



KATAMINO

 <p>Cycle 3</p>	 <p>1 à 2 joueurs</p>
 <p>20-25 minutes minimum par partie</p>	<p>Jeu de plateau, plastique.</p>

MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 12 pentaminos ➤ 1 règlette ➤ 1 plateau
COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ REPRESENTER ET MODELISER <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
OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'orienter et se repérer sur une surface ➤ Connaître les propriétés élémentaires de figures planes et de solides ➤ S'initier à la géométrie dans l'espace ➤ Lire un tableau à double entrée
RÈGLE DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu : Réaliser des ensembles parfaits appelés Pentas en juxtaposant un certain nombre de pentaminos sur le plateau. ➤ Déroulement (pour 1 joueur, version 2 joueurs disponible dans la boîte du jeu): <ul style="list-style-type: none"> ○ Placez la règlette verticalement sur le plateau entre les chiffres 4 et 5. ○ Prenez les pentaminos sur le tableau-grille dans la colonne PENTA 4 de la ligne A. C'est-à-dire les pentaminos n°2, 3, 6 et 11 et réalisez le penta 4. ○ Ensuite déplacez la règlette d'un cran, ajoutez le pentamino n°8 en vous référant au tableau et réalisez le penta 5. ○ Progressez ainsi en rajoutant à chaque fois le pentamino indiqué dans la colonne suivante jusqu'à la réalisation du penta 11 de la ligne A. ○ Agissez de même pour toutes les séries (A à L).
PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ https://youtu.be/w9mQQn62nlo ➤ Solutions disponibles à cette adresse : http://www.gigamic-adds.com/game/katamino/solutions
EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES (UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)	<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.
ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ÉLÈVES :	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'utilisation de la plaque de jeu selon les surfaces limites (où placer la règlette ?) ➤ Connaître les différentes surfaces ➤ La lecture du tableau.