



KATAMINI - KATABOOM

 <p>Cycle 2</p>	 <p>1 à 2 joueurs</p>
 <p>20-25 minutes minimum par partie</p>	<p>Jeu de plateau, bois.</p>

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 10 pentaminis ➤ 6 pentaminos ➤ 1 plateau ➤ 2 réglettes ➤ 24 cartes penta ➤ 6 cartes « construction » 3D
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ REPRÉSENTER ET MODÉLISER <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser les figures géométriques appelées pentaminos ○ Suivre un modèle ➤ RAISONNER <ul style="list-style-type: none"> ○ Anticiper le résultat selon la pose des pièces à plat ○ Anticiper le résultat selon la pose des pièces en 3D
<p>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'orienter et se repérer sur une surface ➤ S'orienter et se repérer dans l'espace (3D) ➤ Connaître les propriétés élémentaires de figures planes et de solides ➤ S'initier à la géométrie dans l'espace
<p>RÈGLE DU JEU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu : être le plus rapide pour réaliser les figures imposées en utilisant les pentaminos. ➤ Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> ○ Prendre les 6 cartes choisies correspondantes au niveau de difficulté. ○ Les joueurs réalisent leur penta, celui le faisant le plus rapidement marque 3 points. ○ Celui qui a perdu donne sa carte pentamino à l'autre joueur. ○ On recommence avec les cartes suivantes. ○ Le joueur qui totalise le plus de points gagne la première manche.
<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ https://www.youtube.com/watch?v=1KyBbwIPCLc
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES <i>(UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)</i></p>	<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).
<p>VARIABLE(S)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Des niveaux de difficulté croissante selon les cartes choisies. ➤ La possibilité de réaliser des figures en 3D avec les cartes Kataboom

**ÉLÉMENTS A
ABORDER
EXPLICITEMENT
AVEC LES ELEVES :**

- L'utilisation de la plaque de jeu selon les surfaces limites (où placer la règle ?)
- Connaître les différentes surfaces