

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Coopération  
Planification  
Vision dans l'espace  
Placement

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle / Spatiale
- Interpersonnelle
- Logico-mathématique
- Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- Savoir calculer
- Expression orale
- Savoir appairer



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de coopérer pour construire un paysage et réaliser des objectifs liés au placement des tuiles paysages : champ, village, forêt, rivière et voie ferrée pour progresser dans leur campagne et débloquer le contenu des 4 boîtes.

Ils devront également tenir compte des zones « drapeau » et réaliser la plus grande rivière et la plus grande voie ferrée possible afin d'obtenir un maximum de points.



Un jeu de Lukas Zach & Michael Palm  
Maison d'édition : Gigamic  
Prix indicatif : 40 €



de 1 à 6 élèves  
45 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer de manière à réaliser un maximum d'objectifs pour développer un paysage en connectant astucieusement des tuiles et marquer un maximum de points.

### Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

### ESAR

A 406 Jeu de stratégie  
D 401 Jeu coopératif



### SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)

*Dorfromantik, le jeu de société dans ma classe*

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour Gigamic  
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »  
© Gigamic 2024



# COMPÉTENCES

## Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

## Mathématiques :

- Dénombrer
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.
- Lire un graphique, un tableau, un diagramme
- Dans une situation simple et concrète (tirage de cartes, jets de dés, ...) estimer la fréquence d'un évènement sous forme d'un rapport.

## Éveil géographique :

- Utiliser des repères spatiaux.

## Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :

- de l'intention poursuivie, [...]
- des modalités de la situation.
- En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant, ...)
- En utilisant des procédés qui garantissent la relation. (courtoisie, tour et temps de parole, ...)
- Présenter le message ou y réagir.
- En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Veiller à la présentation phonique du message.

## Éducation morale et civique/Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

→ **Mélangez les tuiles « Objectif »** face cachée.

**Formez plusieurs piles** et placez-les à proximité de la zone de jeu.

→ **Mélangez les tuiles « Paysage »** face cachée.

**Piochez-en 3 et sans les regarder, rangez-les dans la boîte.** Formez ensuite plusieurs piles et placez-les également à proximité de la zone de jeu.

→ **Pour la première partie, vous n'aurez pas besoin des boîtes**, ne les ouvrez SURTOUT pas.

Le carnet de score et de campagne seront utilisés en fin de partie.

→ **Le jeu se joue à tour de rôle**, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au fur et à mesure de la partie, les élèves vont créer un paysage à l'aide des différentes tuiles.

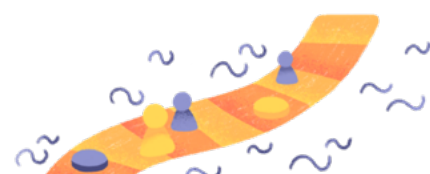
→ **A son tour de jeu, l'élève doit révéler, soit une tuile « Objectif », soit une tuile « Paysage »** qu'il pose dans la zone de jeu en respectant les règles de placement (voir plus bas).

→ Durant toute la partie, **veillez à avoir toujours 3 objectifs en cours.**

→ **Lors des 3 premiers tours de jeu, vous devez révéler une tuile « Objectif ».**

→ **Chaque fois que vous révélez une tuile « Objectif », il faut piocher immédiatement un jeton « Objectif »** du type correspondant et l'ajouter sur la tuile « Objectif » côté numéroté visible, dans la zone de jeu.

→ **Il existe 5 types de tuiles « Objectifs »** : forêt, champ, village, voie ferrée et rivière



→ Une fois que les 3 premiers tours ont été joués, **au début de chaque tour, vérifiez combien il reste de tuiles « Objectif »** avec leur jeton « Objectif » dans la zone de jeu :

○ **S'il y a moins de 3 tuiles « Objectif » avec un jeton**, révélez une tuile « Objectif » accompagnée de son jeton et posez-les en respectant les règles de placement.

○ **S'il y a 3 tuiles « Objectif » avec un jeton**, révélez une tuile « Paysage » et posez-la dans la zone de jeu en respectant les règles de placement.

→ **Pour valider un objectif, placez le nombre exact de tuiles dans le territoire correspondant**, en tenant compte du chiffre (entre 4 et 6) du jeton « Objectif » dévoilé sur cette tuile. Lorsque vous validez un « Objectif », placez le jeton « Objectif » dans une zone consacrée au « Objectif » validés.

### Règles de placement

○ **Les tuiles doivent toujours être placées de manière à toucher** par, au moins **un des 6 côtés**, une tuile déjà en jeu.

○ **Une voie ferrée ou une rivière doit être prolongée par une tuile du même type.**

○ **Les terrains champ, village et forêt peuvent être placés comme vous le souhaitez.**

### Règles spéciales

○ **Vous pouvez placer une tuile « Objectif »** dans un territoire, une rivière ou une voie ferrée **qui contient déjà un autre « Objectif »** avec ou sans jeton.

○ **Vous ne pouvez pas placer une tuile « Objectif »** si au moment où vous la posez :

○ Vous composez un territoire, une rivière ou une voie ferrée de plus de tuiles que le jeton ne le demande.

○ Vous fermez un territoire, une rivière ou une voie ferrée alors que le nombre de tuiles qui le compose est inférieur à l'« Objectif » posé.

○ **Vous pouvez placer une tuile dans un territoire, une rivière ou une voie ferrée où il y déjà un jeton « Objectif »**, même si cela fait dépasser le nombre de tuiles demandé par ce jeton. Dans ce cas, l'« Objectif » est annulé. Retirez le jeton de la zone de jeu et rangez-le dans la boîte.

○ **Un « Objectif » est annulé et son jeton retiré, si une tuile « Paysage » vient fermer** un territoire, une rivière ou une voie ferrée avec un nombre de tuile inférieur à celui demandé par le jeton « Objectif ».

○ **Placer une tuile peut vous permettre de valider plusieurs « Objectif »** à la fois.

○ **S'il n'y a plus de tuile « Objectif », continuez à jouer avec les tuiles « Paysage »** restantes.

### Les drapeaux

**Chaque drapeau se situe dans un territoire précis** (village, forêt ou champ). Ces tuiles se placent en respectant les règles de placements habituels. Cependant, à la fin de la partie, **les territoires comportant un drapeau rapportent des points uniquement s'ils sont fermés.**

**La partie se termine lorsque vous placez la dernière tuile « Paysage » sauf si vous validez un ou plusieurs « Objectif » avec celle-ci.** Rejouez alors une ou des tuiles « Objectif » jusqu'à ce que vous ne puissiez plus valider ou annuler d'« Objectif ».

**Procédez alors au comptage des points** en remplissant une feuille de score. (pour plus de détails, voir règle)

**Complétez ensuite une feuille de campagne.** (pour plus de détails, voir règle)

Au fur et à mesure des parties et de vos points, vous allez découvrir le contenu des différentes boîtes et découvrir du nouveau matériel. Reportez-vous aux règles pour plus de détails sur ceux-ci.

## POUR JOUER AUTREMENT

a. **Avant de jouer la première partie, il est important de**

- Présenter le matériel du jeu : les différentes tuiles « **Objectif** », « **Paysage** » et les jetons.
- Montrer comment placer les tuiles.

b. **Pour appréhender le jeu :**

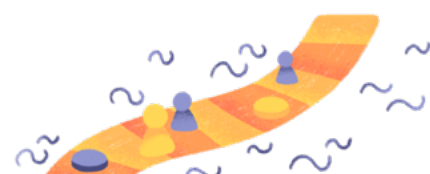
- Jouer en ayant pour but de réaliser un nombre d'objectifs fixés en début de partie. (à augmenter au fur et à mesure des parties)
- Jouer avec un adulte qui guide la partie
- Jouer sans mener de campagne
- Jouer sans les drapeaux
- Jouer sans l'objectif de la plus grande rivière, de la plus grande voie ferrée

c. **Faire jouer les élèves seuls afin de les laisser s'imprégner du jeu avant de devoir coopérer.**

3/9

*Dorfmantik, le jeu de société dans ma classe*

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic  
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »  
© Gigamic 2024





## EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient rencontrer des difficultés à :

### 1. Mémoriser les différentes règles de placement et les règles spéciales :

- Voir aide de jeu
- Voir point « b » dans « Pour jouer autrement »

### 2. Placer les tuiles :

- Rappel des règles de placement (+ voir aide de jeu)
- Montrer des exemples de parties et imaginer comment placer la tuile proposée par l'adulte

### 3. Coopérer :

- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la manière de fonctionner et communiquer ensemble.
- Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie commune pour améliorer le score.

### 4. Planifier la partie de jeu :

- Faire des arrêts et faire observer les objectifs déjà atteints et voir ensemble la stratégie à poursuivre en tenant compte des objectifs qui doivent encore être réalisés

### 5. Tenir compte des 3 objectifs en jeu :

- Rappeler d'observer les objectifs en jeu
- Faire le point sur ce qui reste à faire pour les valider

### 6. Réaliser le comptage des points :

- Lors des premières parties l'adulte guide le comptage
- Voir aide de jeu



## AUTOUR DU JEU

- **Français/Langue étrangère** : le vocabulaire lié au jeu : paysage, habitation, métiers
- **Éveil** : analyser les différents paysages, les métiers, utiliser des repères spatiaux
- **Mathématiques** : les probabilités, lecture d'un tableau à double entrée, visualisation spatiale, vocabulaire spatial, calcul mental, l'addition, les tables de multiplication, la priorité des opérations.

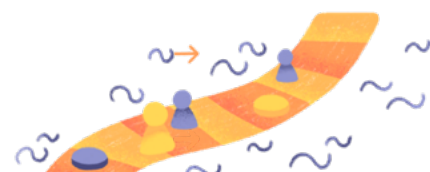


### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)









# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

Je suis capable de placer adéquatement les tuiles pour réaliser les objectifs.



Je suis capable de placer adéquatement les tuiles pour anticiper les objectifs.



Je suis capable de planifier l'occupation de l'espace.



Je suis capable de me situer, me repérer dans l'espace.



Je suis capable de coopérer.



Je suis capable de construire la plus longue rivière.



Je suis capable de construire la plus longue voie ferrée.



Je suis capable de fermer les territoires des drapeaux.



Je suis capable de respecter les règles et les objectifs additionnels au cours de la campagne.



Je suis capable d'identifier et effectuer des opérations.



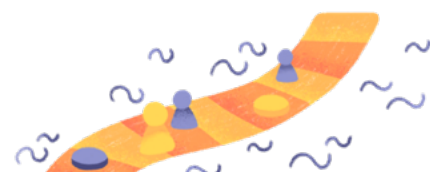
Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



Je suis capable de respecter les consignes.



Je suis fair-play.





## AIDE DE JEU

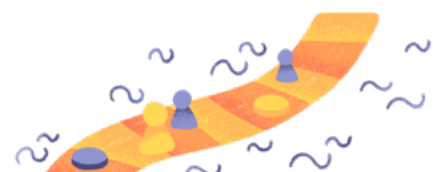
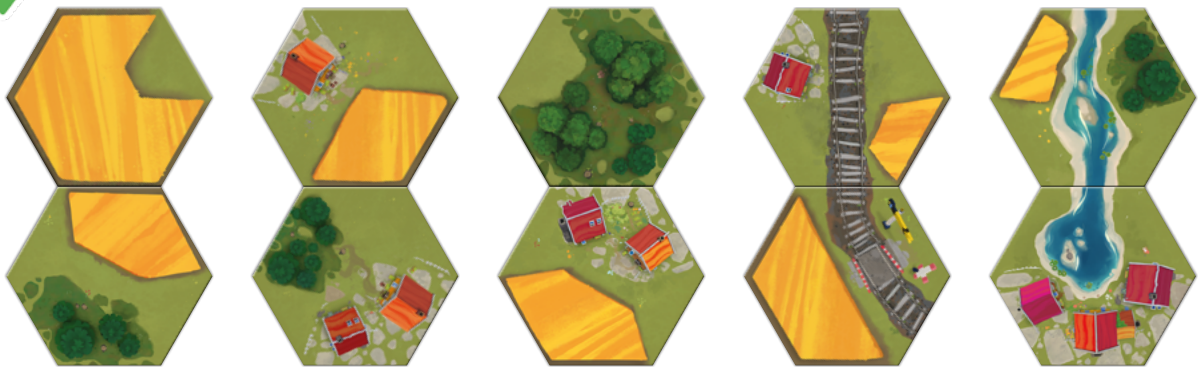
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre les règles de placement des tuiles.



### Configurations interdites.



### Configurations autorisées



## Exemple de décompte (Objectifs) :



## Exemple de décompte (Ses points) :

							Totaux
Objectifs	4	9	4	20	5		42
Drapeaux		5		la plus longue 8	la plus longue 5		18



Le territoire de champs du drapeau jaune est fermé et rassemble 5 tuiles ; ce drapeau rapporte donc 5 points.

Le territoire de forêts du drapeau vert n'est pas fermé (les 3 bords en bas à droite sont ouverts), ce drapeau ne rapporte donc rien.



Votre score	☒	👑
	15	☒
	15	☒
	15	☒
400 Impératrice	15	☒
375 Prince	15	☒
350 Baronne	15	☒
340 Magnat	14	☒
330 Conseillère	14	☒
320 Maire	13	☒
310 Industrielle	13	☒
300 Aérostier	12	☒
290 Diplomate	12	☒
280 Docteur	11	☒
270 Astronome	11	☒
260 Inventeur	10	☒
250 Architecte	10	☒
240 Marchand	9	☒
230 Photographe	9	☒
220 Chef de gare	8	☒
210 Contremaître	8	☒
200 Capitaine	7	☒
190 Madame Loyal	7	☒
180 Ingénieur	6	☒
170 Fermière	6	☒
160 Garde forestier	5	☒
150 Gouvernante	5	☒
140 Acteur	4	☒
130 Surveillante de nuit	4	☒
120 Cocher	3	☒
110 Pêcheuse	3	☒
100 Vendeur de journaux	2	☒
0-99 Vagabonde	1	☒

Noms des joueurs

Campagne jouée de \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_

## DORF ROMANTIK

Vos succès		👑
Fiche de Campagne		
<input type="checkbox"/> Château		
<input type="checkbox"/> Cirque		
<input type="checkbox"/> Nuages		
<input type="checkbox"/> Cerf		
<input type="checkbox"/> Ferme		
<input type="checkbox"/> Tunnel Forêt		
<input type="checkbox"/> Tunnel Champ		
<input type="checkbox"/> Colline		
<input type="checkbox"/> Bergère		
<input type="checkbox"/> Aiguilleur		
<input type="checkbox"/> Tunnel Village		
<input type="checkbox"/> Entrepôt		
Boîtes		
<input type="checkbox"/> Site de décollage		
<input type="checkbox"/> Chantier de construction		
<input type="checkbox"/> Festival de drapeaux		
<input type="checkbox"/> Cabane dans les bois		
<input type="checkbox"/> Cœur doré		
<input type="checkbox"/> Port de plaisance		
<input type="checkbox"/> Fête des moissons		
<input type="checkbox"/> Ce que le cœur veut		
<input type="checkbox"/> Locomotive		
<input type="checkbox"/> La route du succès		
<input type="checkbox"/> Coeurs rouges		
<input type="checkbox"/> Bateau de plaisance		
<input type="checkbox"/> Gare ferroviaire		
<input type="checkbox"/> Tour de guet		

	👑	🌳	🏠	🏡	🚧	💧	Totaux
<b>Objectifs</b> 🗨️							
<b>Drapeaux</b> 🚩					la plus longue	la plus longue	
<b>Déverrouillé</b>							
<input type="checkbox"/> Coeurs rouges (1/bord correspondant) :		<input type="checkbox"/> Cabane dans les bois (Objectifs 🌳) :					
<input type="checkbox"/> Cirque (complètement entouré = 10) :		<input type="checkbox"/> Fête des moissons (Objectifs 🏠) :					
<input type="checkbox"/> Aiguilleur (2/passage à niveau) :		<input type="checkbox"/> Tour de guet (Objectifs 🏡) :					
<input type="checkbox"/> Bergère (1/mouton) :		<input type="checkbox"/> Locomotive (Objectifs 🚧) :					
<input type="checkbox"/> Colline (à dist.2= 2/tuile Objectif) :		<input type="checkbox"/> Bateau de plaisance (Objectifs 💧) :					
<input type="checkbox"/> Chantier de construction (territoire de 7+ = 7) :		<input type="checkbox"/> Gare ferroviaire (si fermée = 1/tuile) :					
<input type="checkbox"/> Site de décollage (2/tuile parcourue) :		<input type="checkbox"/> Port de plaisance (si fermé = 1/tuile) :					
<input type="checkbox"/> Cœur doré (2/bord correspondant) :							
<b>Noms des joueurs :</b>			<b>Date :</b>			<b>Score final :</b>	