

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Ce jeu peut convenir à un groupe scolaire complet de la petite section au CM2 dans la mesure où les cartes numérotées propose différents niveaux de complexité. Les personnages et animaux plaisent aux plus petits qui, dans un premier temps, peuvent sans contrainte jouer avec et les placer dans les différentes maisons. Pour les plus grands ce jeu permet d'entrer dans une lecture de fiches techniques codifiées. Logik Ville travaille l'anticipation, il s'agit de déduire les positions des personnages et des animaux. Les élèves peuvent jouer en autonomie dans la mesure où la réponse est prévue au dos de l'énigme à résoudre.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Lecture d'une fiche technique codée. Concentration et stratégies d'anticipation. Manipulation de marqueurs spatiaux et temporels. Entraide et coopération.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement, s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. Résoudre des problèmes.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>En aide personnalisée pour les élèves éprouvant des difficultés à manipuler les marqueurs spatiaux ou ayant des difficultés à se concentrer. Pour renforcer un apprentissage lié à la structuration spatiale. En autonomie quand les élèves ont terminé un travail.</p>
<p>Comment mettre en place le jeu à l'école, à la maison ?</p>	<p>Il semble important dans un premier temps de laisser les élèves manipuler les personnages et les maisons surtout si ce jeu est proposé aux plus jeunes, une phase de manipulation même courte sans les cartes s'impose. Dans un deuxième temps, il semble intéressant de ranger les personnages et les animaux et de laisser les élèves découvrir les cartes et la symbolisation utilisée pour résoudre les énigmes. Cette phase permettra à l'enseignant d'évaluer les élèves sur leur capacité à manipuler les marqueurs spatiaux et à construire des phrases négatives et complexes. Pour les premières énigmes, le pompier n'apparaît pas dans le codage et pourtant il sera utilisé pour résoudre l'énigme, il s'agira donc de le sortir de la boîte et de préciser aux élèves que ce personnage devra être utilisé. Ce jeu peut être présenté à la classe</p>

	entière ou à un petit groupe d'élèves (jusque 6) et on incitera les élèves à l'entraide. A partir des cartes 20, il est important de préciser aux élèves que les animaux sont toujours dans le bas des maisons et les personnages au premier étage. Sinon, lors de la phase de correction, quand l'élève regarde la réponse, il pourrait penser s'être trompé alors qu'il n'est précisé nulle part que les animaux doivent être dans le bas des maisons.
Tranche d'âge	à partir de 2 ans (manipulation libre) jusque 10 ans et plus
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=14480
Variables didactiques	<p>simplification: ne proposer que les personnages et les animaux aux plus jeunes puis leur proposer les maisons ou même des maisons que l'on peut poser verticalement afin de travailler le positionnement spatial et la compréhension de consignes (ex: mets le lapin au premier étage, la sorcière dans la maison, à côté de la maison etc.)</p> <p>Complexification: pour les plus grands, proposer les "cartes énigmes" en suivant les numéros augmentant le nombre de personnages à placer dans un plus grand nombre de maisons. Il est envisageable de créer son propre jeu avec les élèves en leur suggérant en arts visuels de créer de nouveaux personnages avec la pataplume et d'inventer leur maison. En production écrite, il sera demandé aux élèves de coder des positions. Ainsi, un projet jeu sera mis en place permettant aux élèves de travailler dans différents domaines d'apprentissage autour d'un projet commun.</p>

Transdisciplinarité	Transdisciplinarité: ce jeu se prête à un projet autour de la ferme, il peut être le déclencheur pour créer un jeu. Il est envisageable au cycle 3 d'écrire les cartes codées et de créer une sorte de jeu de memory où l'on associerait la carte codée avec la carte écrite.
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Cache-Moutons, castle logix, camelot junior