

LES MAISONS DES COCHONS.

Construis la maison des 3 petits cochons avant que le loup n'ait fini de s'habiller.

Jeu de dés et construction 3D

Matériel :

- Un loup tout nu
- Des habits pour le loup : 2 chaussures, un short, un t-shirt, une casquette, un sac de plage, une paire de lunettes de soleil, un parasol.
- 1 dé rouge de 3
- 1 dé bleu de 6
- 1 dé avec des actions
 - o 2 faces « arêtes » (face de couleur bleue)
 - o 1 face « face » (face de couleur rouge)
 - o 1 face « sommet » (face de couleur rouge)
 - o 1 face « loup », (face de couleur blanche)
 - o 1 face « pioche » (face de couleur blanche)
- Un tas de cartes pioche : déshabille le loup, échange, au choix.
- Un référentiel avec les solides : cube, parallélépipède rectangle, parallélépipède à base carrée, pyramide à base carrée, pyramide à base triangulaire, prisme à base triangulaire
- La carte de départ « solide » :
 - o soit le solide (carte jaune + solide en 3D)
 - o soit la photo du solide à construire (carte bleue)

- soit le schéma du solide à construire (carte verte)
- soit les composantes du solide (carte orange)
- Un tapis d'échange
- Des allumettes (petites / grandes) pour les arêtes
- Des boules de plasticine pour les sommets
- Des figures en carton pour les faces

Règles du jeu :

Les enfants piochent une carte solide pour savoir qu'elle va être la maison des cochons à construire.

Le 1^{er} enfant lance le dé :

S'il tombe sur A, il lance le dé bleu de 6 et prends le nombre d'arêtes indiqué.

S'il tombe sur F, il lance le dé rouge de 3 et prends le nombre de faces indiqué.

S'il tombe sur S, il lance le dé rouge de 3 et prends le nombre de sommets indiqué.

S'il tombe sur loup, il met un habit au loup.

S'il tombe sur pioche, il pioche une carte =

- Déshabille le loup : il enlève un habit au loup
- Echange : il peut échanger une composante du solide contre une autre
- Choix : il peut prendre la composante du solide qu'il veut.

Les enfants vont devoir sélectionner les faces ou les arêtes pour construire leur maison, ils devront être attentifs à la forme des faces et à la grandeur des arêtes.

Ensuite chaque enfant lance le dé à faces « actions » chacun à son tour.

Si les enfants voient qu'ils ont trop d'une composante et pas assez d'une autre, un système d'échange leur est proposé :

3 arêtes → 1 sommet

3 sommets → 1 face

Si les enfants n'ont pas sélectionné la bonne forme ou longueur des composantes, ils pourront échanger mais devront ajouter un habit au loup.

Dès que les enfants ont toutes les composantes pour construire leur maison, ils peuvent assembler les éléments et le jeu est terminé et les enfants ont gagné 😊

Si jamais, le loup est habillé avant que la maison ne soit terminée, les enfants ont perdu 😞

Variante avec stéréognosie :

Plutôt que de piocher une carte « solide », les enfants devront toucher le solide qui sera enfermé dans un sachet opaque. Ils n'auront comme indice que leur sens du toucher pour savoir quel solide ils doivent construire.

Compétences :

- Les opérations infra- logiques : la géométrie
- Travailler en base 3
- La stéréognosie
- La correspondance terme à terme
- Le dénombrement

- La représentation mentale

Sources :

eider.com

sambalou.be

istockphoto.com

amazon.fr

fr.dreamstime.com

lalsace.fr

ien-perpignan-nord.ac.montpellier.de

assistancescolaire.com