Fiche pédagogique





Un jeu de Lukas Zach & Michael Palm
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 40 €

de 1 à 6 élèves
45 minutes

Compétences clés

Coopération
Planification
Vision dans l'espace
Placement

Intelligences mobilisées

- Visuelle / Spatiale
- Logico-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle

Prérequis

- Savoir calculer
- Savoir apparier
- Expression orale

Objectif(s)

Les élèves seront capables de coopérer pour construire un paysage et réaliser des objectifs liés au placement des tuiles paysages : champ, village, forêt, rivière et voie ferrée pour progresser dans leur campagne et débloquer le contenu des 4 boites.
Ils devront également tenir compte des zones « drapeau » et réaliser la plus grande rivière et la plus grande voie ferrée possible afin d'obtenir un maximum de points.

Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer de manière à réaliser un maximum d'objectifs pour développer un paysage en connectant astucieusement des tuiles et marquer un maximum de points.

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
D 401 Jeu coopératif

SCAN ME

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

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024



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.
- Lire un graphique, un tableau, un diagramme
- Dans une situation simple et concrète (tirage de cartes, jets de dés, …) estimer la fréquence d'un évènement 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.

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :

- de l'intention poursuivie, […]
- des modalités de la situation.
- En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant, …)
- En utilisant des procédés qui garantissent la relation. (courtoisie, tour et temps de parole, …)
- Présenter le message ou y réagir.
- En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Veiller à la présentation phonique du message.

Éducation morale et civique/Citoyenneté :

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



Déroulement de l'activité-jeu

→ **Mélangez les tuiles « Objectif »** face cachée.

Formez plusieurs piles et placez-les à proximité de la zone de jeu.

→ **Mélangez les tuiles « Paysage »** face cachée.

Piochez-en 3 et sans les regarder, rangez-les dans la boite. Formez ensuite plusieurs piles et placez-les également à proximité de la zone de jeu.

→ **Pour la première partie, vous n'aurez pas besoin des boites**, ne les ouvrez SURTOUT pas.

Le carnet de score et de campagne seront utilisés en fin de partie.

→ **Le jeu se joue à tour de rôle**, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au fur et à mesure de la partie, les élèves vont créer un paysage à l'aide des différentes tuiles.

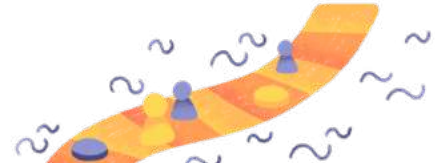
→ **A son tour de jeu, l'élève doit révéler, soit une tuile « Objectif », soit une tuile « Paysage »** qu'il pose dans la zone de jeu en respectant les règles de placement (voir plus bas).

→ Durant toute la partie, **veillez à avoir toujours 3 objectifs en cours**.

→ **Lors des 3 premiers tours de jeu, vous devez révéler une tuile « Objectif ».**

→ **Chaque fois que vous révélez une tuile « Objectif », il faut piocher immédiatement un jeton « Objectif »** du type correspondant et l'ajouter sur la tuile « Objectif » côté numéroté visible, dans la zone de jeu.

→ **Il existe 5 types de tuiles "Objectifs"** : forêt, champ, village, voie ferrée et rivière



Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024



→ Une fois que les 3 premiers tours ont été joués, **au début de chaque tour, vérifiez combien il reste de tuiles « Objectif »** avec leur jeton « Objectif » dans la zone de jeu :

- **S'il y a moins de 3 tuiles « Objectif » avec un jeton**, révélez une tuile « Objectif » accompagnée de son jeton et posez-les en respectant les règles de placement.
- **S'il y a 3 tuiles « Objectif » avec un jeton,** révélez une tuile « Paysage » et posez-la dans la zone de jeu en respectant les règles de placement.

→ **Pour valider un objectif, placez le nombre exact de tuiles dans le territoire correspondant**, en tenant compte du chiffre (entre 4 et 6) du jeton « Objectif » dévoilé sur cette tuile. Lorsque vous validez un « Objectif », placez le jeton « Objectif » dans une zone consacrée au « Objectif » validés.

Règles de placement

- **Les tuiles doivent toujours être placées de manière à toucher** par, au moins **un des 6 côtés**, une tuile déjà en jeu.
- **Une voie ferrée ou une rivière doit être prolongée par une tuile du même type**.
- **Les terrains champ, village et forêt peuvent être placés comme vous le souhaitez**.

Règles spéciales

- **Vous pouvez placer une tuile « Objectif »** dans un territoire, une rivière ou une voie ferrée **qui contient déjà un autre « Objectif »** avec ou sans jeton.
- **Vous ne pouvez pas placer une tuile « Objectif »** si au moment où vous la posez :
  - Vous composez un territoire, une rivière ou une voie ferrée de plus de tuiles que le jeton ne le demande.
  - Vous fermez un territoire, une rivière ou une voie ferrée alors que le nombre de tuiles qui le compose est inférieur à l' « Objectif » posé.
- **Vous pouvez placer une tuile dans un territoire, une rivière ou une voie ferrée où il y déjà un jeton « Objectif »**, même si cela fait dépasser le nombre de tuiles demandé par ce jeton. Dans ce cas, l' « Objectif » est annulé. Retirez le jeton de la zone de jeu et rangez-le dans la boite.
- **Un « Objectif » est annulé et son jeton retiré, si une tuile « Paysage » vient fermer** un territoire, une rivière ou une voie ferrée avec un nombre de tuile inférieur à celui demandé par le jeton « Objectif ».
- **Placer une tuile peut vous permettre de valider plusieurs « Objectif »** à la fois.
- **S'il n'y a plus de tuile « Objectif », continuez à jouer avec les tuiles « Paysage »** restantes.

Les drapeaux

Chaque drapeau se situe dans un territoire précis (village, forêt ou champ). Ces tuiles se placent en respectant les règles de placements habituels. Cependant, à la fin de la partie, **les territoires comportant un drapeau rapportent des points uniquement s'ils sont fermés.**

La partie se termine lorsque vous placez la dernière tuile « Paysage » sauf si vous validez un ou plusieurs « Objectif » avec celle-ci. Rejouez alors une ou des tuiles « Objectif » jusqu'à ce que vous ne puissiez plus valider ou annuler d' « Objectif ».

Procédez alors au comptage des points en remplissant une feuille de score. (pour plus de détails, voir règle)

Complétez ensuite une feuille de campagne. (pour plus de détails, voir règle)

Au fur et à mesure des parties et de vos points, vous allez découvrir le contenu des différentes boites et découvrir du nouveau matériel. Reportez-vous aux règles pour plus de détails sur ceux-ci.

Pour jouer autrement

a. **Avant de jouer la première partie, il est important de**
   - Présenter le matériel du jeu : les différentes tuiles « **Objectif** », « **Paysage** » et les jetons.
   - Montrer comment placer les tuiles.

b. **Pour appréhender le jeu :**
   - → Jouer en ayant pour but de réaliser un nombre d'objectifs fixés en début de partie. (à augmenter au fur et à mesure des parties)
   - → Jouer avec un adulte qui guide la partie
   - → Jouer sans mener de campagne
   - → Jouer sans les drapeaux
   - → Jouer sans l'objectif de la plus grande rivière, de la plus grande voie ferrée

c. **Faire jouer les élèves seuls afin de les laisser s'imprégner du jeu avant de devoir coopérer.**

© Gigamic 2024



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. **Mémoriser les différentes règles de placement et les règles spéciales :**
   - → Voir aide de jeu
   - → Voir point « b » dans « Pour jouer autrement »
2. **Placer les tuiles :**
   - → Rappel des règles de placement (+ voir aide de jeu)
   - → Montrer des exemples de parties et imaginer comment placer la tuile proposée par l'adulte
3. **Coopérer :**
   - → Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la manière de fonctionner et communiquer ensemble.
   - → Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie commune pour améliorer le score.
4. **Planifier la partie de jeu :**
   - → Faire des arrêts et faire observer les objectifs déjà atteints et voir ensemble la stratégie à poursuivre en tenant compte des objectifs qui doivent encore être réalisés
5. **Tenir compte des 3 objectifs en jeu :**
   - → Rappeler d'observer les objectifs en jeu
   - → Faire le point sur ce qui reste à faire pour les valider
6. **Réaliser le comptage des points :**
   - → Lors des premières parties l'adulte guide le comptage
   - → Voir aide de jeu



Autour du jeu

- **Français/Langue étrangère** : le vocabulaire lié au jeu : paysage, habitation, métiers
- **Éveil** : analyser les différents paysages, les métiers, utiliser des repères spatiaux
- **Mathématiques** : les probabilités, lecture d'un tableau à double entrée, visualisation spatiale, vocabulaire spatial, calcul mental, l'addition, les tables de multiplication, la priorité des opérations.

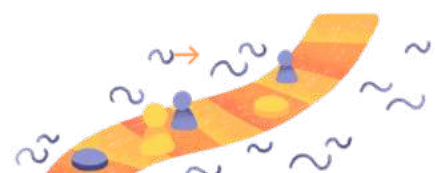


RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

Télécharger les règles du jeu

Visionnez la règle en 5 minutes



Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024





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 →										
Placer adéquatement les tuiles pour réaliser les objectifs.										
Placer adéquatement les tuiles pour anticiper les objectifs.										
Planifier l'occupation de l'espace.										
Se situer, se repérer dans l'espace.										
Coopérer.										
Construire la plus longue rivière.										
Construire la plus longue voie ferrée.										
Fermer les territoires des drapeaux.										
Respecter les règles et les objectifs additionnels au cours de la campagne.										
Identifier et effectuer des opérations.										
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.										
Respecter les consignes.										
Être fair-play.										



Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024



Fiche d'auto-évaluation

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation	
Je suis capable de placer adéquatement les tuiles pour réaliser les objectifs.	
Je suis capable de placer adéquatement les tuiles pour anticiper les objectifs.	
Je suis capable de planifier l'occupation de l'espace.	
Je suis capable de me situer, me repérer dans l'espace.	
Je suis capable de coopérer.	
Je suis capable de construire la plus longue rivière.	
Je suis capable de construire la plus longue voie ferrée.	
Je suis capable de fermer les territoires des drapeaux.	
Je suis capable de respecter les règles et les objectifs additionnels au cours de la campagne.	
Je suis capable d'identifier et effectuer des opérations.	
Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.	
Je suis capable de respecter les consignes.	
Je suis fair-play.	

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024

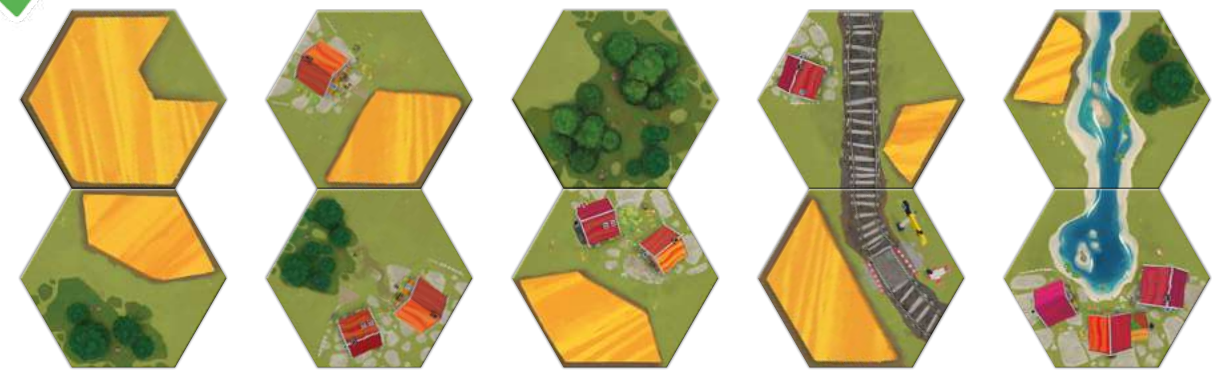
Aide de jeu

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre les règles de placement des tuiles.

Configurations interdites.



Configurations autorisées



Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024

Exemple de décompte (Objectifs) :



Exemple de décompte (Ses points) :

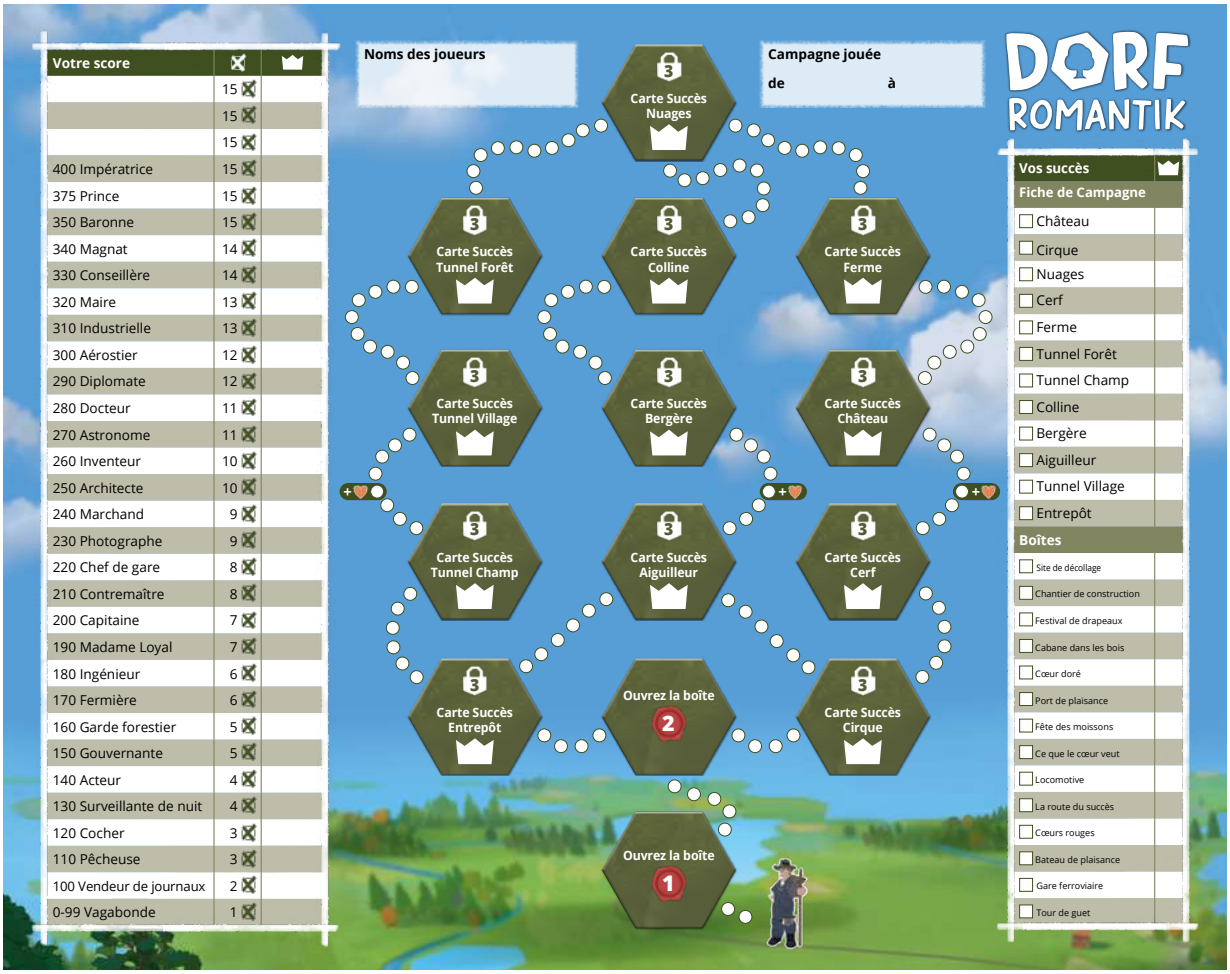
						Totaux
Objectifs	4	9	4	20	5	42
Drapeaux		5		la plus longue 8	la plus longue 5	18



Le territoire de champs du drapeau jaune est fermé et rassemble 5 tuiles ; ce drapeau rapporte donc 5 points.

Le territoire de forêts du drapeau vert n'est pas fermé *(les 3 bords en bas à droite sont ouverts)*, ce drapeau ne rapporte donc rien.

© Gigamic 2024



						Totaux
Objectifs						
Drapeaux				la plus longue	la plus longue	

Déverrouillé

- Cœurs rouges (1/bord correspondant) : _
- Cirque (complètement entouré = 10) : _
- Aiguilleur (2/passage à niveau) : _
- Bergère (1/mouton) : _
- Colline (à dist.2= 2/tuile Objectif) : _
- Chantier de construction (territoire de 7+ = 7) : _
- Site de décollage (2/tuile parcourue) : _
- Cœur doré (2/bord correspondant) : _
- Cabane dans les bois (Objectifs) : _
- Fête des moissons (Objectifs) : _
- Tour de guet (Objectifs) : _
- Locomotive (Objectifs) : _
- Bateau de plaisance (Objectifs) : _
- Gare ferroviaire (si fermée = 1/tuile) : _
- Port de plaisance (si fermé = 1/tuile) : _

Noms des joueurs : **Date :** **Score final :**

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2024