

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

# Apprendre par le jeu

## CODE COULEUR N° 52 – mai 2021



Chris Burm, édité par Smartgames  
© Smartgames

<b>NIVEAU</b>	Cycles 1, 2 et 3
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 joueur
<b>MISE EN PLACE</b>	5 minutes
<b>DURÉE</b>	15 minutes

### BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, le joueur doit reconstituer l'agencement de différentes formes pour constituer une forme complexe. Il faudra prendre en compte les contraintes imposées par le défi et placer consécutivement un, deux à trois formes de différentes couleurs. Une seule solution possible par défi. 48 défis de difficultés croissantes sont proposés (avec les solutions).

REPRÉSENTATION SPATIALE

LOGIQUE

OBSERVATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



## CODE COULEUR

### APPRENTISSAGES VISÉS

<b>CYCLE 1</b>	– Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.
<b>CYCLE 2</b>	– Raisonner sur des figures pour les reproduire avec des instruments. – Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques, utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, le milieu de symétrie. – S'engager dans une démarche de résolution de problèmes. – Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.
<b>CYCLE 3</b>	– Reconnaître, nommer, décrire des figures simples ou complexes – Résolution de problèmes. – Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.

### POINTS DE VIGILANCE

Reconnaître les figures simples dans les figures complexes. Positionnement horizontal et vertical de la forme. L'ordre dans la programmation.

### ADAPTATIONS POSSIBLES

#### Variables didactiques et pédagogiques

Sélectionner les premiers exercices à deux formes seulement ou ceux pour lesquels l'ordre dans l'agencement des formes n'a pas d'importance.

#### Adaptations du matériel

Sélectionner un critère de tri et l'expliquer avec l'élève (la couleur ou la forme). Proposer une fiche qui reprend les figures usuelles simples (le carré, rectangle, etc). Pour permettre l'utilisation du jeu en classe, il peut être intéressant de proposer aux élèves de jouer en ligne (application accessible depuis le site de l'éditeur).

#### 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.

#### Prolongements

Outre le champ disciplinaire des mathématiques, un travail autour de la création et de l'inventivité pour faire vivre les formes peut être envisagé (en art visuel ou en français).

### JEU SIMILAIRES

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

### RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Les abécédaires impliquant des formes géométriques : *Ludographe* (Cnap).