

Notre coup de cœur	Ce jeu pour cycle 2 et cycle 3 se construit dans la boîte par les élèves. Ils y placent des pièges, des grilles où des tuiles coulisseront pour accéder à des fromages ! Les élèves choisissent de faire entre une et quatre actions par tour. Château Roquefort travaille donc les stratégies d'anticipation. Les souris se déplacent sur les tuiles, le déplacement sur quadrillage est abordé de façon ludique.
Vers quoi ?	Déplacement sur quadrillage, mémorisation des actions, stratégies d'anticipation.
Compétence travaillée	Lire les coordonnées d'un point, se situer dans un tableau. C7: s'impliquer dans un projet individuel.
Quand utiliser ce jeu ?	<p>Pour aborder de manière ludique la compétence liée au déplacement sur quadrillage et amener l'élève à anticiper des déplacements. Pour découvrir les châteaux autrement et attiser l'envie chez les élèves de se documenter sur l'histoire des châteaux.</p> <p>Lors de l'aide personnalisée, pour travailler les stratégies d'anticipation et le repérage spatial.</p> <p>Pour aborder de manière ludique la compétence liée au déplacement sur quadrillage et amener l'élève à anticiper des déplacements. Pour découvrir les châteaux autrement et attiser l'envie chez les élèves de se documenter sur l'histoire des châteaux.</p>

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Dans un premier temps, l'enseignant laisse les élèves découvrir le jeu et le manipuler. Ils construisent le jeu et émettent des hypothèses quant à la règle du jeu. L'enseignant rebondit sur les interactions et explique la règle. Un élève se lance à titre d'élèves afin que les 5 actions possible (parmi : découvrir un toit, déplacer une souris, pousser une tuile) soient présentées. L'enseignant lance alors une partie, il aide les élèves et leur rappelle les différentes actions possible.</p> <p>Il est envisageable qu'une séance de lecture o précède la phase de jeu : 1 à 3 élèves préparent la lecture de la règle à voix haute. Les autres élèves écoutent et remplissent un questionnaire préalablement préparé par l'enseignant. Les lecteurs valident ou relisent les passages de la règle en cas de désaccord. Suivant les compétences des élèves, l'enseignant exigera des réponses plus ou moins explicites.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 5 à 10 ans voir plus...</p>
<p>Lien Tric Trac</p>	<p>http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=8043</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification:</p> <p>Pour les élèves éprouvant des difficultés à anticiper les déplacements et à se souvenir des actions possible, l'enseignant sollicitera l'entraide entre joueurs par un questionnement "que va-t-il se passer si tel joueur fait telle action? Que peut-il/elle faire encore ?</p> <p>Il est envisageable de constituer des équipes de 2 à 3 joueurs pour que les élèves coopèrent entre eux et s'entraident.</p>

	<p>Complexification :</p> <p>Pour les élèves plus à l'aise, l'enseignant n'intervient pas et ne constitue pas d'équipe.</p>
Transdisciplinarité	<p>Ce jeu peut être présenté lors d'un projet sur l'alimentation puisqu'il présente différentes variétés de fromages.</p> <p>Il peut faire l'objet d'une entrée vers les châteaux et la manière dont ils étaient construits.</p>
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	<p>+ simples : Monza,</p> <p>+ complexe : Snow tails</p>