

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Reconstitution
Gestion de l'espace
Anticipation

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Logico-mathématique
- Visuelle/spatiale

PRÉREQUIS

- Vision dans l'espace
- Repères spatiaux
- Maîtriser la latéralisation
- Dénombrer



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables **de remplir une grille en plaçant des figures géométriques** variées. Les élèves seront capables de les **imbriquer et de ne laisser aucune case libre**. Pour ce faire, ils/elles devront **anticiper leurs actions** en choisissant parmi deux formes géométriques.



Un jeu d'Uwe Rosenberg
Maison d'édition : Act in games - Prix indicatif : 14 €



De 1 à 6 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut remplir une grille en y imbriquant des formes géométriques.

Niveau :

- de 6 à 8 ans : /
- de 8 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



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.
- Planifier
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets dans un système de repérage.
- Dans un contexte de pliage, de découpage, de pavage et de reproduction de dessins, relever la présence de régularités (reconnaître et caractériser une translation, une symétrie axiale et une rotation).
- Comprendre et utiliser dans leur contexte, les termes usuels propres à la géométrie.
- 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.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Chaque élève reçoit **une grille et de quoi colorier**. Dans la mesure du possible, il est préférable de placer une boîte de crayon au centre de la table pour changer de couleur à chaque tour.
2. Mélangez les cartes *Forme de départ* et **donnez-en une à chaque élève** qui la trace sur la grille afin qu'elle recouvre la case centrale (représentée par un cercle).

Lorsque tous les élèves ont tracé leur première forme, rangez les cartes *Forme de départ* (elles ne seront plus utilisées).

3. Mélangez les cartes *Forme* et posez-les face cachée au centre de la table.
4. À chaque tour, **révélez les deux premières cartes *Forme***. Chaque élève choisit alors l'une des deux à **colorier dans sa grille**. Tous les élèves peuvent choisir la même forme ! Ces formes peuvent être pivotées et retournées à leur guise.

Lorsque tous les élèves ont colorié la forme choisie, on révèle deux nouvelles cartes *Forme* que l'on pose sur les cartes du tour précédent. Les élèves choisissent à nouveau une des deux *Forme* et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

5. Trois événements peuvent marquer la fin de la partie :
 - Tous les élèves sont éliminés après une **Seconde Chance** (voir ci-dessous),
 - Le paquet des cartes *Forme* est épuisé,
 - Un-e élève a entièrement complété sa grille.

Règles de placement :

On peut :

- Pivoter et retourner la forme
- Placer la forme de manière adjacente ou séparée des cases déjà coloriées.

On ne peut pas :

- Changer la position d'une tuile déjà coloriée
- Superposer une forme sur une autre déjà coloriée
- Colorier une forme qui déborde de la grille.

Quand demander une « Seconde Chance » :

Si l'on ne peut dessiner aucune forme proposée, lorsque les autres élèves ont terminé leur action, une carte supplémentaire est piochée. C'est une **Seconde Chance** pour l'élève concerné-e. Si plusieurs élèves sont dans le cas, chacun-e pioche une carte différente.

- Si la carte **Seconde Chance** rentre dans la grille, coloriez la forme et continuez de jouer normalement.
- Si la carte **Seconde Chance** ne rentre pas dans la grille, la partie se termine pour l'élève.

L'élève peut solliciter une **Seconde Chance** plusieurs fois au cours de la partie.

Le/la première-e élève à être éliminé-e inscrit le chiffre « 1 » dans une case vide de sa grille.

Ce « 1 » permet de remplir une case de la grille et départager les éventuelles égalités.

Lorsque tous les élèves sont incapables de remplir leur grille avec les formes proposées, comptez les cases vides. L'élève à qui il reste le moins de cases non utilisées remporte la partie.

Si quelqu'un complète entièrement sa grille, la partie se termine immédiatement. Le-s élève-s concerné-s remporte-nt la partie.





POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- a. Le jeu propose une variante solo qui permet de **se familiariser avec le jeu** sans le stress de devoir être le/la première.
- b. Jouez en équipe afin de coopérer et de collaborer autour de l'objectif.
- c. Le nombre de cases de la grille peut être augmenté ou diminué.
- d. Pour une variante plus complexe, la grille peut tourner à chaque pioche de nouvelles cartes **Forme** de manière à ce que les élèves changent la vue de leur jeu à chaque tour.

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**

- **anticiper** les actions.
- appréhender la **structuration dans l'espace**.
- **colorier** les figures géométriques correctement.
- **choisir** les bonnes figures géométriques.
- occuper **tout l'espace de la grille**.



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : homothétie, solide et figure, rotation, symétrie axiale, dénombrer et emboîter correctement une forme, mémoire, vision dans l'espace, vocabulaire géométrique.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Télécharger d'autres feuillets](#)





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir une des deux formes.



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



3. Je suis capable d'utiliser les formes prédécoupées.



4. Je suis capable de choisir une technique de remplissage.



5. Je suis capable de respecter les consignes.



6. Je suis capable de dénombrer les cases vides.



7. Je suis capable d'être fair-play.



8. Je suis capable de placer adéquatement une forme.



9. Je suis capable de visualiser les différentes transformations possibles.



10. Je suis capable d'utiliser l'homothétie (carte Forme/grille).



11. Je suis capable de mémoriser les pièces déjà jouées.

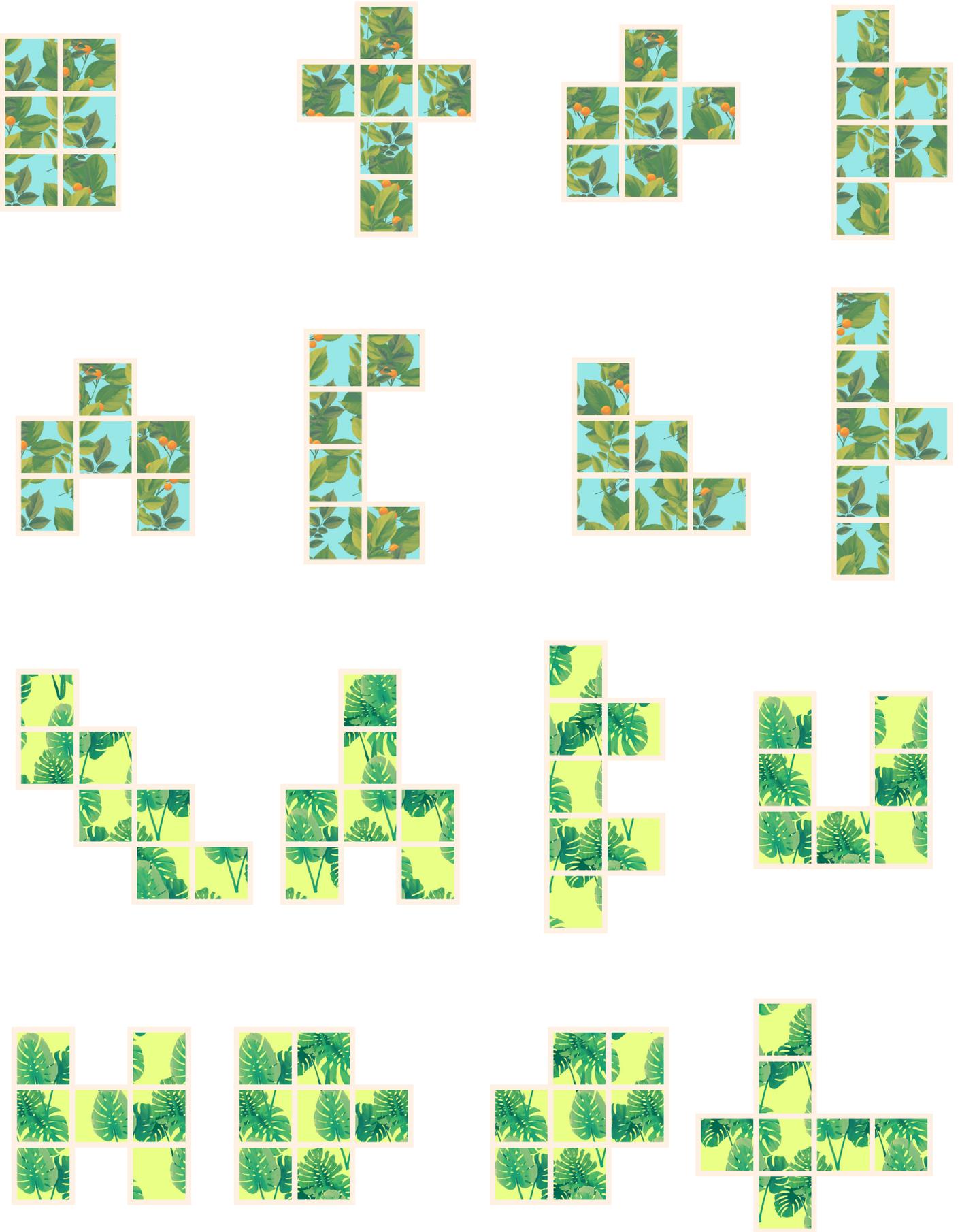




AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à visualiser les formes dans la grille.

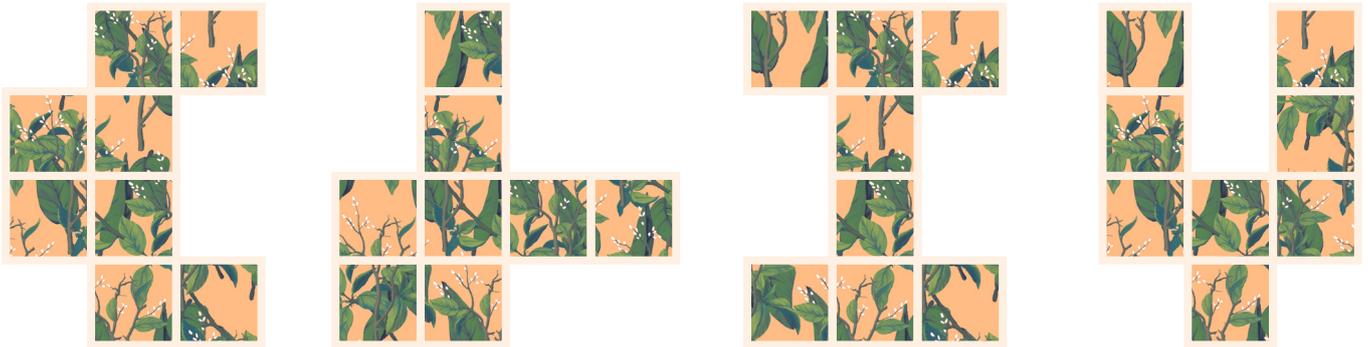
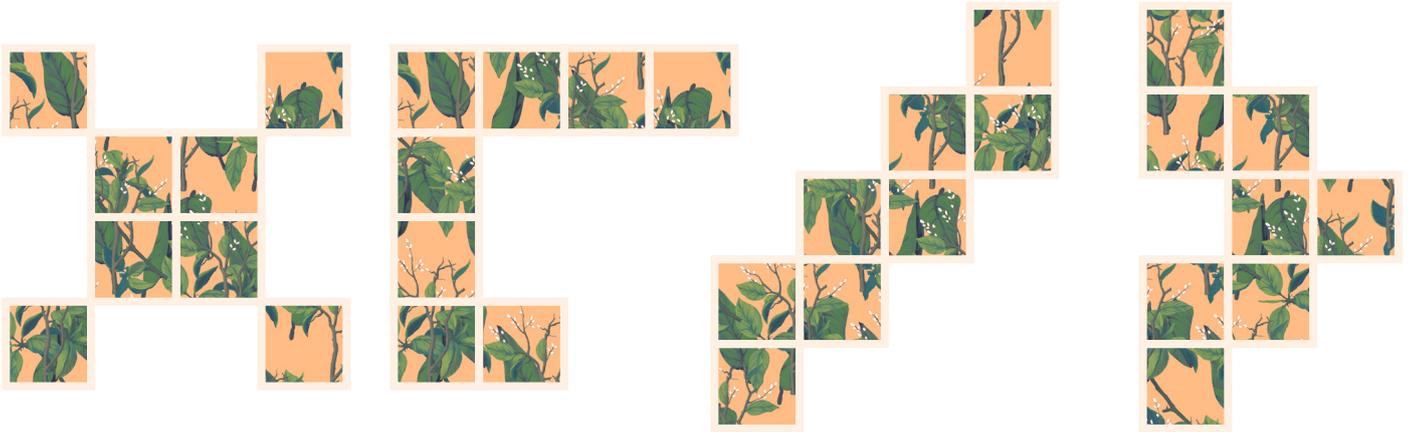




Second Chance dans ma classe

Fiche pédagogique n°3 créée par Jeumaidé pour Act in Games dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Act in Games 2020





Second Chance dans ma classe

Fiche pédagogique n°3 créée par Jeumaide pour Act in Games dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Act in Games 2020

