

CODE COULEUR



1



5-10 min

GS

CP

CLIS

Domaine : mathématiques

Compétences : géométrie, logique

Type : casse-tête



Auteur : Kris Burm
Editeur : Smart Games

GS

Particulièrement adapté à ce niveau

GS

Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Observation
- Analyse
- Reproduction d'organisation spatiale à partir d'une carte consigne
- Situation d'un objet par rapport à soi, à un autre objet, à des objets repères
- Démarche par tâtonnement, essai/erreur
- Logique
- Autovalidation

Variables didactiques pour les élèves de CLIS

- ✓ Laisser l'enfant observer la totalité des pièces puis les lui faire décrire.
- ✓ Le tâtonnement est important mais ne doit pas durer : l'enfant va vite se démotiver.
- ✓ Laisser l'enfant choisir les pièces et verbaliser avec lui, en cours de jeu, sur l'impossibilité de son choix ou le contraire.

Matériel

CODE COULEUR

- 1 support de jeu
- 18 plaquettes transparentes
- 1 livret défi

Résumé des règles

CODE COULEUR



1



5-10 min

Principe du jeu

Reconstituer une figure imposée à partir de plaquettes transparentes à superposer.

Préparation

Choisir l'un des défis parmi les 100 proposés, répartis en 4 niveaux de difficultés progressifs.

Déroulement

- ➊ Sélectionner les plaquettes, parmi les 18 disponibles, sachant qu'elles sont toutes monochromes et que, seules 2 d'entre elles contiennent la même couleur.
- ➋ Trouver dans quel sens positionner chaque forme et dans quel ordre placer ces différentes images pour reproduire la figure demandée.

Fin de partie

Une fois la figure reproduite, on relève un autre défi.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.