

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

ESPACE
ET GÉOMÉTRIE

COOPÉRATIF

BANDIDO

N° 11 - juin 2020



Martin Nedergaard Andersen
Édité par Helvetiq
© Helvetiq

NIVEAU

Cycles 1, 2 et 3

NOMBRE DE JOUEURS

Petit groupe, jeu en solitaire

1 à 4 joueurs

MISE EN PLACE

5 minutes

DURÉE

30 minutes

THÈME

Tunnel, prison, évasion

BUT DU JEU

Empêcher collectivement le bandit de s'échapper en bloquant toutes les issues des tunnels. Chaque joueur reçoit 3 cartes et en pose une à tour de rôle. La carte doit correspondre parfaitement à toutes les cartes qu'elle touche. La victoire est collective si tous les tunnels sont bloqués avant la fin de la pioche.

PLACEMENT

REPRÉSENTATION SPATIALE

PROGRAMMATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Bandido

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	Représenter l'espace / se repérer dans l'espace. Dossier Scolom.
CYCLE 2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères / vocabulaire du positionnement / vocabulaire des déplacements / s'engager dans une démarche de résolution de problèmes / construire des repères spatiaux / se repérer dans l'espace et le représenter / [se] repérer et [se] déplacer en utilisant des repères.
CYCLE 3	Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements sur un plan ou sur une carte.

POINTS DE VIGILANCE

- Lisibilité des cartes liée aux couleurs.
- Prévoir une surface de jeu assez grande à fond clair.
- La correspondance des cartes n'est pas toujours évidente, parfois les plus jeunes posent leur carte sans se rendre compte que certaines sorties de tunnel débouchent sur un mur sur la carte adjacente.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

- Demander au joueur qui pose la carte d'argumenter son choix à l'oral pour expliquer sa stratégie. Inviter les autres joueurs à donner leur avis.
- **Défi collectif**: partir d'une situation problème avec un nombre donné de sorties et de cartes choisies par l'enseignant pour inviter les élèves à résoudre le problème par petits groupes afin d'identifier et de décomposer les stratégies « gagnantes ».

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Enlever les cartes avec trop de sorties.
- Rajouter ou enlever des cartes de fermeture.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Rendre la pioche visible pour pouvoir choisir les cartes appropriées de manière réfléchie.
- Choisir la meilleure carte parmi les joueurs après délibération collective, sans tenir compte des tours de joueurs.
- Jouer en mode silencieux et échanger en fin de partie sur les choix effectués.

PROLONGEMENTS

Transposer cette situation de résolution de problème sous la forme d'un algorithme élaboré collectivement: « si... alors » etc. Utiliser un robot programmable (ou un lutin sur Scratch) comme bandit et identifier les commandes qui lui permettront de réaliser un parcours donné.

JEUX SIMILAIRES

Chabyrinthe, Labyrinthe, Rush hour, Saboteurs.