

KINGDOMINO

But du jeu : Dans Kingdomino chaque joueur doit récupérer des dominos pour constituer le royaume le plus prospère.

Temps 30 minutes

Cycles à partir du CE2 - Cycle 3 - Cycle 4

Joueurs 2 à 4



 Bruno CATHALA
Cyril BOUQUET

BESOINS

- Entrer dans une démarche de résolution de problèmes.
- Éprouver le concept de la multiplication.

FONCTIONS MOBILISÉES

- Planification - Flexibilité - Prise de décision - Attention - Raisonnement - Fonctions visuo-spatiales.

OBJECTIFS VISÉS

- Associer des dominos avec des critères communs dans un pavage.
- S'appropriier le concept de la multiplication.
- S'orienter dans l'espace et assembler les dominos en juxtaposant des territoires identiques.

SÉANCES DÉCROCHÉES

- Sens de la multiplication.
- Pavages.

ACCESSIBILITÉ

- Savoir ordonner les nombres de 1 à 48.
- Se repérer dans l'espace.
- Commencer à raisonner.

AIDE

- Aide au repérage dans l'espace: support papier calque carré 25cmX25cm.
- Fiche de score agrandie et plastifiée.
- Table de multiplication pour le scoring.

Retour de classe

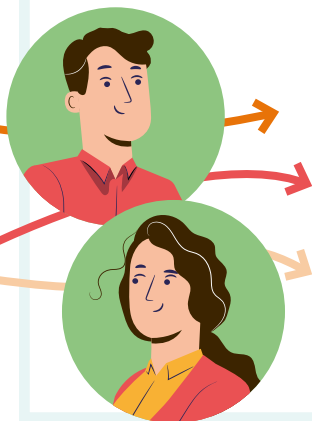
GESTION DE L'ESPACE

- Les élèves rencontrent souvent des difficultés à organiser leur royaume dans le format 5X5. Ils ont tendance à sortir du cadre.
- Avoir un support superposable aux dimensions du royaume peut leur permettre de vérifier la faisabilité de la pose.

AMÉLIORER SA STRATÉGIE

- Après quelques parties, on peut amener les enfants à améliorer leur stratégie en les aidant à s'appropriier le nombre de tuiles multiplicateurs et en gérant la prise d'initiative.

Réalisé par Céline Arqué et Paul-Henri Argiot en collaboration avec Blue Orange.



KINGDOMINO

Des langages pour penser et communiquer

🕒 Langue française

- Parler, communiquer à l'oral ; adapter son niveau de langue et son discours à la situation, écouter et prendre en compte ses interlocuteurs.
- Conserver une attention soutenue et manifester si besoin son incompréhension.

🕒 Langage mathématique

- Utiliser des nombres entiers (ordonner les dominos lors de la mise en place).
- Dénombrer des collections (scoring).
- Résoudre des problèmes du champ additif/multiplicatif (stratégie /scoring)

Méthodes et outils pour apprendre

🕒 Conduire un projet individuel

- Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener à bien son projet (choix des dominos pour gagner la partie).

🕒 Organiser ses apprentissages

- Se projeter dans le temps, anticiper, planifier ses tâches. Gérer les étapes, mémoriser ce qui doit l'être. (Règle, nombre de couronnes dans les différents terrains)
- Mettre en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, la mobilisation de ressources, la concentration, l'aptitude à l'échange et au questionnement, le respect des consignes et la gestion de l'effort.
- Identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions, accorder une importance particulière aux corrections.

La formation de la personne et du citoyen

🕒 Exploiter ses facultés intellectuelles en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser.

🕒 Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif.

🕒 Apprendre à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres.

🕒 Respecter les règles communes.

🕒 Prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre un projet (gagner la partie), évaluer les conséquences de son action.

Jouer à Kingdomino

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

🕒 Capacité à résoudre des problèmes

- Éveiller la curiosité, l'envie de se poser des questions, de chercher des réponses et d'inventer.

🕒 Curiosité et sens de l'observation

- Développer, l'observation, la manipulation et l'expérimentation.

Les représentations de l'homme et de l'activité humaine

🕒 Se situer dans l'espace et dans le temps

- Construire des repères spatiaux.

🕒 Invention, élaboration, production

- Développer des capacités d'imagination et de conception.