

DES JEUX POUR S'ORIENTER DANS LE PLAN ET DANS L'ESPACE

DES JEUX POUR S'ORIENTER DANS LE PLAN ET DANS L'ESPACE	1
A. JEUX POUR S'ORIENTER DANS LE PLAN	2
Alcatraz	2
Attraction	3
Doigts malins	4
Genial	5
Listen up	6
Mamba	7
Ruche (La)	8
Tricolor	9
You robot	10
B. JEUX D'ALIGNEMENTS DANS LE PLAN ET DANS L'ESPACE	11
3/6	11
"4 x 4"	12
Egyptos	13
Ergo	14
Make 5	15
Patzam	16
Quixo	17
C. JEUX POUR S'ORIENTER DANS L'ESPACE	18
Babel pico	18
Caminos	19
Skybridge	20
Tour colorée	21
Zénix	22

Parmi la variété immense de jeux de ce type, nous avons mis sur le côté ceux qui nous semblaient moins intéressants, sans pour autant supprimer totalement leur fiche.

A. JEUX POUR S'ORIENTER DANS LE PLAN

Alcatraz

Présentation du jeu



Jeu individuel

Type : géométrie dans le plan

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : plateau, 48 cartes défis

Règle

Le jeu se présente sous la forme de cartes défis. Après avoir placé les murs comme indiqué, il faut essayer de sortir du labyrinthe sans être vu des gardiens.

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation et organisation dans le plan
- réflexion et anticipation.
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données
- C.T.Term. Traduire une information d'un langage dans un autre.

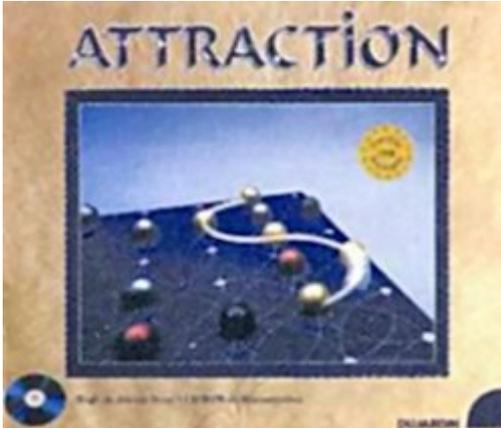
Classement ESAR : A 302, A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : placement du matériel un peu long, présence pour les premières fiches

Source : Jeu du commerce (Smart Games)

Attraction

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Type : géométrie dans le plan

Niveau : Primaire

Matériel : plateau de jeu, 5 séries de 7 pions planètes (1 par joueur + 1 neutre)

Règle du jeu

Il faut amener ses pions sur le camp d'en face. Mais ici la mécanique céleste est de rigueur : il s'agit tout simplement de faire tourner ses pions planètes autour d'autres planètes (même si elles ne sont pas au joueur).

De plus, le joueur a la possibilité d'enchaîner les orbites et même d'entrer en collision avec une autre planète pour l'éjecter sur une orbite voisine (voir photo).

Jeu proche : "polarity"

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation dans le plan,
- réflexion et anticipation.
- stratégie

Classement ESAR : A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : présence au début

Source : Jeu Dujardin

Doigts malins

Présentation du jeu



Jeu individuel

Type : géométrie dans le plan –

Niveau : Maternelle – Primaire

Matériel : plateau et billes, fiches modèles

Il faut reproduire le modèle avec les billes.

Peut être fait en compétition si on dispose de plusieurs jeux, ou avec sablier pour les plus grands.

Intérêt didactique et notions abordées

- Entraînement progressif à se repérer dans le plan.
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Succession d'opérations à effectuer dans un certain ordre (algorithme).
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets

Classement ESAR : A 302, B 308, B 408, C 315, D 101

Mise en route : très rapide (casse-tête)

Source : Jeu Regev

Genial

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 ici, mais il existe une version pour plus de joueurs

Type : géométrie dans le plan, réflexion, stratégie

Niveau : primaire

Matériel :

- un plateau de jeu
- 6x2 marqueurs de score (rouge, jaune, vert, bleu, mauve, orange)
- 55 tuiles
- 1 sac

Règles du jeu :

Le but du jeu est d'accumuler le plus de points. Chaque joueur dispose de 6 tuiles. Les autres tuiles sont mises dans le sac.

Les joueurs placent à leur tour sur le plateau une tuile avec des symboles colorés sur un emplacement libre à côté d'autres tuiles ayant le même symbole. On marque alors des points pour ce symbole et le joueur reprend une tuile dans le sac. Plus il y a de symboles identiques sur une ligne plus cela rapporte des points. Les points sont totalisés sur les différentes échelles de score. Le score final d'un joueur est son plus petit score tous symboles confondus.

Intérêt didactique et notions abordées

- Entraînement progressif à se repérer dans le plan (organisation spatiale).
- Anticipation, stratégie, développement de la réflexion
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.

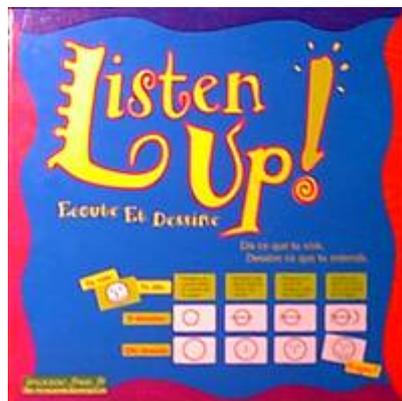
Classement ESAR :

Mise en route : présence pour les premiers comptages de points

Source : KOSMOS

Listen up

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4 (2 équipes)

Type : géométrie dans le plan

Niveau : Primaire - (Secondaire)

Règle du jeu

L'un des joueurs prend une carte, regarde le dessin qui y est représenté et qui est généralement très schématique, puis dicte aux autres joueurs le tracé pour qu'ils reproduisent ce même dessin. Bien entendu, chacun ne peut utiliser que le vocabulaire géométrique : cercle, droite, ovale, oblique, ...

Les autres joueurs dessinent suivant les instructions. Quand le meneur de jeu a fini la description, chaque joueur inscrit sous son dessin ce qu'il pense avoir dessiné. Le meneur de jeu marque un ou deux points (selon le type de carte) pour chaque joueur qui a trouvé la bonne réponse. Les joueurs marquent un point si ils ont trouvé la bonne réponse. Puis le joueur à gauche du meneur de jeu devient le nouveau meneur de jeu et on recommence.

Il existe également des cartes "vitesse" où le meneur de jeu doit décrire l'objet en temps limité. Des pénalités sont données si un dessinateur pose des questions, donne la réponse trop tôt ou si le meneur de jeu donne de fausses indications.

Intérêt didactique et notions abordées

- utilisation du vocabulaire géométrique
- développement de la précision du vocabulaire géométrique et spatial
- orientation et repérage dans le plan
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données
- C.T.Term. Traduire une information d'un langage dans un autre.

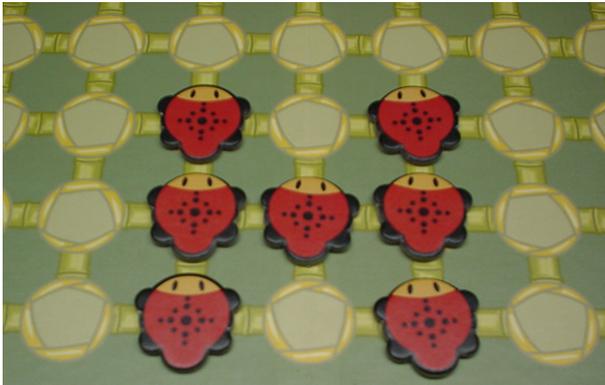
Classement ESAR : A 302, A 401, B 408, C 315, D 303

Mis en route : assez simple

Source : Jeu Game Works

Mamba

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4 (en équipes)

Niveau : Primaire - Secondaire

Type : stratégie, orientation dans le plan

Matériel : quadrillages 9 x 9 (jeu à deux) et 11 x 11 (jeu à trois ou quatre), coccinelles ("Mambiz").

Règle du jeu

En début de partie, chaque joueur place sept coccinelles sur le plateau, de son côté et comme indiqué sur l'image ci-dessus.

Un tour de jeu est décomposé en deux phases :

- Naissances : si une coccinelle n'a pas de voisine sur les huit cases autour d'elle, elle donne naissance à une coccinelle qui est placée à côté d'elle ;
- Déplacement : une coccinelle peut parcourir jusqu'à deux cases horizontalement ou verticalement.

Quand plusieurs coccinelles sont côte à côte, on parle d'alignement.

Les alignements sont capitaux car ils permettent d'effectuer des transformations, c'est à dire convertir des pièces adverses et les passer dans son camp.

Cependant, si plus de quatre coccinelles sont alignées, il y a surpopulation et il faut en retirer pour rétablir l'équilibre (quatre au maximum).

Pour réussir une transformation, il suffit d'avoir un alignement supérieur en nombre à celui de l'adversaire.

Le but du jeu consiste alors à réduire le nombre des coccinelles de l'adversaire à quatre.

Variante

Chaque joueur joue avec une réserve de coccinelles et un temps limité.

Prolongement : "Jeu de la vie" de Conway

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.

Classement ESAR : A 406, B 408, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : présence quasiment indispensable pour la première partie

Source : jeu Too Doo

Ruche (La)

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 6

Niveau : Maternelle - Primaire

Type : stratégie, orientation dans le plan

Matériel : hexagones à bords colorés.

Règle du jeu

Chacun a un même nombre de tuiles hexagonales avec des bords de couleurs et sur l'une des deux faces une abeille. Le but est de s'en débarrasser au top général.

Tous le monde, en même temps, va essayer de poser ses tuiles en respectant la règle suivante : il faut que les couleurs des bords de la tuile que l'on pose concordent avec les couleurs des tuiles déjà posées. De plus, si la tuile que l'on pose a l'abeille du côté visible, on donne à un adversaire de son choix une de ses tuiles de sa pile non encore jouée.

Si la tuile d'un joueur touche au moment où il la joue trois autres tuiles déjà en place, il peut donner trois tuiles à n'importe quel(s) joueur(s).

Le premier joueur qui n'a plus de tuiles devant lui a gagné.

Variantes :

- Avoir un nombre de tuiles différent au départ (pour des joueurs de niveaux différents)
- N'utiliser qu'une des deux faces.
- (Jouer avec une seule main)

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, prise en compte de la symétrie des pièces
- Rapidité

Classement ESAR :

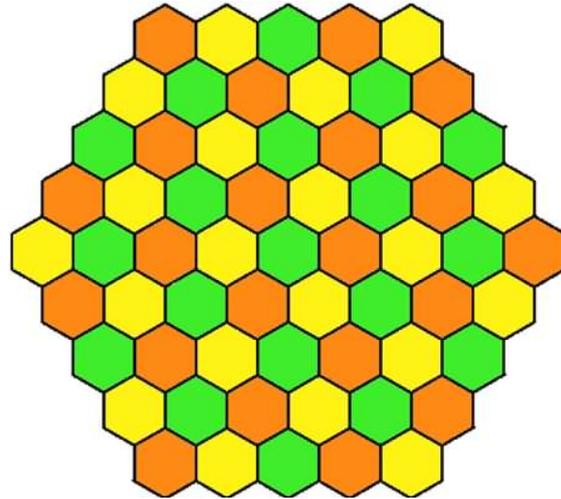
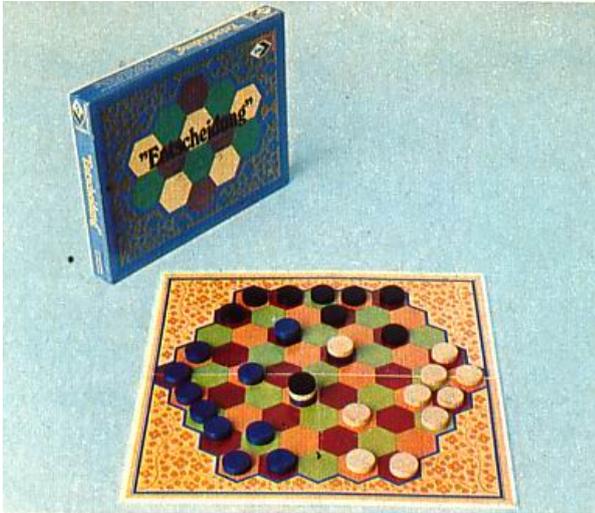
Source : jeu du commerce (Pidanset)

Mise en route : assez rapide, présence pour les plus jeunes

Site : <http://jeularuche.com/Bienvenue.html>

Tricolor

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 ou 3

Niveau : Primaire - Secondaire

Type : stratégie, orientation dans le plan

Matériel : plateau de jeu, pions : 18 (2 joueurs) ou 11 (3 joueurs), placés au départ sur des bords "opposés"..

Règle du jeu

Le but du jeu est d'éliminer ou emprisonner tous les pions de l'adversaire.

Au début, chaque pion ne peut avancer que d'une case : il ne peut pas sauter au-dessus d'une pièce, mais peut se superposer à un autre pion, de façon à pouvoir alors se déplacer de deux cases, et ceci sans limite. La puissance ou force combative d'une pile est égale au nombre de pions qui la composent (1, 2 ou 3 au maximum), multiplié par 2 si la pile se trouve sur une case verte, par 3 sur une case marron. Ceci permet, si une pile atteint la case d'une autre pile, de l'emprisonner si sa puissance est supérieure, et de l'éliminer si sa puissance est double.

Intérêt didactique et notions abordées

- Orientation dans le plan
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données

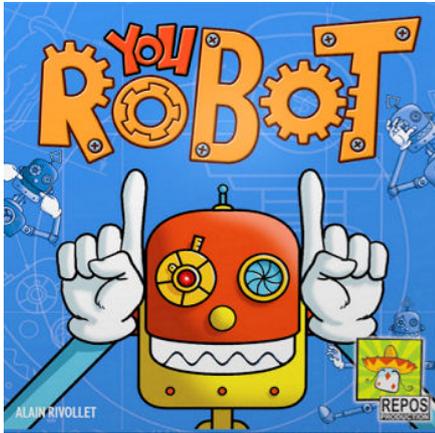
Classement ESAR : A 406, B 408, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : prendre le temps pour expliquer les forces combatives

Source : jeu épuisé, revue Science et Vie, Hors série n°124 "Jeux de réflexion" (1978) p. 99.

You robot

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 5 équipes de 2 joueurs, un arbitre éventuellement

Type : géométrie dans l'espace

Niveau : Maternelle – Primaire

Matériel : cartes.

Règle du jeu

Ce jeu se joue par équipe de 2 joueurs

Le joueur "savant fou" pioche une posture et doit guider son partenaire joueur "robot", en tapotant sur des cartes de "télécommande" pour atteindre la posture imposée avant les équipes adverses.

Le robot doit prendre la posture requise.

Le bouton "Réfléchis!" sur la télécommande invite l'adversaire à deviner le reste de la posture.

Intérêt didactique et notions abordées

- structuration spatiale
- formulation de consignes non verbales.
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Se déplacer en suivant des consignes orales
- C.T.Term. Traduire une information d'un langage dans un autre.

Classement ESAR : A 204, B 408, C 408, D 301

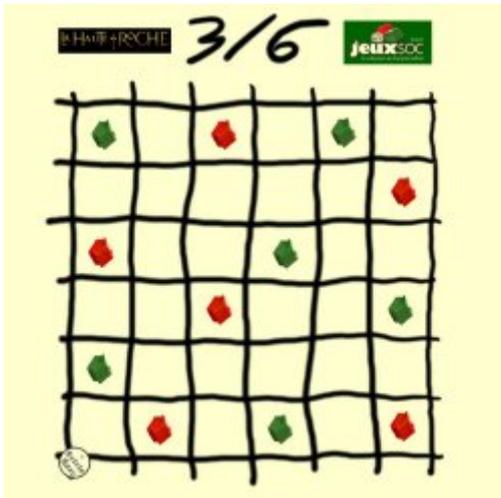
Mise en route : explications des cartes, exemples

Source : Jeu Repos Production

B. JEUX D'ALIGNEMENTS DANS LE PLAN ET DANS L'ESPACE

3/6

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Type : géométrie dans le plan

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : pièces, plateaux de jeu

Règle

Le but du jeu est de réaliser un alignement de 3 pions de sa couleur avant son adversaire en effectuant des déplacements simultanés.

Les pions sont placés sur le plateau central et chaque joueur indique grâce à son dé et à son petit plateau le numéro du pion qu'il souhaite déplacer et sa destination. Les mouvements sont révélés simultanément.

Si un pion arrive sur une case occupée, il est posé par dessus.

Une pile de n pions peut se déplacer de 1 à n cases.

Variante

Le jeu débute par une phase de placement des pions, puis est suivie par la phase de déplacement.

Chaque alignement de trois pions permet la capture d'un pion adverse.

Le but du jeu est d'éliminer le plus de pions adverses possible.

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation dans le plan
- réflexion, stratégie et anticipation
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Associer un point à ses coordonnées dans un repère ; Décrire l'effet d'une transformation sur une figure.

Classement ESAR : A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : présence indispensable pour la première partie

Source : Jeu La Haute Roche

"4 x 4"

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Niveau : Primaire - Secondaire

Type : stratégie, orientation dans l'espace

Matériel : 16 blocs différents

Règle du jeu

Chaque joueur reçoit au départ 8 blocs (deux couleurs différentes)

Chacun à son tour, les deux joueurs construisent pièce par pièce un mur de 4 blocs de large et 4 blocs de haut.

Le joueur qui aligne 4 blocs de même forme ou tous de formes différentes horizontalement, verticalement ou en diagonale a gagné.

Variantes

- Il ne peut pas y avoir deux fois le même couleur horizontalement ou verticalement.
- Chaque joueur ne voit que sa face du mur
- Lorsque le mur est construit, on compte les alignements de 3 formes identiques ou de 4 formes différentes.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la vision dans l'espace
- Développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie

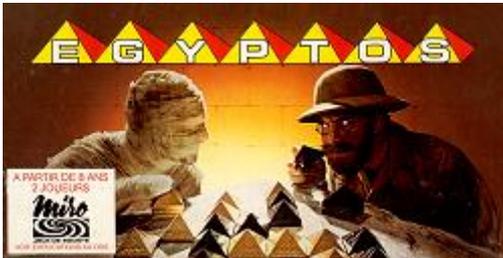
Classement ESAR : A 302, A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : présence pour la première partie jusqu'au comptage des points

Source : jeu allemand (Wolfgang Panning)

Egyptos

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Type : géométrie dans le plan

Niveau : Primaire

Matériel : pièces, plateau de jeu

Règle

Les deux joueurs choisissent tout d'abord la couleur de leurs 12 pyramides : noir ou or. Puis, chaque joueur, à tour de rôle, place une de ses pyramides sur le plateau. Au fur et à mesure, chacun tente de former une rangée de cinq pyramides se touchant soit par les angles, soit par les cotés, et essaie d'empêcher l'adversaire d'en faire autant.

Si, après avoir posé toutes les pyramides, aucun des joueurs n'a réussi à en aligner cinq, une seconde et nouvelle phase de jeu commence :

Les joueurs peuvent, en effet, continuer la partie en déplaçant leurs pyramides.

Le vainqueur est celui qui, le premier, parvient à en aligner cinq.

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation dans le plan
- réflexion, stratégie et anticipation
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Associer un point à ses coordonnées dans un repère

Classement ESAR : A 302, A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : très rapide, repasser pour poser des questions sur la stratégie utilisée

Source : Jeu Miro

Ergo

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Type : géométrie dans le plan

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : pièces blanches et noires, plateau de jeu

Règle

Le plateau est composé d'un tablier 7 x 8 entouré d'un chemin de ronde.

Le but est de réaliser une ligne de 5 pions en ligne. Mais les pions se déplacent différemment au milieu et autour du tablier. En changeant de terrain, les pions acquièrent un pouvoir de déplacement supplémentaire.

Pour commencer la partie, les deux joueurs placent leurs pièces avec le lion sur la face supérieure dans l'espace de rangement hors du plateau (voir photo). Les noirs commencent.

Il y a cinq mouvements possibles :

1. Déplacer une pièce de l'espace de rangement sur n'importe quelle case du jeu (face creuse au-dessus).
2. Déplacer une pièce de l'espace de rangement sur n'importe quelle case du chemin de ronde (face lion au-dessus).
3. Déplacer une pièce du tablier d'une case verticalement ou horizontalement. Si elle atteint le chemin de ronde, la retourner face lion.
4. Déplacer une pièce lion verticalement, horizontalement ou en diagonale.
5. Glisser un lion dans le chemin de ronde vers n'importe quel emplacement libre, sans sauter au-dessus d'un autre pion.

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation dans le plan
- réflexion, stratégie et anticipation
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données ; Associer un point à ses coordonnées dans un repère.

Classement ESAR : A 302, A 406, B 408, B 501, C 315, D 301

Mise en route : explication de chaque règle, présence pour les jeunes joueurs

Source : Jeu du commerce (épuisé)

Make 5

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Niveau : Primaire - (Secondaire)

Type : stratégie, orientation dans le plan

Matériel : plan incliné avec 5 colonnes,
5 x 5 jetons de même couleur
placés dans un sac opaque.

Règle du jeu

Le but du jeu est d'aligner horizontalement tous les jetons d'une même couleur pour le premier joueur, et pour le second de l'en empêcher.

Au début de la partie, 5 jetons tirés au sort sont successivement placés sur la 1^{ère} ligne.

Le premier joueur peut retirer un jeton et le placer en dernière position d'une colonne de son choix, il peut aussi passer.

Le second joueur prend un jeton et le place en dernière position d'une colonne de son choix.

Le jeu se termine après le tirage du dernier jeton, et déplacement par le premier joueur.

Pour compter les points, on compte le nombre d'alignements horizontaux de 3, 4 et 5 jetons de même couleur, multiplié chacun par le nombre de jetons.

Les deux joueurs changent de camp et une deuxième partie peut commencer.

Le gagnant est celui qui a le plus de points après trois manches (6 parties).

Variantes

- Se limiter au nombre d'alignements de 5 jetons
- S'arrêter dès qu'un joueur est parvenu à aligner 5 x 5 jetons (d'où le nom "Make 5")

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Organisation du plan
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Associer un point à ses coordonnées dans un repère

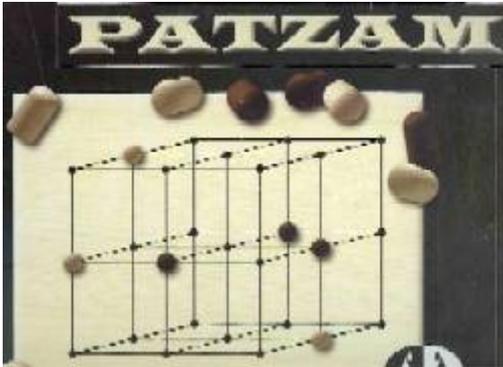
Classement ESAR : A 302, A 406, B 501, B 505, C 315, D 103

Mise en route : présence pour la première partie jusqu'au comptage des points.

Source : jeu Zoch

Patzam

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Type : géométrie dans l'espace

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : pions, cube

Règle

Le but du jeu est d'être le premier à n'avoir plus que 2 pièces en jeu.

Les joueurs posent une pièce sur un des sommets des cubes à tour de rôle.

Lorsque toutes les pièces sont placées, on retire les pièces centrales des lignes composées de 3 pièces de même couleur.

Les joueurs déplacent ensuite une pièce le long d'une arête pour :

- aligner 3 de leurs pièces et donc retirer la pièce centrale
- empêcher l'autre joueur de faire des lignes
- se positionner stratégiquement pour la suite de la partie

Deux versions : l'une à 3 dimensions, l'autre sur un plan de jeu représentation en perspective de la situation.

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation et mouvement dans l'espace
- réflexion, stratégie et anticipation.
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données ; Associer un point à ses coordonnées dans un repère

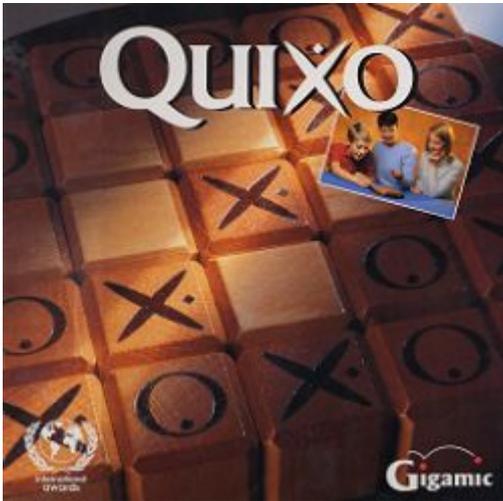
Classement ESAR : A 302, A 406, B 501, B 506, C 315, D 301

Mise en route : présence pour le placement des pièces, les pièces enlevées et les premiers déplacements

Source : Jeu BFM

Quixo

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 ou 4

Type : géométrie dans le plan

Niveau : Primaire - secondaire

Matériel : plateau de jeu (carré 5 x 5),
25 cubes identiques (quatre faces
vierges, une face marquée d'une croix
pointée, une face (opposée) marquée
d'un cercle pointé

Règle du jeu

Quixo est un jeu de pions proche du "Tic-Tac-Toe" ou morpion (jeu d'alignement).

Les 25 cubes sont placés sur le plateau en position neutre : leur face supérieure doit être vierge.

Le premier joueur qui aligne horizontalement verticalement ou en diagonale, 5 cubes à son signe est vainqueur.

Le joueur qui construit une ligne gagnante de signe adverse perd, même si dans le même temps il a réussi à compléter la sienne !

Chaque joueur à tour de rôle effectue un coup valide qui se décompose en 4 mouvements successifs :

1. Prendre un cube neutre ou à son signe sur l'un des bords du jeu, ce qui crée un trou,
2. Pivoter ce cube de façon à amener son signe sur le dessus,
3. Poser ce cube contre le bord opposé du jeu, dans la même ligne ou la même colonne que le trou,
4. Pousser ce cube pour l'introduire dans le jeu, ce qui provoque le comblement du trou par un cube qui en était voisin.

Variante pour quatre joueurs :

Les 2 partenaires se placent face à face. Les quatre joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Les règles sont les mêmes que précédemment.

De plus, on applique la restriction ci-dessous : un joueur peut prendre un cube à son signe *uniquement* si le point est orienté de son côté.

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation dans le plan
- réflexion et anticipation ; stratégie
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Associer un point à ses coordonnées dans un repère
- C.T.Term. Traduire une information d'un langage dans un autre.

Classement ESAR : A 302, A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : assez rapide

Source : Jeu Gigamic

C. JEUX POUR S'ORIENTER DANS L'ESPACE

Babel pico

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2

Niveau : primaire - secondaire

Matériel : 24 cubes avec des creux ou des bosses
(6 cubes à 0 bosses, 6 cubes à 1 bosse, 2 cubes à 2 bosses, 6 cubes à 3 bosses et 4 cubes à 4 bosses).

Règle du jeu

Chaque joueur dispose de 12 cubes, soit la moitié de chaque type de cube.

Le premier joueur pose un cube (qui n'est pas à 4 bosses).

Chaque joueur pose ensuite un cube de manière à construire un étage (2x2 cubes).

Pour le premier étage, la diagonale n'est pas autorisée, elle l'est pour les étages suivants.

On ne peut commencer un nouvel étage que si le précédent est terminé (complet).

La face extérieure de la tour ne peut comporter que des faces creuses.

Sur les faces intérieures, tous les "trous" doivent être bouchés (une face creuse ne peut toucher qu'une face à bosse).

Pour le dernier étage, le type de la face tournée vers le haut n'importe pas.

Pour gagner, il faut créer une situation où l'autre est bloqué.

Variante

Construire seul ou à deux une tour remplissant toutes les conditions sans se bloquer.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, structuration spatiale
- Développement de la réflexion, de l'anticipation, de la stratégie
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Construire des solides simples avec du matériel varié.

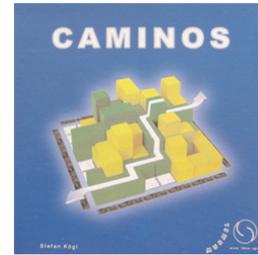
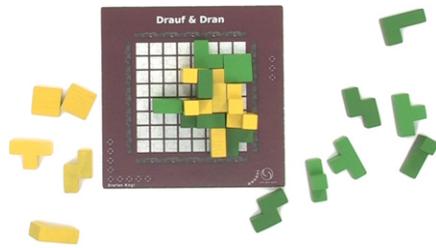
Classement ESAR : A 406, B 501, C 315, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : jeu Cuboro

Caminos

Présentation



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Orientation dans l'espace

Niveau : Primaire- Secondaire

Matériel :

- 2 plateaux (avec 4 plans de jeu possibles)
- 14 blocs verts + 14 blocs jaunes
- 2 blocs bleus

Règles du jeu :

Il faut tracer un passage d'un bord à l'autre avec des blocs de sa couleur.

Le chemin reliant deux côtés opposés doit pouvoir être suivi le long des faces de cubes, que ce soit horizontalement ou verticalement.

De plus, les pièces peuvent être posées n'importe où, mais doivent toujours toucher le plan de jeu.

Le passage doit être visible du dessus et latéralement (comme sur le boîtier du jeu).

Variante :

On peut jouer avec des obstacles que l'on place sur le plateau en début de partie : les blocs bleus (qui peuvent être recouverts comme toutes les autres pièces).

Intérêt didactique et notions abordées :

- Entraînement progressif à voir dans l'espace.
- Sensibilisation à la perspective : certaines pièces ne sont pas visibles directement par le joueur.
- Découverte de l'orientation de certaines pièces.
- Anticipation, stratégie, développement de la réflexion.
- Nombreux niveaux de jeu possibles selon le nombre de joueurs, le plateau utilisé.
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Associer un solide à sa représentation dans le plan et réciproquement.

Classement ESAR : A 406, B 408, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : Murlmel

Skybridge

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4
(A 2 joueurs, chacun a deux couleurs qu'il joue alternativement)

Type : géométrie dans l'espace

Niveau : Primaire - Secondaire

Règle du jeu

Tour à tour, chaque joueur doit poser une pièce sur le plateau de jeu en bois recouvert de neuf fondations d'immeubles. Les contraintes sont les suivantes:

- On ne peut jamais empiler deux pièces de couleur identique.
- On ne peut pas poser un bloc sur un immeuble s'il est possible de poser ce même bloc sur un autre immeuble à un niveau inférieur.
- Un pont doit relier deux immeubles voisins de même hauteur.
- Un toit se pose par-dessus un immeuble et clôture la construction de cet immeuble.

Chaque immeuble est neutre jusqu'à ce qu'un joueur y place un toit. Lorsqu'un joueur couvre un immeuble d'un toit, l'immeuble lui rapporte autant de points de victoire qu'il ne compte d'étages. En bonus, si l'immeuble contient un pont de même couleur que le toit, le joueur gagne autant de points de victoire que le nombre d'étages de l'immeuble relié par le pont. Le placement des ponts est donc un élément important.

Lorsque tous les joueurs ont posé leurs toits, la partie prend fin et on détermine le gagnant par comptage des points de victoire.

Variante (qui change beaucoup la stratégie)

Pouvoir choisir n'importe quel niveau pour placer ses pièces.

Intérêt didactique et notions abordées

- orientation et repérage dans l'espace
- réflexion et anticipation, stratégie (surtout à 2 joueurs).
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Construire des solides simples avec du matériel varié.

Classement ESAR : A 406, B 408, B 501, C 315, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : Jeu Gigamic

Tour colorée

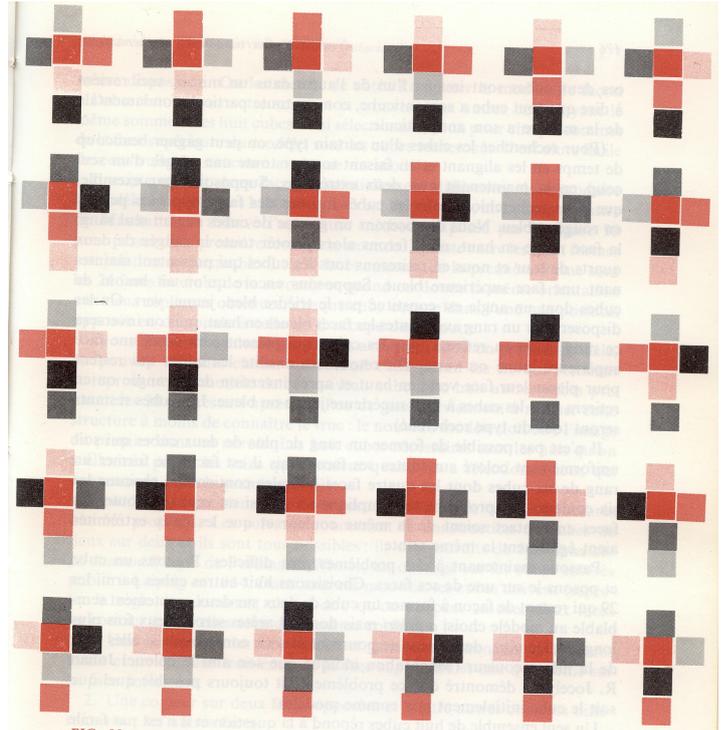
Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2

Type : Géométrie – orientation spatiale

Niveau : (Primaire) – Secondaire

Matériel : 30 cubes colorés de Mac
Mahon (tous différents)



Règle du jeu

Les 30 cubes sont placés dans une boîte. Chaque joueur prend 7 cubes au hasard, qu'il cache à son adversaire.

Le premier joueur place un de ses cubes.

Le second joueur place un cube à côté du premier, les faces de contact devant être de la même couleur.

Un étage carré de 4 cubes doit être terminé avant de passer à l'étage suivant.

On ne peut pas créer de position impossible (cube devant avoir deux faces de la même couleur). Si un joueur ne sait pas jouer, il pioche un nouveau cube, qu'il peut (mais ne doit pas) utiliser.

Si un joueur veut passer son tour, il tire un cube de la boîte.

La partie se termine quand un des joueurs a joué tous ses cubes, ou que plus personne ne sait jouer.

On compte alors les cubes restant à chacun, le gagnant étant celui qui a le moins de cubes.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de la stratégie
- Structuration spatiale
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Construire des solides simples avec du matériel varié.

Classement ESAR : A 406, B 501, C 315, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : Jeu proposé par Martin Gardner

Zénix

Présentation

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Type : géométrie dans l'espace

Niveau : Primaire - (Secondaire)

Matériel : Solides : 36 prismes à base hexagonale (3 couleurs) ;
plateau de jeu



Règle du jeu

Les bâtonnets à section hexagonale sont posés alternativement par les joueurs. Le but est de former la plus longue chaîne ininterrompue. Il est possible de jouer à 2 ou à 3, mais c'est à 2 que le jeu est réellement le plus intéressant. Les pièces du troisième joueur deviennent des pièces neutres qui peuvent être posées au lieu de sa propre pièce.

But du jeu : Créer la plus longue chaîne possible de pièces de sa couleur.

Partie à deux joueurs

Les joueurs se placent face au plateau.

Chaque joueur reçoit respectivement 12 pièces à sa couleur (claires ou foncées) puis 6 pièces neutres : chacun a donc en main 18 pièces.

Un tirage au sort détermine qui commence.

À chaque tour, le joueur pose une des pièces qu'il a en main (neutre ou à sa couleur) sur le plateau.

Dès que cela est possible, il peut jouer sur des pièces déjà posées.

Il n'est pas permis de passer son tour.

La partie s'arrête lorsque les 36 pièces sont posées.

Le joueur qui a la plus longue chaîne ininterrompue de pièces de sa couleur gagne la partie.

Attention : lorsqu'on comptabilise une chaîne, il est interdit de repasser 2 fois par une même pièce.

En cas de chaîne de même longueur pour les deux joueurs, le gagnant est celui qui a la deuxième chaîne la plus longue, etc...

Partie à trois joueurs

Chaque joueur reçoit 12 pièces. Il n'y a pas de pièces neutres

Pour le reste, même déroulement que pour les parties à deux joueurs.

Intérêt didactique et notions abordées

- Entraînement progressif à voir dans l'espace.
- Observation, anticipation et stratégie
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter le déplacement correspondant à des consignes données.

Classement ESAR : A 302, A 406, B 408, C 315, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : jeu Gigamic