

CAMOUFLAGE



Domaine : mathématiques
Compétences : logique, observation
Type : casse-tête



Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Construction progressive du raisonnement
- Démarche par tâtonnement, essai et erreur
- Logique
- Situation d'un objet par rapport à soi, à un autre objet, à des objets repères
- Organisation des formes géométriques sur un plan
- Autovalidation

Variables didactiques pour les élèves de CLIS

Proposer de **réaliser 2 à 3 fois de suite le même défi** :

- ✓ La première fois, l'adulte peut déplacer les pièces en verbalisant les raisons du choix de placement.
- ✓ La deuxième fois, l'adulte n'agit plus mais reste présent, en verbalisant si nécessaire.
- ✓ La troisième fois, l'adulte est présent mais n'intervient que si l'élève le demande.

Matériel

CAMOUFLAGE

- 1 coffret plateau de jeu
- 6 tuiles transparentes
- 24 cartes défi recto-verso

Résumé des règles

CAMOUFLAGE



Principe du jeu

Placer les 6 tuiles pour que les animaux marins et terrestres soient dans leurs éléments.

Préparation

- Choisir l'une des cartes parmi les 48 défis proposés, répartis en 4 niveaux de difficultés progressifs.
- La placer sur le plan du jeu.

Déroulement

Placer les 6 tuiles sur le dessin de façon à ce que :

- ✓ les poissons nagent dans l'eau
- ✓ les ours blancs marchent sur la banquise
- ✓ aucun des deux ne se retrouvent sur un chasseur ou un pêcheur esquimau.

Fin de partie

Une fois le défi réalisé, on en choisit un autre et on recommence.

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