

# BATAILLE DE FORMES



Les compétences ciblées :

Le jeu travaille la reconnaissance des formes géométriques et le vocabulaire lié à leurs caractéristiques (nombre de côtés, le nombre de sommets et leur nom). Il utilise et développe également le concept de fraction entière et le demi ( $\frac{1}{2}$ ), les perceptions tactiles et l'imagerie mentale.

L'objectif pédagogique :

Faire appel à la capacité à reconnaître et identifier des caractéristiques d'une forme géométrique en sollicitant uniquement les perceptions tactiles, soit la stéréognosie.

Le but du jeu :

Avoir le plus de cartes à la fin d'une partie.

Le matériel :

- girouette des critères de combat
- cartes
- 2 boîtes magiques
- 2 joueurs

Le déroulement :

Les cartes sont réparties équitablement dans les colonnes magiques. Le plus jeune des joueurs tourne la girouette pour définir le critère de combat.

*Variante* : soit le critère désigné est gardé pour l'entièreté de la partie, soit au combat suivant c'est le second joueur qui définit le nouveau critère en utilisant la girouette.

Chacun tire une carte de son paquet et la place dans l'arène. Les joueurs prennent le temps nécessaire pour identifier les caractéristiques et puis les disent oralement.

Pour vérifier le respect du critère de combat, les deux joueurs retirent leur carte de la boîte magique et les déposent sur le dessus.

Le joueur ayant la carte la plus forte ramasse les cartes et se défause de celles-ci.

Les joueurs disent « **BATAILLE** » lorsque les 2 cartes ont la même valeur. Trois cas de figure sont possibles :

1. égalité des sommets
2. égalité des côtés
3. égalité des fractions (1 unité ou  $\frac{1}{2}$ )

Dans ce cas, les joueurs tirent une nouvelle carte et la carte la plus forte gagne.

La partie se termine lorsque le tas de cartes initial est épuisé. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

*Variante* : un bonus est ajouté si les joueurs parviennent à nommer correctement les formes géométriques piochées.

Une fois le jeu terminé, il est important de revenir sur les critères cités par les joueurs durant la partie. Il est nécessaire de réaliser un débriefing « retour sur apprentissage » (**métacognition**) pour évoquer les apprentissages et les procédures mentales qu'ils ont utilisés pour identifier les formes.

