

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Anticipation
Repérage spatial
Calcul mental

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Interpersonnelle
- Logico-mathématique
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

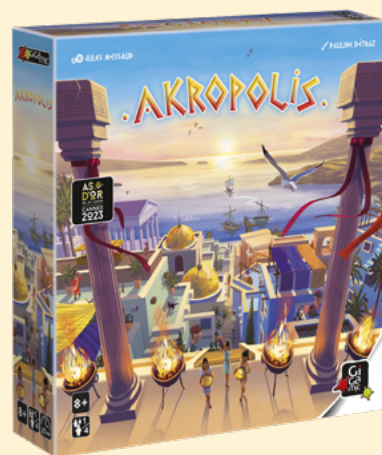
- Additionner
- Savoir appairer
- Multiplier



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de gérer leur territoire en posant des tuiles de manière à former une cité organisée, riche et glorieuse. Pour ce faire, ils devront respecter les règles particulières d'harmonie pour chaque type de quartiers : habitations, marchés, casernes, temples et jardins.

Les élèves seront également capables de gérer l'approvisionnement adéquat de leurs carrières (pierres) afin d'acquérir les tuiles de leur choix.



Un jeu de Jules Messaud
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 28 €



de 1 à 4 élèves
25 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut ériger une cité prestigieuse à l'aide de tuiles.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 406 Jeu de stratégie
B 408 Relations spatiales
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes {...}.
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Dénombrer
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.
- Dans une situation simple et concrète (tirage de cartes, jets de dés, ...) estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport.

Éveil géographique :

- Utiliser des repères spatiaux.

Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

Éducation morale et civique/Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

→ **Prenez les tuiles « Cité »** en fonction du nombre de joueurs (voir au verso des tuiles).

→ **Formez 11 piles égales** de tuiles « Cité ».

→ **Placez les tuiles restantes, face visible au centre de la table**, pour former une ligne « chantier ». (Il y a toujours 2 tuiles de plus que le nombre de joueurs.)

→ **Placez une tuile de départ** devant chaque élève.

→ **Chaque élève prend le nombre de cubes « Pierre » correspondant** (voir règles). Les « Pierres » restantes constituent la réserve.

→ **Déterminez qui sera le premier joueur** (Architecte en chef).

→ **Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre**, en commençant par l'« Architecte en chef ».

→ À son tour, l'élève joue 2 actions : **prendre une tuile « Cité »** et **ajouter la tuile dans sa Cité**.

1. Prendre une tuile « Cité » :

L'élève choisit la tuile Cité qu'il souhaite prendre. En fonction de la tuile sélectionnée, il doit déboursier ou non, un ou plusieurs cubes « Pierre » (voir règles).

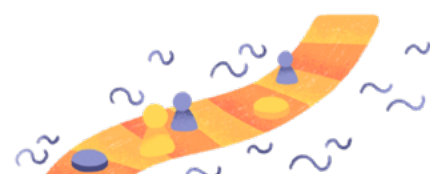
2. Ajouter une tuile dans sa Cité :

L'élève peut l'ajouter au premier niveau, dans ce cas elle doit être adjacente à une autre tuile « Cité » ; ou sur tout niveau supérieur. Elle ne peut pas se trouver au-dessus d'un espace vide. (voir règles)

Il existe 3 types de constructions : les Carrières, les Places et les Quartiers.

Les Carrières de Pierres ne rapportent pas de points lors du décompte final, mais permettent d'obtenir des Pierres lorsqu'on les recouvre. Ces Pierres sont utiles au paiement de tuiles « Cité » (voir règle).

Les Places sont des multiplicateurs (x1 ; x2 ; x3) représentés par des étoiles qui augmentent le nombre de points rapportés par les Quartiers de même type. Les Places sont cumulables et ne doivent pas être adjacentes au Quartier correspondant.



Il existe 5 types de « Quartiers ». Un Quartier peut être construit librement mais pour rapporter des points, il doit respecter deux contraintes :

- la condition de placement liée à son type,
- posséder au moins une place de sa couleur dans la Cité.

Conditions de placement des Quartiers :

- Les « Habitations » doivent être adjacentes. Le plus grand groupe d'habitations rapportent des points.
- Les « Marchés » doivent être isolés des autres marchés.
- Les « Casernes » doivent se retrouver en périphérie de la ville pour la protéger.
- Les « Temples » doivent être complètement entourés.
- Les « Jardins » n'ont aucune contrainte de placement.

→ Lorsqu'il **ne reste plus qu'une seule tuile, le tour se termine.**

→ **Placez la tuile restante en première position et réapprovisionnez le chantier** à l'aide d'une des piles tuiles « Cité ».

→ **Le pion « Architecte en chef » passe à l'élève de gauche.**

→ **Un nouveau tour peut alors commencer.**

→ **La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'une tuile dans le chantier et que toutes les piles ont été épuisées.**

→ **L'élève ayant le plus de points remporte la partie.**

→ Pour le comptage des points : voir règles.



a. Pour appréhender le jeu :

1. Faire jouer en morcelant les règles :

- sans les étages et sans les « Pierres » ;
- sans les « Pierres » ;
- avec les « Pierres » et les étages.

2. Proposer aux enfants de jouer par deux.

b. Réalisez une simulation de partie et faire choisir collectivement la tuile « Cité » la plus appropriée en justifiant leur choix.

c. Lors des premières parties, permettre aux élèves de manipuler les tuiles « Cité » afin d'anticiper le choix le plus pertinent en fonction de la Cité déjà construite.

d. Jouer le mode solo à 2 (voir règles)

e. Pour complexifier les parties, ajoutez une ou plusieurs règles additionnelles proposées dans la règle du jeu concernant les conditions de placement pour chaque « Quartier ».



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)





EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient rencontrer des difficultés à :

1. Anticiper le choix des tuiles sans les manipuler.

- Voir points « b » et « c » dans « pour jouer autrement ».

2. Accumuler des « Places » pour rendre leur Cité la plus prospère possible.

- Voir point « b » dans « pour jouer autrement ».
Proposer deux Cités déjà construites et faire estimer quelle est la plus glorieuse en justifiant pourquoi. Vérifier collectivement en comptant les points.

3. Respecter le sens des tuiles en service :

- Proposer un objet qui représente le début de la ligne.

4. Gérer leurs « Pierres » ET/OU la construction des étages (verticalité) :

- Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie pour améliorer la gestion des « Carrières » et de la pertinence du placement d'étages.

5. Compter leurs points.

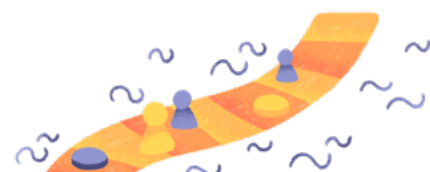
- Il est bon de leur proposer de prendre un cahier de brouillon ou une ardoise pour noter les calculs et à comprendre les priorités des opérations.

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !!



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : les probabilités, les statistiques, l'addition, les tables de multiplication, la priorité des opérations, le repérage dans l'espace, travail sur la verticalité par superposition.
- o **Français/ Langue étrangère** : le vocabulaire lié au jeu.
- o **Éveil** : la Grèce Antique, la ville d'autrefois.

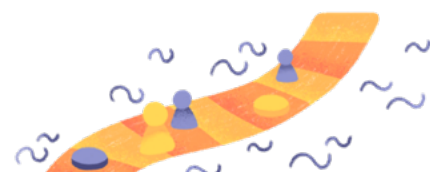




GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →											
Compétences observées pendant les différentes parties de jeu											
Respecter le sens du « Chantier » pour le paiement des tuiles « Cité ».											
Choisir les tuiles « Cité » adéquates : anticiper.											
Respecter les conditions de placement pour chaque « Quartier ».											
Planifier l'occupation de l'espace et des étages.											
Se situer, se repérer dans l'espace en fonction des différents « Quartier ».											
Récupérer des « Pierre » pour pouvoir payer la tuile « Cité » de son choix.											
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.											
Identifier et effectuer des opérations.											
Calculer correctement son score.											
Respecter les consignes.											
Être fair-play.											





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

Je suis capable de respecter le sens du « Chantier » pour le paiement des tuiles « Cité ».



Je suis capable de choisir les tuiles « Cité » adéquates : anticiper.



Je suis capable de respecter les conditions de placement pour chaque « Quartier ».



Je suis capable de planifier l'occupation de l'espace et des étages.



Je suis capable de me situer, me repérer dans l'espace en fonction des différents « Quartier ».



Je suis capable de récupérer des « Pierre » pour pouvoir payer la tuile « Cité » de mon choix.



Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



Je suis capable de d'identifier et effectuer des opérations.



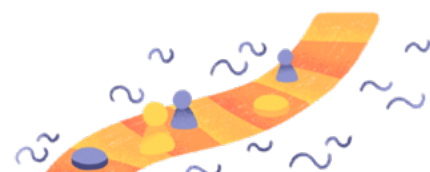
Je suis capable de calculer correctement mon score.



Je suis capable de respecter les consignes.



Je suis fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre les règles de placement des tuiles, l'acquisition de tuiles avec les pierres et le comptage des points.

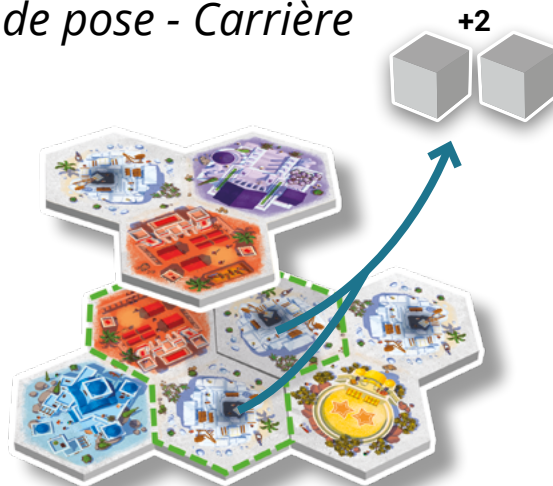


Conditions de pose



Conditions de pose - Carrière

Exemple : Maxime place sa tuile Cité au 2^e niveau et recouvre 2 hexagones Carrière. Il gagne immédiatement 2 Pierres de la réserve.





Conditions de pose - Quartiers

Il existe 5 types de Quartiers différents. Un Quartier peut être construit librement mais pour rapporter des points, il doit respecter deux contraintes :

- la condition de placement liée à son type ;
- posséder au moins une Place de sa couleur dans la Cité



Seules les Habitations faisant partie du plus grand groupe d'Habitations adjacentes font gagner des points.



Les Marchés ne doivent être adjacents à aucun autre Marché.



Les Casernes doivent se trouver en périphérie.



Les Temples doivent être complètement entourés.

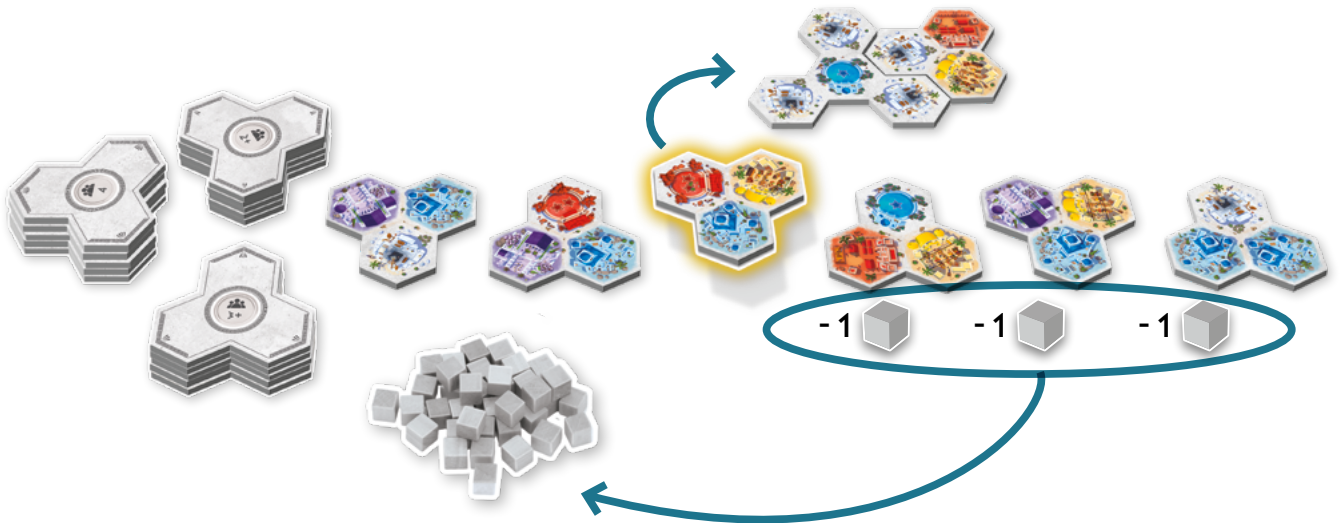


Les Jardins n'ont aucune contrainte de placement.



Acquisition de tuiles grâce aux Pierres

Exemple : Maxime a choisi la 4e tuile. Il dépense donc 3 Pierres.



Note : si un Architecte n'a plus de Pierre, il est obligé de prendre la première tuile du Chantier.

Comptage des points



$$2 + 4 + 6 + 21 + 0 + 3 = 36$$



Comptage des points - Étages

1 Marchés au 2e étage
+ 1 Marché au 3e étage

$$1 \times 2 + 1 \times 3 = 5$$

5 Points x 2 Étoiles

$$5 \times 2 = 10 \text{ points.}$$

1 Caserne au 3e étage

$$1 \times 3 = 3$$

3 Points x 4 Étoiles

$$3 \times 4 = 12 \text{ points.}$$

Aucun Temple

0 points.

2 Jardins au 1e étage
+ 1 Jardin au 2e étage

$$2 \times 1 + 1 \times 2 = 4$$

4 Points x 3 Étoiles

$$4 \times 3 = 12 \text{ points.}$$

3 Pierres

$$3 \times 1 = 3 \text{ points}$$



$$27 + 10 + 12 + 0 + 12 + 3 = 63$$