

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES
ESPACES
ET GÉOMÉTRIE

GAGNE TON PAPA N° 24 - Avril 2020



André et John Perriolat
édité par Gigamic
© Gigamic

NIVEAU	Cycles 1, 2 et 3
NOMBRE DE JOUEURS	Jeu solitaire, jeu à deux
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	15 minutes

BUT DU JEU

Jeu-valise comprenant différentes règles de jeux de construction, d'équilibre et de casse-tête. Le jeu principal a pour but de placer le plus rapidement possible des pièces de tailles et formes différentes dans une zone limitée. Chaque joueur utilise les pièces proposées pour terminer un puzzle.

REPRÉSENTATION SPATIALE

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Gagne ton papa

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	Se repérer dans l'espace ; agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ; réaliser des compositions plastiques, planes et en volume.
CYCLE 2	S'engager dans une démarche de résolution de problèmes ; anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure ; reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés ; vocabulaire du positionnement.
CYCLE 3	Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets ; utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales ; reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes.

POINTS DE VIGILANCE

Les pièces étant colorées, il sera important de s'assurer qu'aucune problématique visuelle n'est présente chez l'élève. Ce jeu pouvant se jouer seul, il ne pourrait pas être autonome dans ce cas de figure.

ADAPTATIONS POSSIBLES (VARIABLES DIDACTIQUES)

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Préparer une boîte type « deck » afin que les élèves puissent piocher plus facilement leur défi.
- Proposer aux élèves des fiches « règles » simplifiées.
- Proposer aux élèves des copies des cartes avec le nom des couleurs sur les pièces.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Au lieu d'utiliser toutes les cartes, proposer seulement les niveaux adaptés à ceux des élèves.
- Supprimer ou modifier la notion de rapidité.
- Supprimer ou modifier le système de points.
- Ne pas déplacer les réglottes le temps que les élèves s'approprient le jeu.
- Le choix de la pièce complémentaire pourra être fait de manière équitable (éviter que ce soit toujours le gagnant qui donne la pièce).

JEUX SIMILAIRES

- *Blokus*,
- *Polyssimo* et *Polyssimo Challenge*,
- *Cubissimo*,
- *Tangram*.