

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



- Anticipation
- Vision dans l'espace
- Construction d'un carré (5x5)
- Calcul mental

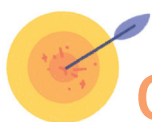
## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Logico-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- Additionner
- Multiplier
- Savoir appairer



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **gérer leur territoire en posant les dominos de manière à former un carré de 5 sur 5** composés de terrains organisés et prospères.



Un jeu de Bruno Cathala  
Maison d'édition : Blue Orange - Prix indicatif : 20€



De 2 à 4 élèves  
15 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut construire un royaume le plus prospère possible autour de son château.

### Niveau :

- de 5 à 6 ans : /
- de 7 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie

### ESAR

- A 406 jeu de stratégie
- B 408 relations spatiales
- D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

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





## 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.
- Classer (situer, ordonner, comparer).
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Se situer et situer des objets.
- Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié.

### Éveil Géographique :

- Utiliser des repères spatiaux.

### Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Expliquer l'égalité devant la loi.

### Attention, veuillez vous référer à la règle !

En effet, en fonction du nombre d'élèves, le nombre de tuile et de « roi » variera.



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Mélangez aléatoirement les dominos** dans la boîte de jeu ; celle-ci constitue la pioche. **Distribuez à chaque élève une tuile de départ, le château et le pion « roi » de sa couleur** (jaune, rose, vert ou bleu).

**Prenez dans la pioche le même nombre de dominos que de « roi » en jeu.** Disposez-les face numérotée visible à côté de la boîte et **rangez-les par ordre croissant.** Ensuite, **retournez-les du côté paysage.** Lors du premier tour, un élève prend les « roi » dans sa main et les en fait sortir **aléatoirement** de manière à désigner un ordre

de tour. A son tour, chacun pose celui-ci sur un domino libre dans la ligne. Lorsque tous les dominos ont été sélectionnés, formez une nouvelle ligne de dominos de la même manière que précédemment.

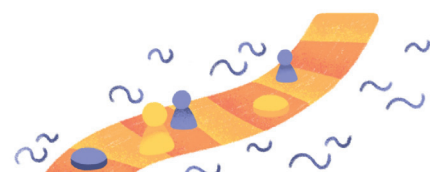
2. **L'élève dont le Roi est placé sur le premier domino de la ligne commence.** Il doit effectuer les actions suivantes :
  - a. **Ajouter le domino sélectionné sur son territoire en respectant les règles de connexion :**
    - Connecter le domino au château de départ ou à au moins un terrain de même type (horizontalement ou verticalement) sans que le territoire ne dépasse un carré de 5x5 cases.
    - S'il n'est pas possible de placer le domino sur son territoire, celui-ci est défaussé.
  - b. **Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne en plaçant son « roi » dessus.**

Procédez ainsi de suite pour chacun des rois.

3. **Formez une nouvelle suite de dominos et un nouveau tour peut commencer** jusqu'à épuisement de tous les dominos de la pioche.
4. Lorsque tous les dominos sont joués, on procède au décompte final :

**Chaque territoire rapporte un nombre de points égal au nombre de cases, multiplié par le nombre de couronnes dans ce territoire.** Par exemple, une étendue d'eau de 5 cases avec 2 couronnes rapporte 10 points car  $5 \times 2 = 10$

L'élève ayant le plus de point remporte la partie.



- a. **Proposez aux enfants de jouer par 2** pour mieux appréhender le jeu.
- b. **Réalisez une simulation de partie et faire choisir collectivement le domino le plus approprié en justifiant leur choix** (nombre de parcelles différentes, nombre de couronnes).
- c. **Lors de la première partie, permettre aux élèves de manipuler les dominos** afin d'anticiper le choix le plus pertinent en fonction du terrain déjà constitué.
- d. **Pour complexifier les parties, ajoutez une ou plusieurs règles additionnelles** proposées dans la règle du jeu :
  - **Dynastie** : jouer 3 manches et additionner les points
  - **Empire du milieu** : Placer son château au centre pour gagner 10 points supplémentaires.
  - **Harmonie** : Créer un carré complet pour un bonus de 5 points.
  - **Le Grand Duel** : A deux joueurs, construire un royaume de 7x7.

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

- o **Visualiser le carré de 5 par 5 à composer.**
  - VII est envisageable de tracer un carré modèle sur feuille. Les enfants s'en serviraient comme « zone à construire. » (à construire avec eux au cours de géométrie).
- o **Envisager le choix des dominos sans les manipuler.**
  - Voir « pour jouer autrement point c ».
- o **Accumuler des couronnes pour rendre les parcelles les plus prospères possibles.**
  - Voir « pour jouer autrement point b ».
  - Proposer deux parcelles de jeu finies et faire estimer quelle est la plus prospère en justifiant pourquoi. Vérifier collectivement en comptant les points.
- o **Poser tous les dominos sélectionnés sans laisser de trous isolés dans leur territoire.**
  - Rappeler l'importance d'anticiper sur plusieurs tours les connexions possibles.
  - Rappeler qu'ils seront pénalisés lors du décompte des points.
- o **Calculer leurs points.**
  - Il est bon de leur proposer de prendre un cahier de brouillon ou une ardoise pour noter les calculs et à comprendre les priorités des opérations.



## AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : l'ordre croissant, l'addition, les tables de multiplication, la priorité des opérations, la construction d'un carré, la visualisation dans le plan.
- o **Éveil géographique** : utiliser les repères spatiaux.



## RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)





# 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 →											
Placer les dominos par ordre croissant											
Choisir les dominos adéquats : anticiper											
Planifier l'occupation de l'espace											
Se situer, se repérer dans l'espace											
Construire le carré de 5x5 (domaine royal)											
Identifier et effectuer des opérations											
Utiliser à bon escient l'aide de jeu											
Calculer correctement son score											
Respecter les consignes											
Être fair-play											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de placer les dominos dans l'ordre croissant.



2. Je suis capable d'anticiper et de choisir les dominos adéquats.



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



4. Je suis capable d'utiliser à bon escient les cartes indice.



5. Je suis capable de construire le carré de 5 par 5 (domaine royal).



6. Je suis capable d'identifier et d'effectuer des opérations.



7. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



8. Je suis capable de calculer correctement mon score.



9. Je suis capable de respecter les consignes.



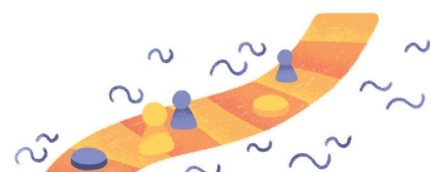
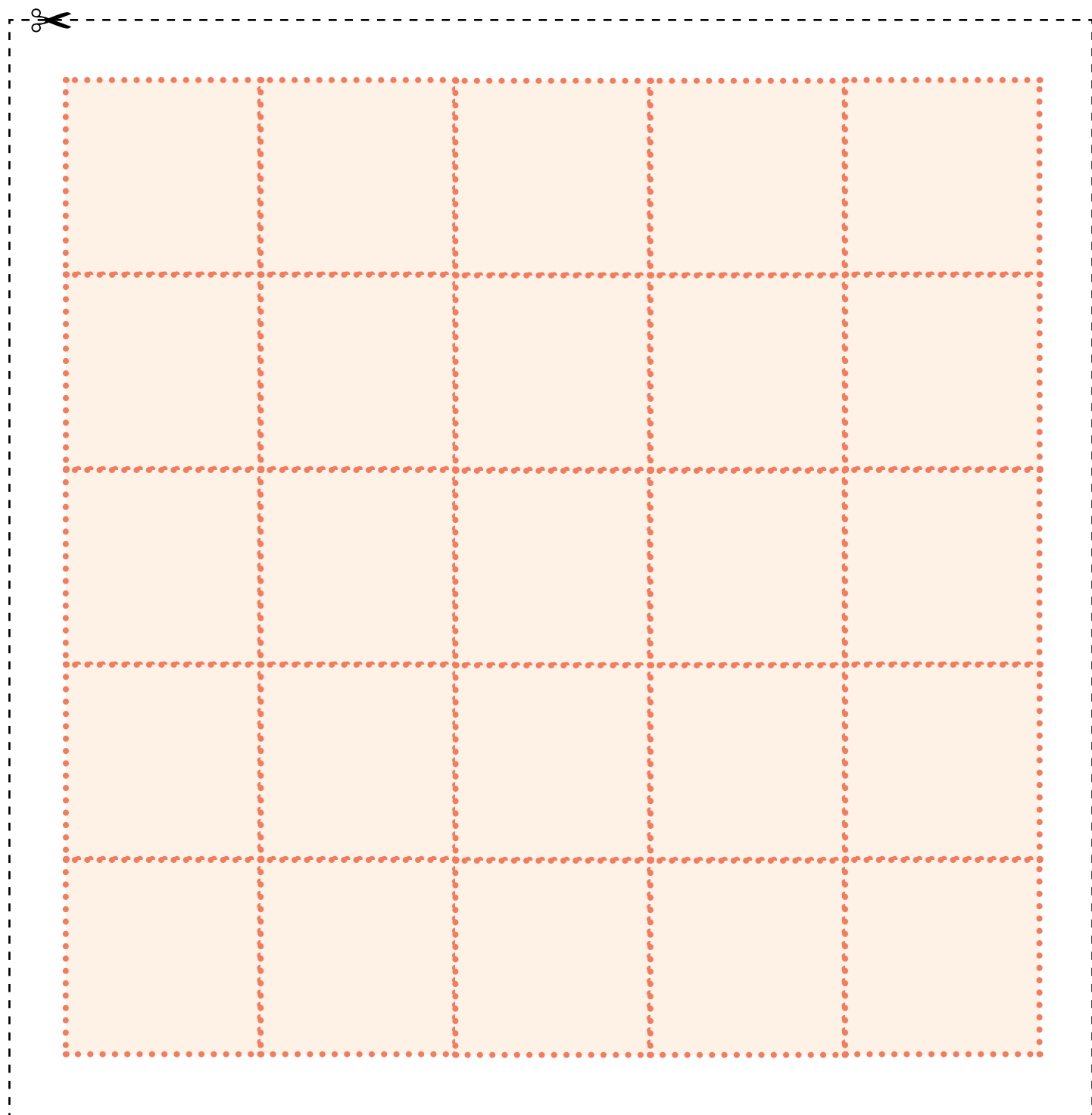
10. Je suis capable d'être fair-play.





# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à visualiser le plan de leur territoire.





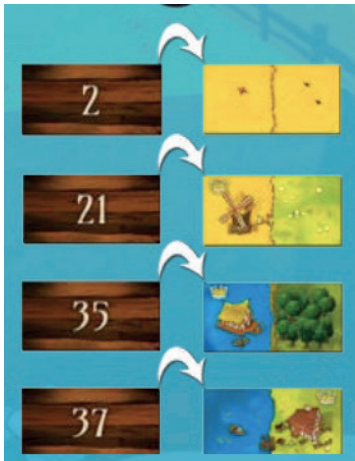
# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions du jeu.

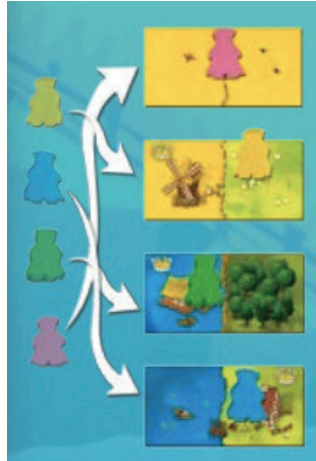


## 1 ) PRÉPARATION DU JEU

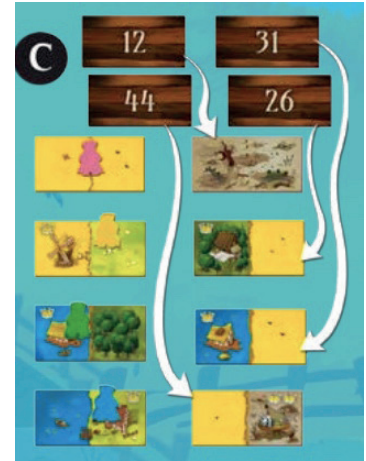
a) Créer une ligne de dominos (selon le nombre de joueurs) et classer les en ordre croissant.



b) Placer à tour de rôle son pion «roi» sur un domino libre de son choix

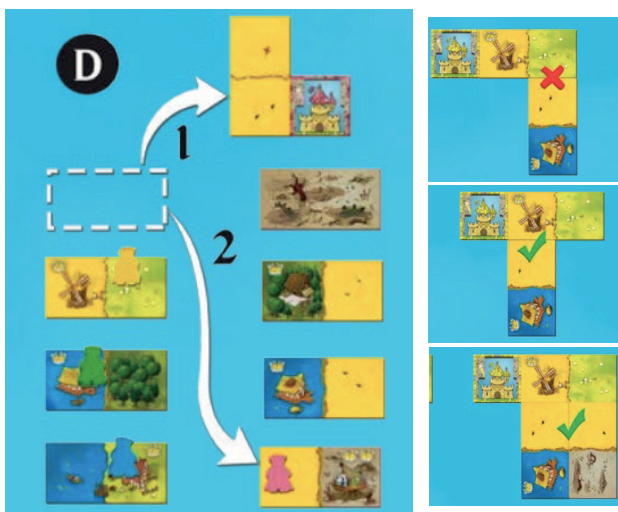


c) Créer une seconde ligne de domino en les plaçant dans l'ordre croissant, puis les retourner.



## 2 ) TOUR DE JEU

A son tour, placer son domino sur son territoire, puis placer son pion «roi» sur un nouveau domino. Jouer jusqu'au placement de tous les dominos.



## 3 ) COMPTER LES POINTS

Pour chaque territoire, multiplier le nombre de cases par le nombre de couronnes sur ce territoire. Additionner les points de tous les territoires.

