

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

SCIENCES

Apprendre par le jeu

SPACIO

N° 61 – octobre 2021



Christophe Gilet,
 Édité par Djeco
 © Djeco

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

BUT DU JEU

Ce jeu de logique propose de repositionner différentes figurines sur un plateau en bois en fonction d'un point de vue. Pour résoudre les défis, le joueur doit se repérer dans l'espace et placer l'éléphant, le baobab, le singe, la hutte, la girafe et le buisson selon leur positionnement (devant, derrière, à côté de, etc.). Une seule solution possible par défi (avec les solutions au dos).

REPRÉSENTATION SPATIALE

LOGIQUE

OBSERVATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



Spacio

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	Se repérer dans l'espace et le représenter : – Représenter l'espace. – Faire l'expérience de l'espace.
CYCLE 2	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères. Se repérer dans l'espace et le représenter > situer spatialement des objets ou des personnes.

POINTS DE VIGILANCE

Traduction des informations recueillies dans la carte défi à positionner sur la grille. Le passage de la représentation en 2D au 3D peut poser une difficulté.

ADAPTATIONS POSSIBLES

Variables didactiques et pédagogiques

Faire verbaliser les adverbes de lieu (devant, derrière, à côté de, à gauche, etc.) et demander d'explicitier les choix opérés pour les défis.

Adaptations du matériel

Demander aux élèves d'inverser le principe du jeu en retrouvant la carte défi correspondant à une situation choisie par un tiers.

Prolongements

Ce jeu peut être intégré à une séance dédiée à la représentation spatiale. En utilisant un appareil photo, les élèves pourront éprouver la notion de point de vue. Un travail autour des adverbes de lieu peut également être proposé. Il est aussi possible de proposer de vivre le jeu en activité d'EPS en scénarisant la situation et en proposant de prendre des photos des scènes réalisées.

JEUX SIMILAIRES

Les trois petits cochons (Smartgames), *Logic city* (Goula), *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), *L'archipel des dinosaures* (Smartgames), *La nuit des fantômes* (Smartgames), *La belle au bois dormant* (Smartgames), *Blanche Neige* (Smartgames).