



CAMELOT



Cycle 2 & 3



1 à 2 joueurs



15 minutes minimum par partie

Jeu de logique en 3D de pièces en bois.

MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 socle en bois ➤ 8 blocs en bois, (3 escaliers et 5 tours), ➤ 1 chevalier, 1 princesse ➤ Un livret de 48 défis du niveau débutant au niveau expert (avec les corrections)
COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ REPRESENTER ET MODELISER <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser différentes figures géométriques ○ Suivre un modèle en 2D pour le réaliser en 3D ➤ RAISONNER <ul style="list-style-type: none"> ○ Anticiper le résultat selon la pose des pièces en 3D
OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lire et comprendre un modèle géométrique ➤ S'orienter et se repérer dans l'espace (3D) ➤ Connaître les propriétés élémentaires des solides ➤ S'initier à la géométrie dans l'espace
RÈGLE DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu : Choisir un défi et le réaliser suivant les consignes, avec les blocs indiqués. ➤ Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> ○ La princesse est tout en haut d'une tour du château et attend que le chevalier vienne la délivrer. ○ Les défis sont de difficulté croissante : l'emplacement de quelques pièces est indiqué et il faudra en déduire l'emplacement des autres pièces précisées par le défi pour construire un chemin permettant au chevalier de rejoindre sa belle.
PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ https://vimeo.com/139190435
EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES <i>(UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).
VARIABLE(S)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Des niveaux de difficulté croissante. ➤ Inventer et proposer des défis aux autres élèves.
ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ÉLÈVES :	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Passer de la représentation 2D à celle en 3D. ➤ Connaître les différentes pièces géométriques et les utiliser à bon escient.