

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



- Observation
- Planification
- Repérage dans l'espace
- Plan multiple (2D 3D)

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle / Spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Structuration spatiale
- Motricité fine : préhension



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **construire**, avant leur(s) adversaire(s), **des bâtiments** représentés sur les cartes « Temple », en jetant leur dé pour obtenir des **briques de construction**.



Maison d'édition : Jacob's Bricks Games
Prix indicatif : 25€



pour 2 à 4 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut construire des « Temple » le plus rapidement possible à l'aide de briques.

Niveau :

- de 5 à 7 ans : /
- de 8 à 10 ans : en découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

- A 406 Jeu de stratégie
- C 201 reproduction de modèle
- 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.
- 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.
- Dans une représentation plane d'un objet de l'espace, repérer les éléments en vraie grandeur.
- Comprendre et utiliser, dans leur contexte, les termes usuels propres à la géométrie.
- Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.
- Organiser selon un critère.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Mise en place

- Distribuez 1 plateau, 13 briques, 1 dé et 3 jetons « pouvoir » de même couleur à chaque élève.
- Selon le nombre d'élèves, placez les cartes « Temple » dans les supports et formez une pile avec le reste des cartes.
- Ajoutez et mélangez la carte « Foudre » aux cartes restantes.

Un élève lance tous les dés des couleurs utilisées :

- Chacun pioche la brique qui correspond au symbole de son dé.
- Chacun choisit dans quel temple il pose sa brique.

Lorsqu'un élève a terminé la construction d'un de ses temples :

- Il annonce à haute voix « Temple terminé ! »
- Il le pose devant la carte concernée et les autres élèves vérifient la construction :
 - **Si la construction est incorrecte** : il place une de ses briques dans sa réserve comme pénalité. La carte « Temple » est remise sur le support.
 - **Si la construction est correcte** : il remporte la carte et peut poser une brique de sa construction dans la zone « bonus ». Tirez et annoncez une nouvelle carte « Temple » et insérez-la dans le support vide. Les autres élèves possédant des briques dans cette zone peuvent librement les réorganiser pour bâtir le temple de la nouvelle carte.

Si plusieurs élèves terminent le même temple en même temps, l'un reçoit la carte « Temple », les autres reçoivent un jeton point de la même valeur.

Manche éclair :

Les élèves doivent construire un temple imposé, le plus rapidement possible, à l'aide des briques de leur réserve (voir règle).

Lorsque le dernier temple est construit, la partie s'arrête :

- additionnez les points des cartes et des jetons (voir la règle).
- L'élève ayant le plus de points gagne.

2 / 6

Les règles de construction :

- La brique peut être placée dans une zone de construction au choix.
- Il n'y a pas de sens de construction imposé.
- Il est interdit de déplacer une brique d'une construction à une autre.
- Si l'élève ne sait pas placer sa brique imposée, il passe son tour.
- La silhouette doit correspondre à l'image de la carte. Les briques doivent être toutes assemblées mais ne doivent pas obligatoirement être dans le même alignement.
- Les briques doivent toujours être connectées à la construction.

Pouvoir des jetons :

- « **marteau et burin** » : permet d'échanger la brique indiquée par le dé OU une brique déjà utilisée pour un temple.
- « **sac** » : permet d'emprunter les deux briques les plus élevées d'une zone de construction adverse pour terminer la construction de son temple.
- « **mortier** » : permet de poser une brique dans une zone sans la connecter à une brique existante.

Temple Rush dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour Blackrock Games dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Blackrock Games 2022





POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu :

- Faire construire individuellement et librement des temples avant de jouer (avec et sans modèle).

b. Nous vous conseillons dans un premier temps de :

- Jouer sans la carte « Foudre ».
- Faire des entrainements de temps chrono pour construire des temples.
- Ajouter la carte « Foudre » comme dans la règle

c. Pour complexifier les parties, jouer en binôme.

Un élève se bande les yeux et doit construire le temple, l'autre dirige la construction en donnant des consignes orales.

d. Créer de nouvelles cartes « Temple ».

e. La règle du jeu propose un mode « solo » (voir règles).



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 avoir des **difficultés** à :

1. Interpréter les silhouettes des cartes « temple » :

- Faire oraliser ce qu'ils visualisent sur la carte.
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».

2. Construire correctement les temples :

- Faire observer les erreurs et les corriger sans pénalité pour les premières parties.
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».

3. Gérer les différentes zones de construction :

- Faire correspondre chaque carte « temple » à la bonne zone de construction (1ère, 2ème ou 3ème zone).
- Faire observer, en fonction de la brique imposée, le choix le plus judicieux pour la construction des temples.

4. Différencier les deux manières de corriger ses temples :

- Rappel de la règle du jeton « marteau et burin ».
- Rappel de la règle « erreurs de construction ».

5. Comprendre l'utilité des jetons et les utiliser à bon escient :

- Voir l'aide de jeu.

6. Jouer la carte « Foudre » :

- Voir point « b » dans « Pour jouer autrement ».

7. Ne pas prendre la brique imposée lorsqu'ils ne savent pas l'assembler :

- Rappel de la règle.
- Rappel de l'utilité du jeton « mortier »



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : construction en 3D, conversion de 2D en 3D, repérage spatiale.
- o **Éducation Artistique** : réaliser des maquettes des temples à l'aide de divers matériaux, dessiner de nouvelles cartes pour le jeu.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[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 →										
Interpréter la silhouette des temples										
Visualiser l'emplacement des briques										
Comprendre les jetons « pouvoir »										
Utiliser les jetons « pouvoir »										
Construire les temples										
Choisir adéquatement la zone de construction										
Déterminer quel temple compléter en fonction de la brique imposée										
Calculer mentalement ses points de victoire										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable d'interpréter la silhouette des temples



2. Je suis capable de visualiser l'emplacement des briques



3. Je suis capable de comprendre les jetons « pouvoir »



4. Je suis capable d'utiliser les jetons « pouvoir »



5. Je connais toutes les tables à la fois



6. Je suis capable de construire les temples



7. Je suis capable de choisir adéquatement la zone de construction



8. Je suis capable de calculer mentalement ses points de victoire



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 mémoriser le pouvoir des jetons.



JETONS POUVOIR



SAC - Empruntez les deux briques de construction les plus élevées d'une zone de construction adverse et utilisez-les toutes deux pour terminer un temple immédiatement.



MORTIER - Vous permet de stocker des briques dans une zone sans les relier entre elles, ou de terminer un temple à partir de plusieurs briques non assemblées au préalable.



MARTEAU & BURIN - Échangez la brique indiquée par le dé ou une brique déjà utilisée pour un temple avec une brique de taille différente.

