

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

SCIENCES

# Apprendre par le jeu

## LE PETIT CHAPERON ROUGE N° 54 – 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>	Le petit chaperon rouge

### BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, les joueurs doivent trouver le chemin le plus court et/ou le plus long pour rejoindre la maison de la grand-mère. Le joueur doit placer l'arbre, la maison, les sapins, le petit chaperon rouge et/ou le loup comme indiqué sur le défi. Une seule solution possible par défi. 48 défis de difficultés croissantes sont proposés.

REPRÉSENTATION SPATIALE

CIRCUIT ET PARCOURS

OBSERVATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



# LE PETIT CHAPERON ROUGE

## APPRENTISSAGES VISÉS

<b>CYCLE 1</b>	<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>
<b>CYCLE 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Espace et géométrie : (se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères.</li> <li>– Se repérer dans l'espace et le représenter : situer spatialement des objets ou des personnes.</li> <li>– Résolution de problème : tester, essayer plusieurs pistes de résolution.</li> </ul>

## POINTS DE VIGILANCE

Faire attention à l'orientation du plateau et veillez à ce que l'enfant choisisse les bonnes tuiles (codées par couleur). Commencer progressivement dans les défis proposés pour intégrer la mécanique du jeu.

## ADAPTATIONS POSSIBLES

### Variables didactiques et pédagogiques

Intégrer le loup en plus du petit chaperon rouge quand la mécanique du jeu est comprise (comme proposé dans les 48 défis classés par ordre croissant de difficulté).

### Adaptations du matériel

Il peut être intéressant d'introduire le jeu en présentant en amont la bande-dessinée proposée par l'éditeur. Les élèves seront ainsi familiarisés avec l'iconographie du jeu et le principe des chemins avec une focale sur le mode de représentation des trajets (élément important du jeu).

### 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 plateau de jeu complété par un autre joueur. Il est possible d'ajouter une contrainte de temps en chronométrant les parties.

### Prolongements

Demander au joueur de verbaliser le parcours réalisé et utiliser le vocabulaire lié au placement et au positionnement des objets et personnages. Le principe de ce jeu peut être transposé à un autre univers littéraire (un autre conte) ou un environnement familier. Un travail autour de la bande dessinée réalisée par Hans Bloemmen peut également être proposé. Celle-ci est accessible en format papier dans la boîte du jeu ou en version digitale (enrichie d'une bande son) en ligne depuis le site de l'éditeur. Vu qu'il s'agit d'une adaptation du conte sans texte, la mise en voix du conte peut constituer une activité classe intéressante. Il est aussi possible de proposer de vivre le jeu en activité d'EPS en scénarisant la ou les situations du conte.

## JEUX SIMILAIRES

Situer et repérer des objets les uns par rapport aux autres : *Les trois petits cochons* (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), *Il était une ferme* (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), *Les trois petits cochons* (Smartgames).