

<p><b>Notre coup de cœur</b></p>	<p>ce magnifique jeu de bois nous emmène à l'époque médiéval, il peut mettre être accompagné de musique classique. Il emporte les élèves au pays des princes et des princesses et les fait entrer facilement dans les jeux de construction, pas toujours évidents pour certains. Grâce à ce jeu, les élèves, devenus chevaliers, doivent aider les personnages à se retrouver en construisant, comme l'indique le livret, un château, différent à chaque challenge. Ainsi, les élèves doivent lire une fiche technique pour réussir. Le jeu propose trois niveaux de difficultés et fait progresser les élèves dans leurs apprentissages. La solution proposée au dos des challenges permet à l'élève de pouvoir jouer en autonomie lorsqu'il a terminé un travail.</p>
<p><b>Vers quoi ?</b></p>	<p>Motricité fine, manipulation des marqueurs spatiaux et temporels, concentration et méthode, lecture de fiches techniques, anticipation, confiance en soi.</p>
<p><b>Compétence travaillée</b></p>	<p>Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.</p>
<p><b>Quand utiliser ce jeu ?</b></p>	<p>En aide personnalisée, en petits groupes de 3 élèves, ce jeu de travailler la dextérité des doigts et mains et de manipuler les marqueurs spatiaux et temporels. Il permet de découvrir un nouvel écrit social: la fiche technique et de faire preuve de méthode: d'abord on installe le prince et la princesse, ensuite, on prépare les pièces indiquées puis on réfléchit à l'endroit adéquat pour chacune d'entre elle, enfin, on vérifie grâce à la solution. A l'accueil, dans un premier temps avec l'enseignant ou une ATSEM puis seul ou à 2. Il est envisageable d'utiliser ce groupe lors d'ateliers mais dans ce cas, il faudra plusieurs boîtes de jeux ( 3 pour un groupe de 6 élèves avec un fonctionnement en binômes). Ce jeu sur le thème des châteaux peut être utiliser lors de la galette des rois ou lors d'un projet sur l'époque médiévale ou lors de la lecture d'un conte de prince et de princesse.</p>

<p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p>	<p>Dans un premier temps, il paraît intéressant de laisser les élèves manipuler librement les pièces sans leur présenter le livret des challenges. Dans un deuxième temps, on leur montrera le livret et on les laissera émettre des hypothèses quant aux règles de ce jeu. Les élèves seront alors dans une situation de langage où ils tenteront d'expliquer la marche à suivre, l'enseignant rebondira alors sur leurs hypothèses pour expliquer la règle du jeu. Il est conseillé de résoudre les défis dans l'ordre proposé ( défis starter, junior, expert et master), ainsi, les élèves se confrontent de manière progressive aux difficultés du jeu.</p>
<p><b>Tranche d'âge</b></p>	<p>de 4 à 7 ans</p>
<p><b>Lien Tric Trac</b></p>	<p><a href="http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=12355">http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=12355</a></p>
<p><b>Variables didactiques</b></p>	<p><b>Simplification:</b> il est conseillé pour les élèves les plus en difficultés de poser le livret sur un lutrin ou socle vertical afin que l'élève se représente la figure verticalement. Il est souhaitable de constituer des bînomes afin que les élèves puissent s'entraider.</p> <p><b>Complexification:</b> Les niveaux "expert" et "master" pimentent les challenges. Une fois les élèves familiarisés avec ce jeu, on peut demander à un élève de décrire la solution à un autre qui reconstitue la figure à exécuter. Ainsi, l'écoute de l'autre et les marqueurs spatiaux et temporels sont utilisés.</p>
<p><b>Transdisciplinarité</b></p>	<p>Ce jeu peut être exploré lors d'un projet autour du thème des princes/ princesses et châteaux forts ou lors de la galette des rois.</p>

<b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b>	Castle LogiX,, les chevaliers de la tour, château Roquefort.
--	--