Fiche pédagogique





Un jeu d'André et Jonathan Perriolat
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 36 €

de 1 à 2 élèves
10 minutes

Compétences clés

Gestion/reconstitution dans l'espace
Résolution de problèmes
Dextérité/coordination

Intelligences mobilisées

- Logico-mathématique
- Intrapersonnelle
- Interpersonnelle
- ajouter un point : visielle/spatiale

Prérequis

- Vision dans l'espace 2D-3D
- Maitriser la latéralisation
- à mettre à la ligne

Objectif(s)

Les élèves seront capables de réaliser différents défis géométriques proposés dans le jeu, en solo ou à 2, et en fonction du mode choisi :

- Gagne ton papa / Gagne ta Maman
- Puzzles 2D
- Jeux d'équilibre « Kataboum »
- Constructions 3D
- Puzzles 3D
- Initiation eu jeu « Katamino »

Pour se faire, ils utiliseront différentes pièces : «Pentaminos», «Tétraminos» et «Miniminos» et à l'aide de ceux-ci, reproduiront diverses formes ou rempliront des espaces définis appelés «Pentas».

Descriptif :

Dans ce jeu, il faut réaliser des défis à l'aide de pentaminos.

Niveau :

- de 3 à 5 ans : découverte accompagnée
- de 5 à 8 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 8 ans : en autonomie

SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches [Un jeu] dans ma classe sur www.unjeudansmaclasse.com

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



Compétences

Mise en page à revoir pour la partie compétences
+ ajouter les points en fin de phrase

Transversales :

- Se connaitre soi-même et s'ouvrir aux autres
- Apprendre à apprendre
- Développer une pensée critique et complexe
- Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre
- Découvrir le monde scolaire, la diversité des filières et des options qui s'ouvrent après le tronc commun et mieux connaitre le monde des activités professionnelles.

Mathématiques :

(Se) Repérer et communiquer des positionnements ou des déplacements

Savoir-faire :

- Situer, placer un objet dans un quadrillage

Compétence :

- Lire, interpréter des représentations de l'espace et les confronter au réel.

Appréhender et représenter des objets de l'espace

Savoir-faire :

- Construire des solides et des figures avec du matériel varié.
- Tracer des axes de symétrie, des diagonales, des médianes et des hauteurs.
- Établir des relations entre des objets en 3D et leurs représentations en 2D.

Concevoir des grandeurs

Savoir-faire :

- Comparer des objets selon une de leurs grandeurs.

Compétence :

- Choisir, en situations significatives, des démarches pertinentes de comparaisons de grandeurs d'objets.

Opérer sur des grandeurs - Périmètres, aires et volumes

Savoir-faire :

- Construire et utiliser des démarches pour calculer des périmètres, des aires de figures et des volumes de solides.

Éducation physique et à la santé :

Motricité globale avec manipulation d'objets motricité fine avec manipulation d'objets

Savoir-faire :

- Exercer la coordination de mouvements et de manipulation d'objets .

Compétence :

- Coordonner et enchainer des mouvements et des gestes avec manipulation d'objets pour finaliser une action globale .

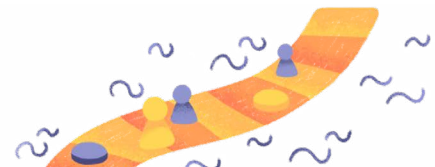
Éducation morale et civique/ Citoyenneté

Compétence :

- Prendre position de manière argumentée.
- S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.
- S'exercer au processus démocratique.
- S'inscrire dans la vie sociale et politique.

Savoir-faire :

- Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui.
- Reconnaître le rôle et la pluralité des normes.
- Débattre collectivement.
- Coopérer pour s'inscrire dans la vie sociale et politique.



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





Déroulement de l'activité-jeu

« Gagne ton papa » propose plusieurs modes de jeux adaptés à différents âges.

Nous vous proposons ici une manière progressive de jouer avec les différents modes du jeu, afin de familiariser les élèves avec le matériel du jeu et de faire évoluer leurs compétences ou de choisir le mode de jeu selon le niveau de difficultés des élèves.

- Les Puzzles 2D
- Le jeu d'équilibre « Kataboum »
- Initiation au jeu « Katamino »
- Gagne ton papa / Gagne ta maman
- Constructions 3D et Défis Puzzles 3D.

1 Les Puzzles à plats (en solo) :

→ Disposez les différentes pièces du jeu devant les élèves.

→ Proposez aux élèves de reproduire à plat les modèles présentés dans la règle.

2. Le jeu d'équilibre (2 joueurs ou plus) :

→ Disposez les différentes pièces du jeu devant les élèves.

→ À tour de rôle, posez les pièces en équilibre les unes sur les autres.

→ Le gagnant, est le dernier à avoir posé une pièce sans faire tomber la construction.

3. Initiation au « Katamino » (en solo) :

→ Disposez les différentes pièces du jeu devant les élèves.

→ Choisissez une carte et un numéro de « Défi ».

→ Placez votre réglette entre les chiffres 3 et 4 du plateau de jeu.

→ Prenez les 4 pièces de jeu indiquées dans la colonne « Penta » 3 du « Défi » choisi et réalisez-le.

→ Déplacez la réglette d'un cran, ajoutez à vos 4 pièces de base le « Pentamino » indiqué dans la colonne 4 et réalisez-le et ainsi de suite pour les « Penta » 5, 6 et 7.

4. Gagne ton Papa / gagne ta Maman (à 2 joueurs en face à face) :

→ Posez le plateau entre deux élèves et disposez les différentes pièces, près du plateau.

→ Prenez les cartes « puzzle » du jeu « Gagne ton Papa ».

→ Jouez selon la règle du « Katamino », en face à face. Les élèves devront réaliser les « Défi » le plus rapidement possible pour gagner un maximum de points.

5. Constructions 3D

→ Disposez les différentes pièces du jeu devant les élèves.

→ Proposez aux élèves de choisir et réaliser un défi d'équilibre et de créer le cube associé.

6. Défis Puzzles 3D

→ Disposez les différentes pièces du jeu devant les élèves.

→ Proposez aux élèves de choisir différentes pièces du jeu afin de réaliser des puzzles sur les grilles présentes dans la règle et de créer le cube associé.

Pour plus de détails des différentes variantes, se référer à la règle.



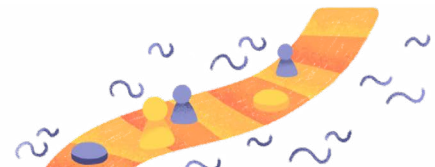
RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

Télécharger les règles du jeu

Visionnez la règle en 5 minutes

Solutions pour Gagne ton Papa



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





Pour jouer autrement

les lettres sont à mettre en minuscules
les points doivent être des flèches

A. Pour appréhender le jeu :

- Faire manipuler librement le matériel du jeu.
- Suivre la gradation proposé dans les différentes variantes du jeu.
- Faire jouer les jeux « solo » en duo.
- Prévoir des « Défi » plus simples avec des formes plus évidentes.

B. Pour complexifier le jeu :

- La règles du jeu propose différentes variantes qui permettent de faire évoluer la difficulté.
- Introduire des polyformes en 3D.
- Imposer des pièces spécifiques.
- Dans les « Défi » « Gagne ton Papa », échanger son « Penta » et ses pièces entre chaque réalisation de « Penta » réussie.

C. Réaliser les « Défi » en favorisant l'entraide et l'échange d'idée.

ajouter « s » à idée



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. **Appréhender la structuration dans l'espace imposé:**

→ Voir Point « a » dans « Pour jouer autrement »

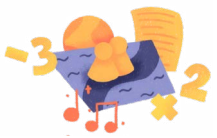
pas de majuscule à « point »

2. **Poursuivre l'effort pour réaliser les « Défi » :**

→ Faire jouer par deux

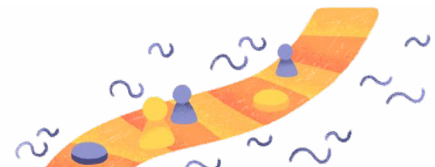
→ Demander de l'aide à son adversaire une fois que celui-ci à terminer son « Penta »

→ Jouer sans le mode compétitif



Autour du jeu

- **Mathématiques :** : La symétrie, la rotation, les volumes, l'aire, la résolution de problèmes, vocabulaire spatial, les proportions, vision dans l'espace
- **Français/ Langue étrangère :** Vocabulaire spatial
- **Fonctions exécutives :** L'impulsivité, l'autodétermination
- **Éducation artistique :** créer de nouveaux modèles de puzzles à réaliser



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

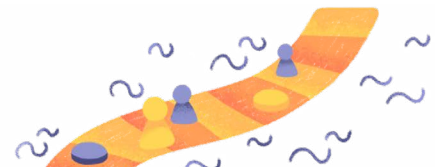




Grille d'observation

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →										
Planifier l'occupation de l'espace.										
Placer adéquatement une forme.										
Construire les puzzles.										
Réaliser les différents « Défi ».										
Visualiser les différentes transformations possibles des pièces.										
Communiquer adéquatement / collaborer.										
Faire preuve d'autodétermination.										
Respecter les consignes.										
Être fair-play.										



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



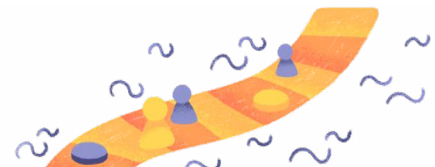


Fiche d'auto-évaluation

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation	
Je suis capable d'imaginer comment remplir l'espace imposé.	
Je suis capable de placer adéquatement une forme.	
Je suis capable de construire les puzzles.	
Je suis capable de réaliser les différents « Défi ».	
Je suis capable de manipuler les pièces dans tous les sens.	
Je suis capable de communiquer adéquatement et de collaborer.	
Je suis capable d'être patient même si je n'arrive pas à réaliser le « Défi ».	
Je suis capable de respecter les consignes.	
Je suis fair-play.	



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

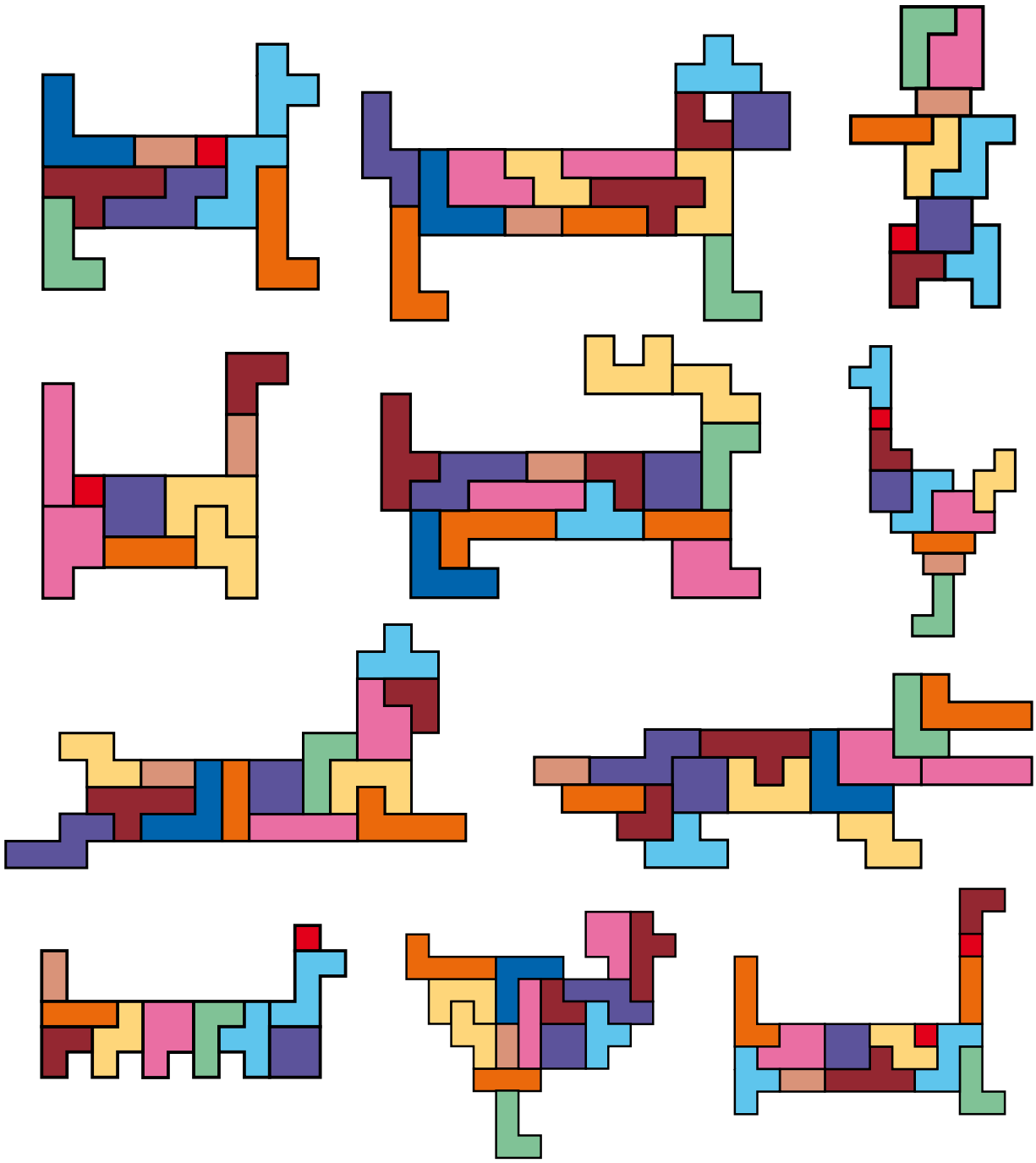


Aide de jeu

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre les règles de placement des tuiles, l'acquisition de tuiles avec les pierres et le comptage des points.

La phrase introductive ne correspond pas à l'aide de jeu ci-dessous.

Les différents puzzles

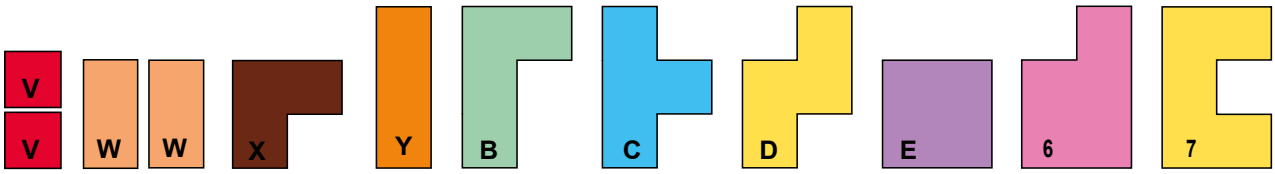


Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024

Ne garder que le titre, l'exemple et la grille puzzle A

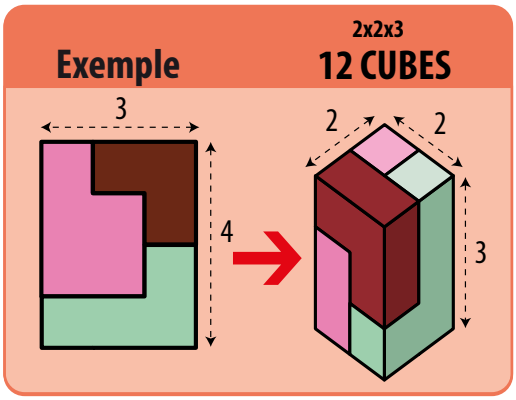
Défi puzzle 3D

Avec les pièces de votre choix parmi celles-ci

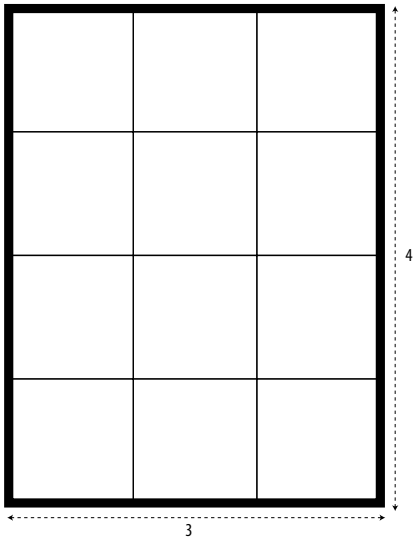


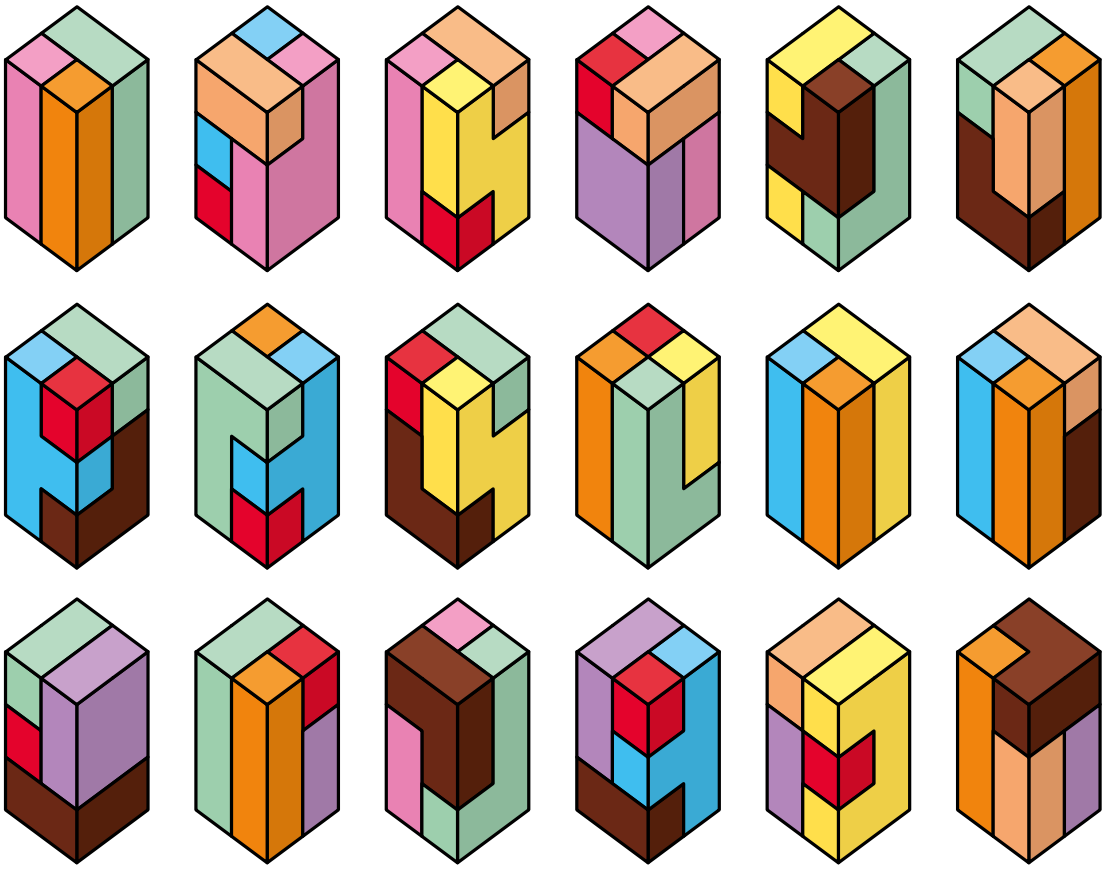
Réalisez des puzzles en 3x4 comme sur la grille «puzzle A» ci-contre. Puis essayez de transformer ce puzzle en un parallélépipèdes 3D en 2x2x3.

Les exemples ci-dessous présentent 18 des 43 possibilités.



PUZZLE A = 12





Gagne ton Papa dans ma classe

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

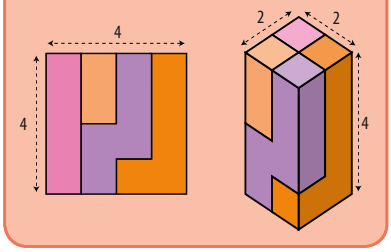
Supprimer les 2 phrases introductives

Défi puzzle 3D

1. Parmi toutes les pièces du jeu, sélectionnez intelligemment vos pièces pour créer un puzzle suivant les grilles ci-dessous B à F.

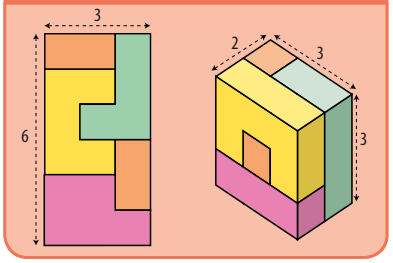
2. Puis transformez votre puzzle en parallélépipède.

Exemple 2x2x4 **16 CUBES**



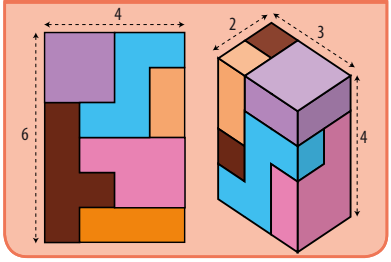
PUZZLE B = 16 CUBES

Exemple 2x3x3 **18 CUBES**



PUZZLE C = 18 CUBES

Exemple 2x3x4 **24 CUBES**



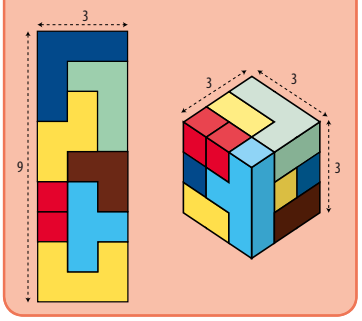
PUZZLE D = 24 CUBES

Gagne ton Papa dans ma classe

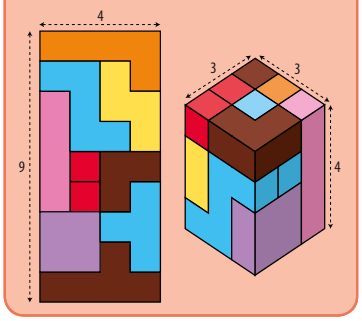
Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024

Défi puzzle 3D

Exemple **3x3x3 27 CUBES**



Exemple **3x3x4 36 CUBES**



PUZZLE E = 27 CUBES

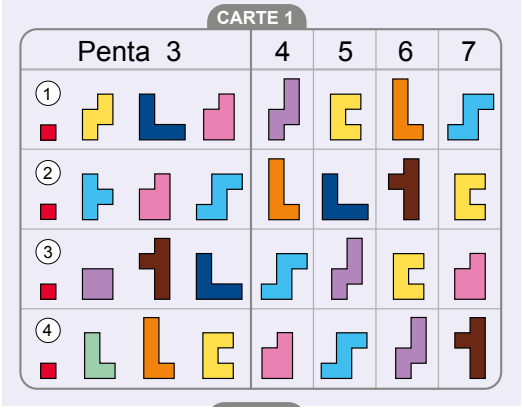
PUZZLE F = 36 CUBES

Gagne ton Papa dans ma classe

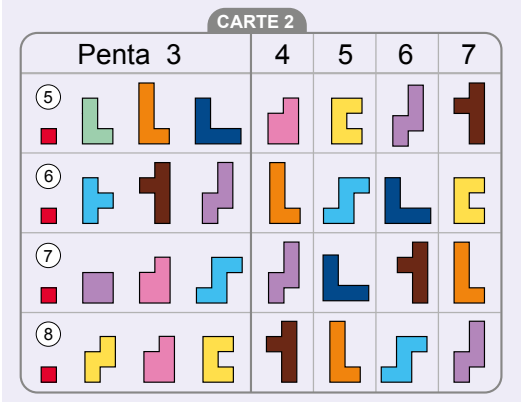
Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024

A agrandir —> impression trop petite pour les élèves

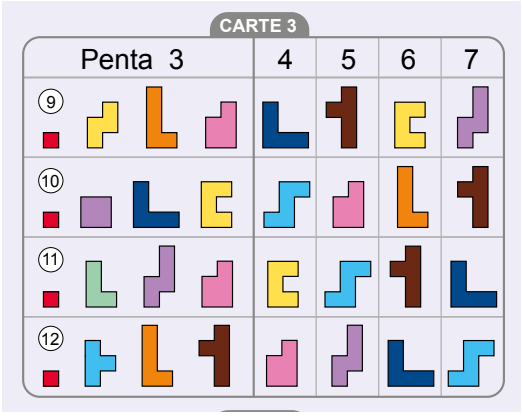
CARTE 1



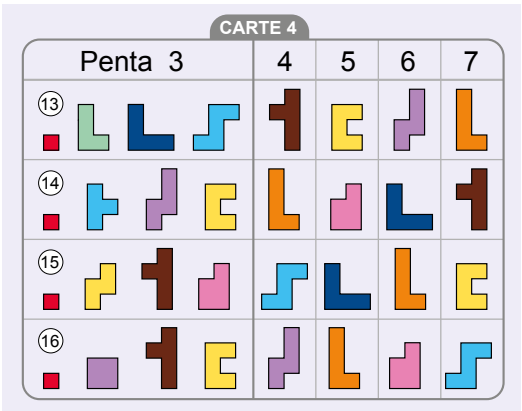
CARTE 2



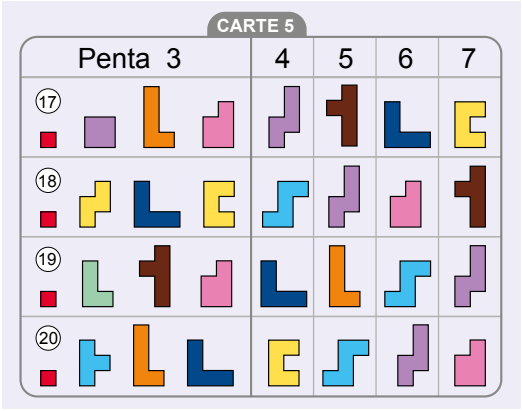
CARTE 3



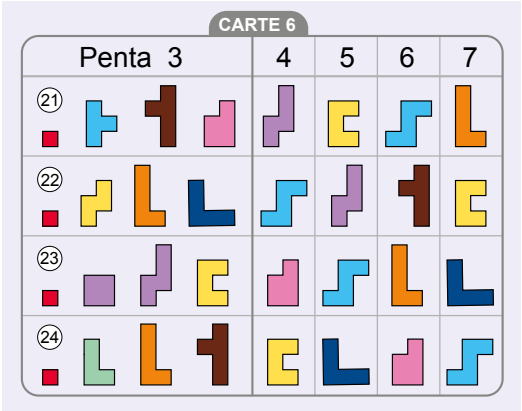
CARTE 4



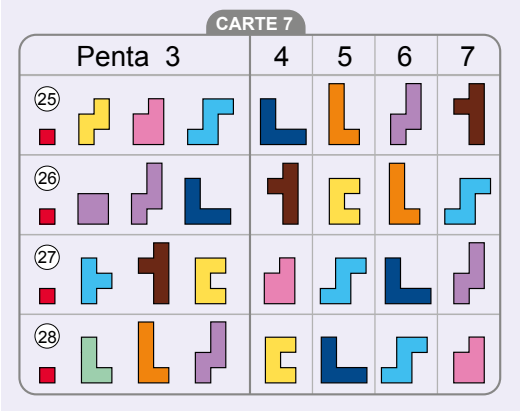
CARTE 5



CARTE 6



CARTE 7



Gagne ton Papa dans ma classe

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