

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

SCIENCES

Apprendre par le jeu

TOPOLOGIX

N° 57 – mai 2021



Géraldin Cosneau
 édité par Djeco
 © Djeco

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

BUT DU JEU

Avec ce casse-tête revisité, les joueurs doivent reconstituer les éléments d'un paysage sur une plaquette en bois. Le joueur doit placer l'arbre, l'ours, la souris, et la maison comme indiqué sur les paysages qui font aussi office de défis. Une seule solution possible par défi. 48 défis de difficultés croissantes sont proposés (avec les solutions au dos).

REPRÉSENTATION SPATIALE

LOGIQUE

OBSERVATION

PLACEMENT

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



TOPOLOGIX

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.

POINTS DE VIGILANCE

Traduction des informations recueillies dans le paysage à retrouver sur la grille. La position de la bille par rapport au cube peut aussi constituer au point de blocage.

ADAPTATIONS POSSIBLES

Variables didactiques et pédagogiques

Il est possible de passer de la représentation 2D proposée dans le jeu à une représentation 3D qui permettra de manipuler la bille par rapport au cube et d'expérimenter la question du placement différemment. Faire verbaliser les adverbes de lieux et demander d'explicitier les choix opérés pour les défis.

Adaptations du matériel

Intégrer plus ou moins de pièces (d'animaux) quand la mécanique du jeu est comprise. Demander aux élèves d'inverser le principe du jeu en retrouvant la carte correspondant au tableau à double entrées complété par un autre joueur.

Adaptations des règles

Constituer des binômes pour permettre les échanges autour des défis. Un des deux élèves peut verbaliser l'instruction et l'autre l'exécuter. Il est possible d'ajouter une contrainte de temps en chronométrant les parties.

Prolongements

Ce jeu peut être intégré à une séance dédiée à la représentation spatiale. Outre le travail autour des adverbes de lieux, un travail autour des marqueurs spatiaux peut être proposé. Le jeu peut être utilisé comme support pour «raconter une histoire». Il est aussi possible de proposer de vivre le jeu en activité d'EPS en scénarisant la situation et en proposant une activité autour du quadrillage.

JEUX SIMILAIRES

Situer et repérer des objets les uns par rapport aux autres: *Les 3 petits cochons* (Smartgames), *Eduludo Spacio* (Djeco).

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), *Eduludo Spacio* (Djeco).