

Compétences

- ✓ Se repérer dans l'espace d'une page
- ✓ Comprendre et utiliser le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace



Objectif

- ✓ Apprendre à résoudre une énigme logique

Matériel

- ✓ Pour chaque élève :
 - 1 plateau de jeu (4 fois 4 cases) et 16 images à placer
 - 1 fiche de suivi correspondant au niveau de la grille

Organisation

- ✓ Atelier individuel dirigé puis en autonomie

Déroulement

- ✓ Le but du jeu est de compléter la grille de telle sorte qu'il n'y ait qu'un seul animal de chaque sorte sur chaque ligne, colonne et carré de base.
- ✓ Première(s) séance(s) : explicitation de la règle et résolution collective pour permettre aux élèves d'échanger sur leur stratégie et ainsi de bien s'approprier la règle, préciser qu'il faut enlever les étiquettes déjà présentes sur la grille dans le jeu complet d'étiquettes.
- ✓ Séances suivantes : laisser les élèves compléter leur grille en autonomie puis valider collectivement chaque grille.

Critères de réussite

- ✓ Avoir réussi à compléter la grille en respectant la consigne

Prolongements

- ✓ Grille avec de plus en plus de cases vides (niveau de difficulté croissant)
- ✓ Grille de 9 x 9 avec des symboles
- ✓ Grilles avec des chiffres