPTATIONS POSSIBLES

Variables didactiques et pédagogiques

Pour les plus jeunes, sélectionner les formes qui ne nécessitent pas un ordonnancement des formes spécifiques (étapes). Montrer que la résolution peut aussi permettre de visualiser les étapes de la construction.

Adaptations du matériel

Intégrer plus ou moins de pièces quand la mécanique du jeu est bien comprise (comme proposé dans les 48 défis classés par ordre croissant de difficulté). Demander aux élèves d'inverser le principe du jeu en retrouvant le défi correspondant aux camions déjà remplis par leurs camarades.

Adaptations des règles

Constituer des binômes pour permettre les échanges autour des défis. Un des deux élèves peut verbaliser l'instruction et l'autre l'exécuter. Il est possible également d'ajouter une contrainte de temps et de chronométrer les parties.

Prolongements

L'enseignant peut travailler en 2D en découpant le profil des camions et en reproduisant des formes planes. L'ajout de formes absentes du jeu peut alors être envisagé. Un travail autour des formes peut aussi être proposé : leur dénomination, le classement de celles-ci ou encore l'élaboration par les élèves de critères de sélection communs.

JEUX SIMILAIRES

Autour des formes et de l'ordonnancement des actions: *Jacques et le Haricot Magique* (Smartgames), *Château logique* (Smartgames), *Cubissimo* (Djeco), *Code couleur* (Smartgame), *Casse-tête IQ puzzler pro* (Smartgames), *Logic City* (Goula), *L'archipel des dinosaures* (Smartgames), *Camelot Junior* (Smartgames)