

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

SCIENCES

# Apprendre par le jeu

## IL ÉTAIT UNE FERME

N° 53 – mai 2021



Raf Peeters édité par Smartgames  
© Smartgames

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

### BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, les joueurs doivent placer les barrières afin de séparer les animaux de la ferme en reprenant les configurations proposées dans les défis. Une seule solution possible par défi. 48 défis de difficultés croissantes sont proposés (avec les solutions au dos).

LOGIQUE

PLACEMENT

OBSERVATION

REPRÉSENTATION SPATIALE

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



# IL ÉTAIT UNE FERME

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans l'espace.</li> <li>- Représenter l'espace.</li> <li>- Faire l'expérience de l'espace.</li> </ul>
CYCLE 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères.</li> <li>- Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.</li> <li>- Situer spatialement des objets ou des personnes.</li> </ul>

## POINTS DE VIGILANCE

Faire attention à l'orientation du plateau et veillez à ce que l'enfant repère les bonnes couleurs de maison. Commencer progressivement dans les défis proposés pour intégrer la mécanique du jeu.

## ADAPTATIONS POSSIBLES

### Variables didactiques et pédagogiques

Intégrer les abreuvoirs afin que chaque enclos puisse en disposer (seulement quand la mécanique du jeu est comprise comme proposé dans les 48 défis classés par ordre croissant de difficulté).

### Adaptations du matériel

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

### Adaptations des règles

Constituer des binômes pour permettre les échanges autour du placement des éléments du jeu.

### Prolongements

Demander au joueur de verbaliser le placement réalisé et utiliser le vocabulaire lié au positionnement des objets et personnages. Un travail autour du vocabulaire de la ferme et des animaux peut être proposé. Il est aussi possible de proposer de vivre le jeu en activité d'EPS en scénarisant la situation.

## JEUX SIMILAIRES

Situer et repérer des objets les uns par rapport aux autres : *Le petit chaperon rouge* (Smartgames)

Sur le principe du défi solo incluant le principe de la représentation spatiale : *Jacques et le Haricot Magique* (Smartgames), *Bahuts malins* (Smartgames), *Château logique* (Smartgames), *Les trois petits cochons* (Smartgames), *Polyssimo* et *Cubissimo* (Djeco), *Casse-tête IQ puzzler pro* (Smartgames), *Rush Hour* (Ravensburger), *Logic City* (Goula), *L'archipel des dinosaures* (Smartgames), *La nuit des fantômes* (Smartgames), *La belle au bois dormant* (Smartgames), *Blanche Neige* (Smartgames).