

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

SCIENCES

Apprendre par le jeu

LES 3 PETITS COCHONS N° 56 – mai 2021



édité par Smartgames
© Smartgames

NIVEAU	Cycles 1 et 2
NOMBRE DE JOUEURS	1 joueur
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	15 minutes
THÈME	Conte

BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, les joueurs doivent aider les petits cochons à construire leur maison. Le joueur doit protéger les petits cochons du loup en reprenant les configurations proposées dans les défis. Une seule solution possible par défi. 48 défis de difficultés croissantes sont proposés.

REPRÉSENTATION SPATIALE

LOGIQUE

OBSERVATION

PLACEMENT

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



LES 3 PETITS COCHONS

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	<ul style="list-style-type: none"> – Se repérer dans l'espace. – Représenter l'espace. – Faire l'expérience de l'espace.
CYCLE 1	<ul style="list-style-type: none"> – (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères. – Se repérer dans l'espace et le représenter. – Situer spatialement des objets ou des personnes. – S'engager dans une démarche de résolution de problèmes.

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 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 le conte illustré proposé par l'éditeur. Les élèves seront ainsi familiarisés avec l'iconographie du jeu et le principe des maisons avec une focale sur le mode de représentation des espaces associés à chaque cochon (élément important du jeu).

Adaptations des règles

Constituer des binômes pour permettre les échanges autour du placement des éléments du jeu. 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 placement réalisé et utiliser le vocabulaire lié 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 situation ou les situations du conte..

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), *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).