RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

Coopérons dès l'École

CANOPÉ ÉDITIONS
AGIR

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

SCIENCES

Apprendre par le jeu

CHÂTEAU LOGIQUE

N° 51 – 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	Château

BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, le joueur doit reconstituer le schéma du château. Il faudra prendre en compte les contraintes imposées par le défi et placer consécutivement un élément du château (la tour et les blocs). 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

− X +

Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS

− X +

HASARD — STRATÉGIE

− X +

NIVEAU SONORE

− X +

Auteurs de la fiche : Aurore Bonnet, Aurore Guyon, Hélène Garrit, Magali Corrière

CHÂTEAU LOGIQUE

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	– Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées. – Se repérer dans l'espace. – Représenter l'espace. – Faire l'expérience de l'espace.
CYCLE 2	Les solides – Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.

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 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 défis. Il est aussi possible d'ajouter une contrainte de temps en chronométrant les parties. Demander aux élèves d'inverser le principe du jeu en retrouvant le défi correspondant au château déjà réalisé par leurs camarades.

Prolongements

Demander au joueur de verbaliser les actions réalisées en utilisant le vocabulaire lié à la temporalité (avant, après, en même temps, à posteriori) et/ou à la taille des éléments. Il est aussi possible de revoir la référence littéraire du jeu («La belle au bois dormant demande un nouveau château») et imaginer une histoire avec le nouveau château.

JEUX SIMILAIRES

Autour des formes et de l'ordonnacement 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).

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Accompagner l'action d'albums sur les châteaux.