

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

Apprendre par le jeu

CAMELOT JUNIOR

N° 55 – 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
THÈME	Prince, princesse et château

BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, le joueur doit construire un chemin pour permettre au chevalier et à la princesse de se retrouver. Il faudra prendre en compte les contraintes imposées par le défi et placer consécutivement un élément du château et/ou un escalier. 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



CAMELOT JUNIOR

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	<ul style="list-style-type: none"> – Se repérer dans l'espace – Représenter l'espace. – Faire l'expérience de l'espace.
CYCLE 2	<ul style="list-style-type: none"> – (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères. – Se repérer dans l'espace et le représenter – Situer spatialement des objets ou des personnes. – S'engager dans une démarche de résolution de problèmes.

POINTS DE VIGILANCE

Ordre d'assemblage et orientation des éléments (qui impactent la réussite du défi).

ADAPTATIONS POSSIBLES

Variables didactiques et pédagogiques

Intégrer plus ou moins de pièces quand la mécanique du jeu est comprise (comme proposé dans les 48 défis classés par ordre croissant de difficulté).

Adaptations du matériel

Il est aussi possible de demander aux élèves de mettre de côté les éléments permettant la réalisation du défi (selon la taille ou la couleur de l'élément à positionner).

Adaptations des règles

Constituer des binômes pour permettre les échanges autour des parcours. Demander aux élèves d'inverser le principe du jeu en retrouvant le défi correspondant au château déjà réalisé par leurs camarades. Il est possible d'ajouter une contrainte de temps en chronométrant les parties.

Prolongements

Demander au joueur de verbaliser les actions réalisées en utilisant le vocabulaire lié à la temporalité (avant, après, en même temps, à posteriori).
Après avoir travaillé avec des pièces en 3D, il est possible de transposer ce jeu en 2 dimensions.

JEUX SIMILAIRES

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