FAB JEUX NAINVERSÉ

- Domaine : Géométrie

  Cycle 4

- Contenu
  - Fiche 1 : Présentation
  - Fiches 2 et 3 : Règles du jeu
  - Fiches 4 à 7 : Dalles terrain recto, à imprimer
  - Fiche 8 : Dalles terrain verso, à imprimer pour les fiches 4 à 7
  - Fiche 9 : Cartes déplacement recto, à imprimer 3 fois
  - Fiche 10 : Cartes déplacement verso, à imprimer pour les 3 fiches 9





FAB JEUX

NaINverSé

- Domaine : Géométrie
- Notion : Transformations
- Niveau : 5e
- Nature : Réinvestissement
- Matériel : Cartes à imprimer, plastifier et découper

Présentation

Dans ce jeu d'exploration, les joueurs incarnent des mineurs à la recherche d'un trésor caché dans une mine constituée de 81 dalles. À l'aide de cartes représentant des symétries axiales et centrales, ils se déplacent de dalle en dalle, en découvrant progressivement le terrain. Pour avancer, ils doivent identifier les éléments de symétrie présents sur les dalles et choisir les cartes adaptées. La découverte du trésor met immédiatement fin à la partie.

Ce jeu permet de travailler la reconnaissance et la caractérisation des axes et des centres de symétrie, tout en développant l'observation, le raisonnement géométrique et la capacité à associer une propriété géométrique à une représentation. La dimension ludique encourage les élèves à mobiliser leurs connaissances, à élaborer des stratégies de déplacement et à faire des choix en fonction des cartes dont ils disposent. L'exploration progressive de la mine entretient le suspense et favorise les échanges entre joueurs.

Préparation

Les cartes doivent être photocopiées, en couleur ou non, puis plastifiées (pour un usage à long terme) et enfin découpées. Pour en prolonger la durée de vie, il est préférable d'en arrondir les angles.

FAB JEUX NAINVERSÉ

Matériel

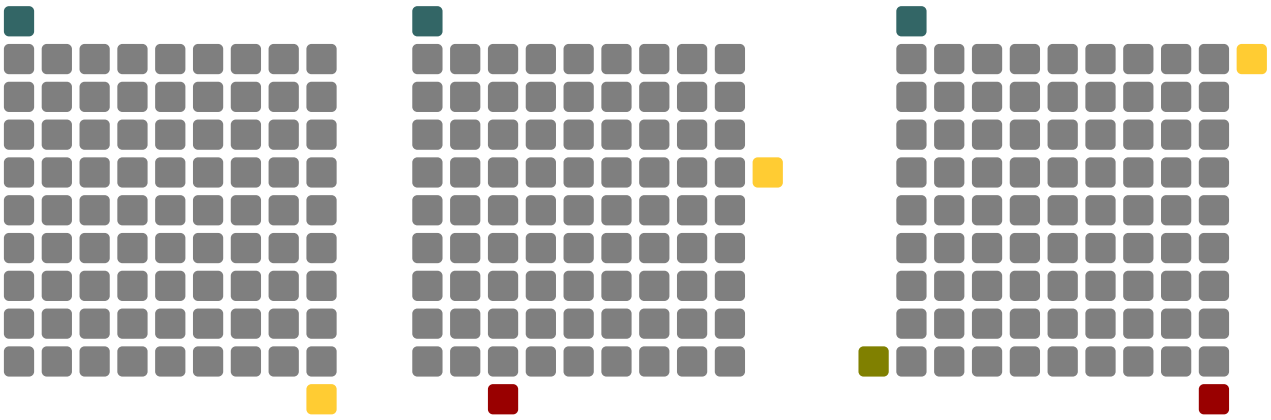
91 dalles terrain, 1 dalle trésor ;
60 cartes déplacement.
4 cartes mineurs, 4 pions mineurs ;

But Du Jeu

Être le premier mineur à découvrir le trésor et à l'atteindre !

Mise En Place

Gardez 80 dalles terrains, parmi les 91, auxquelles vous ajoutez la cartes trésor. Mélangez les cartes, puis disposez-les face cachée pour former un carré de 9 dalles sur 9. Ce carré représente la mine ou le terrain de jeu de vos mineurs.
Chaque joueur choisit un mineur. Il place alors sa carte et son pion suivant le schémas ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs.



Distribuez ensuite 3 cartes déplacement à chaque joueur.
Déterminez le premier joueur par un tirage au sort ou tout autre méthode non violente de votre choix.

FAB JEUX

NAINVERSÉ

Déroulement Du Jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur retourne une dalle terrain encore face cachée, située à côté de son mineur. La dalle doit partager un côté avec celle sur laquelle se trouve son mineur.

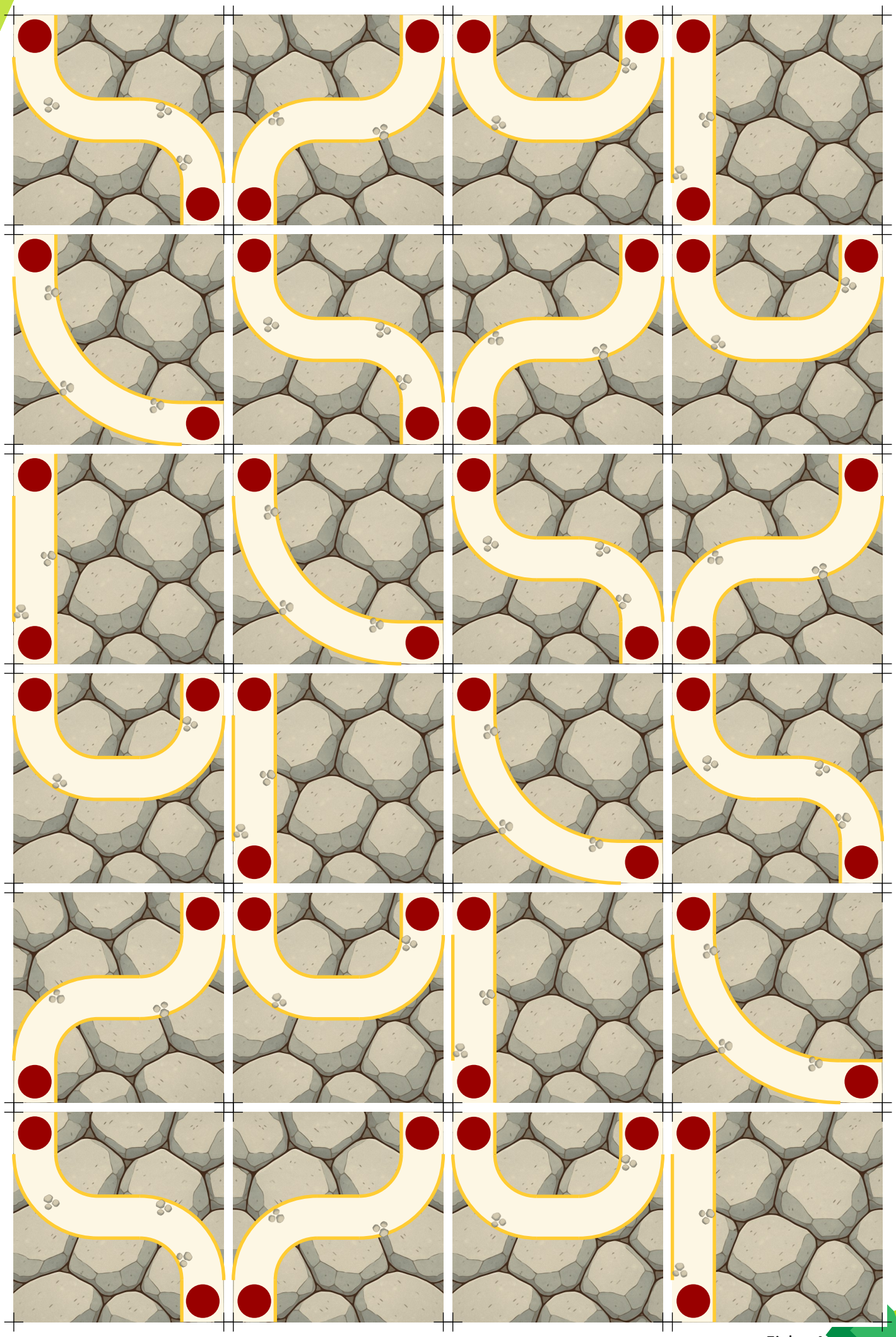
- **Si la dalle retournée représente le trésor, le joueur remporte immédiatement la partie !**
- Si ce n'est pas le trésor, le joueur examine ses cartes déplacement pour déterminer s'il peut se déplacer sur une dalle adjacente.
  - **S'il possède une carte qui lui permet de se déplacer sur une dalle adjacente**, il peut effectuer immédiatement le déplacement correspondant. Il défausse alors la carte utilisée et pioche une nouvelle carte déplacement pour en avoir de nouveau 3 en main.
  - **S'il ne possède aucune carte lui permettant de se déplacer**, il passe son tour. Il peut toutefois renouveler sa main en défaussant autant de cartes déplacement qu'il le souhaite, puis en piochant de nouvelles cartes afin d'en avoir de nouveau 3 en main.

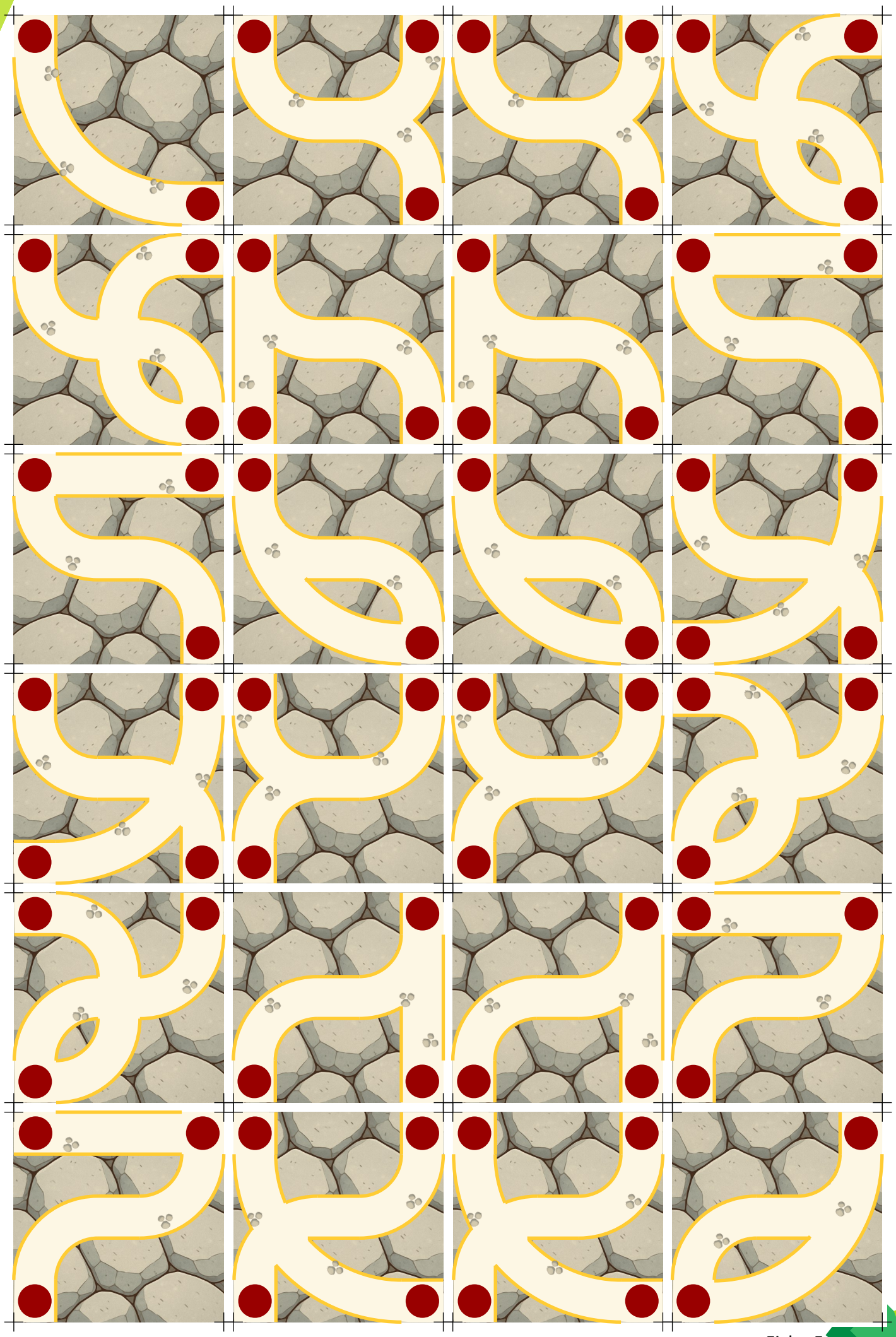
Les dalles terrain retournées restent visibles jusqu'à la fin de la partie. Un mineur peut se déplacer aussi bien sur une dalle déjà visible que sur la dalle qu'un joueur vient de retourner, à condition de posséder la carte déplacement correspondante.

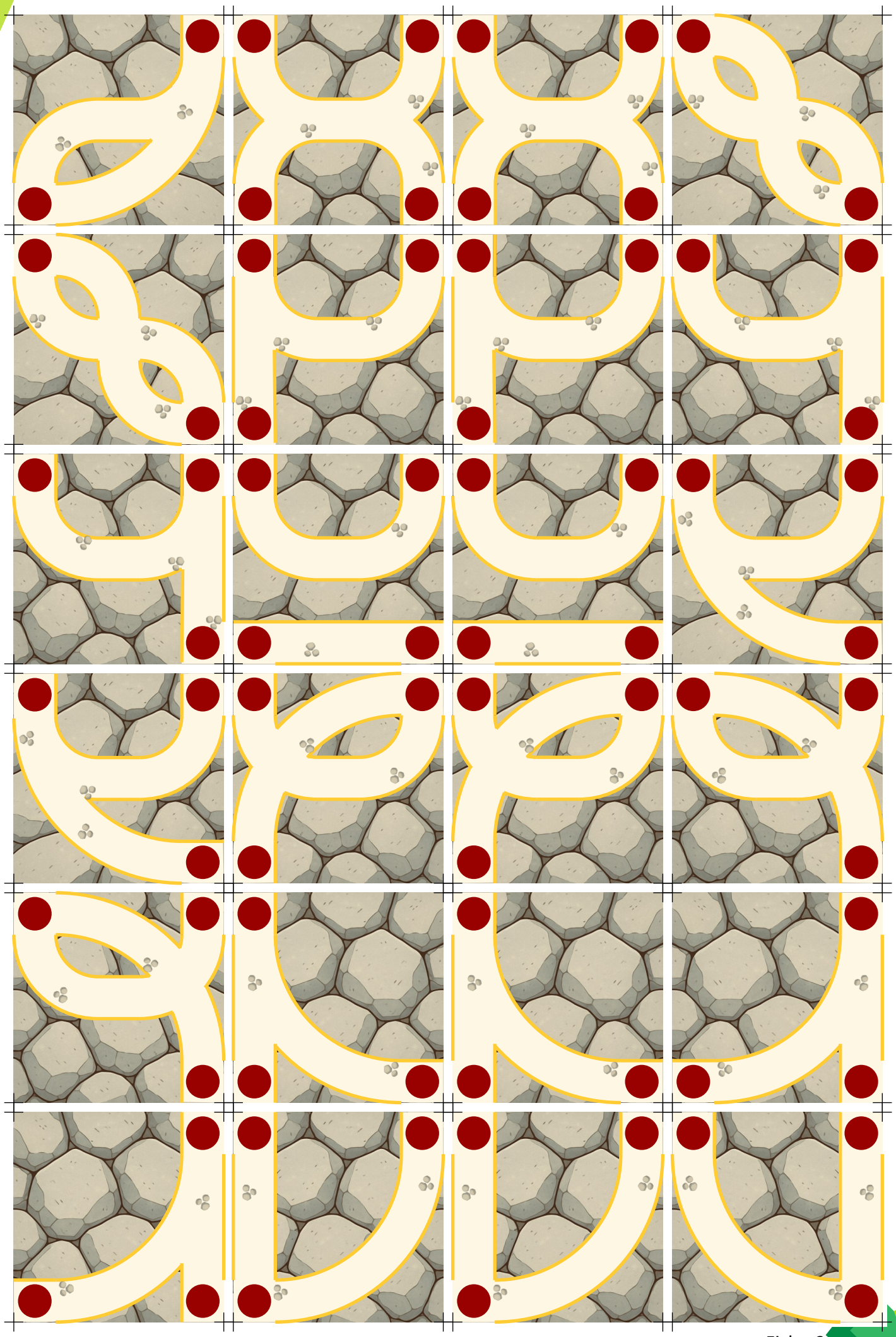
Les cartes déplacement représentent des symétries axiales ou centrales, elles doivent impérativement être jouée dans le sens de la carte mineur du joueur. Elles lui permettent de se déplacer sur les dalles terrain qui possèdent les éléments de symétrie correspondants : un ou plusieurs axes de symétrie, un centre de symétrie, ou les deux.

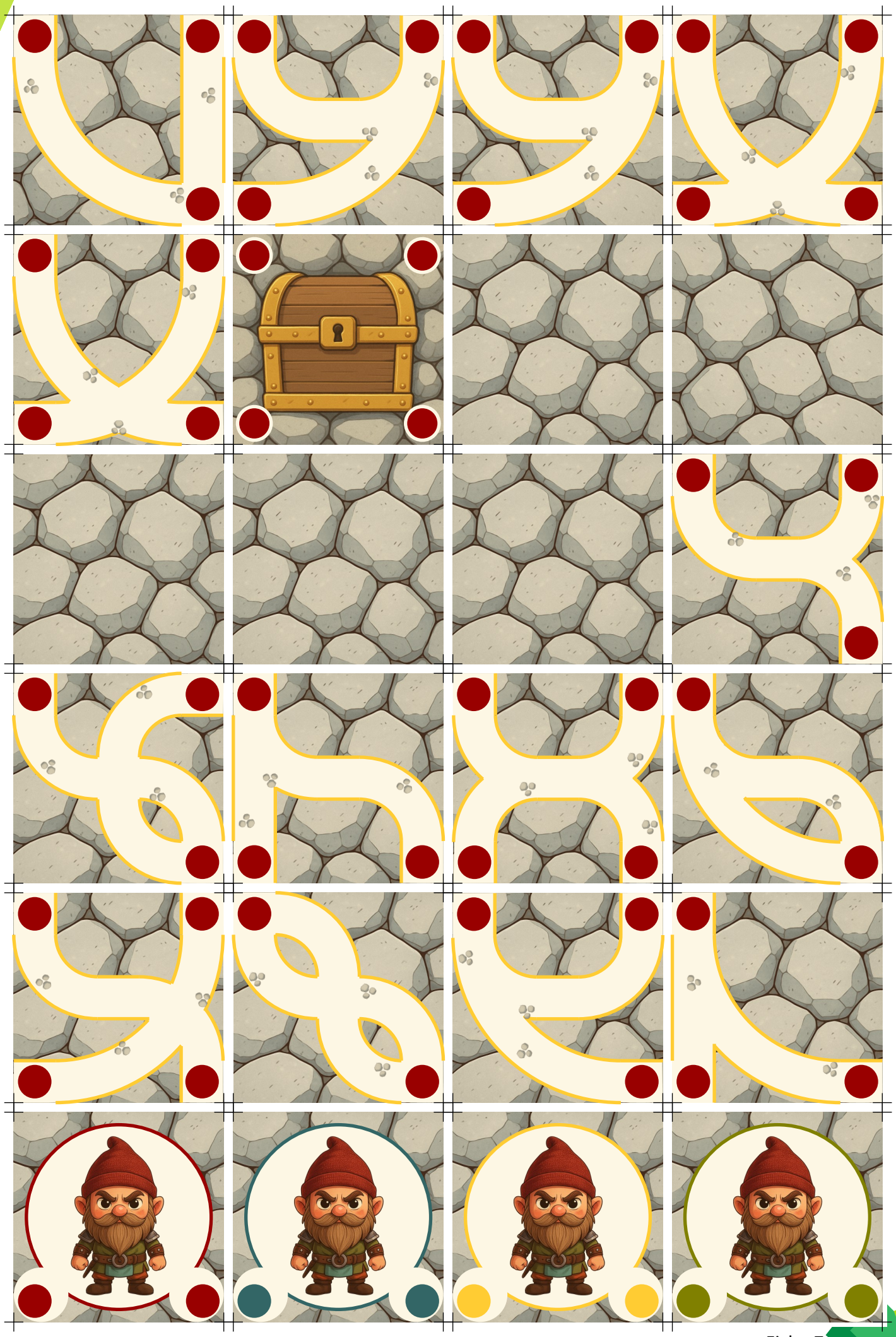
Fin De Partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint la dalle représentant le trésor. Ce joueur remporte la partie !

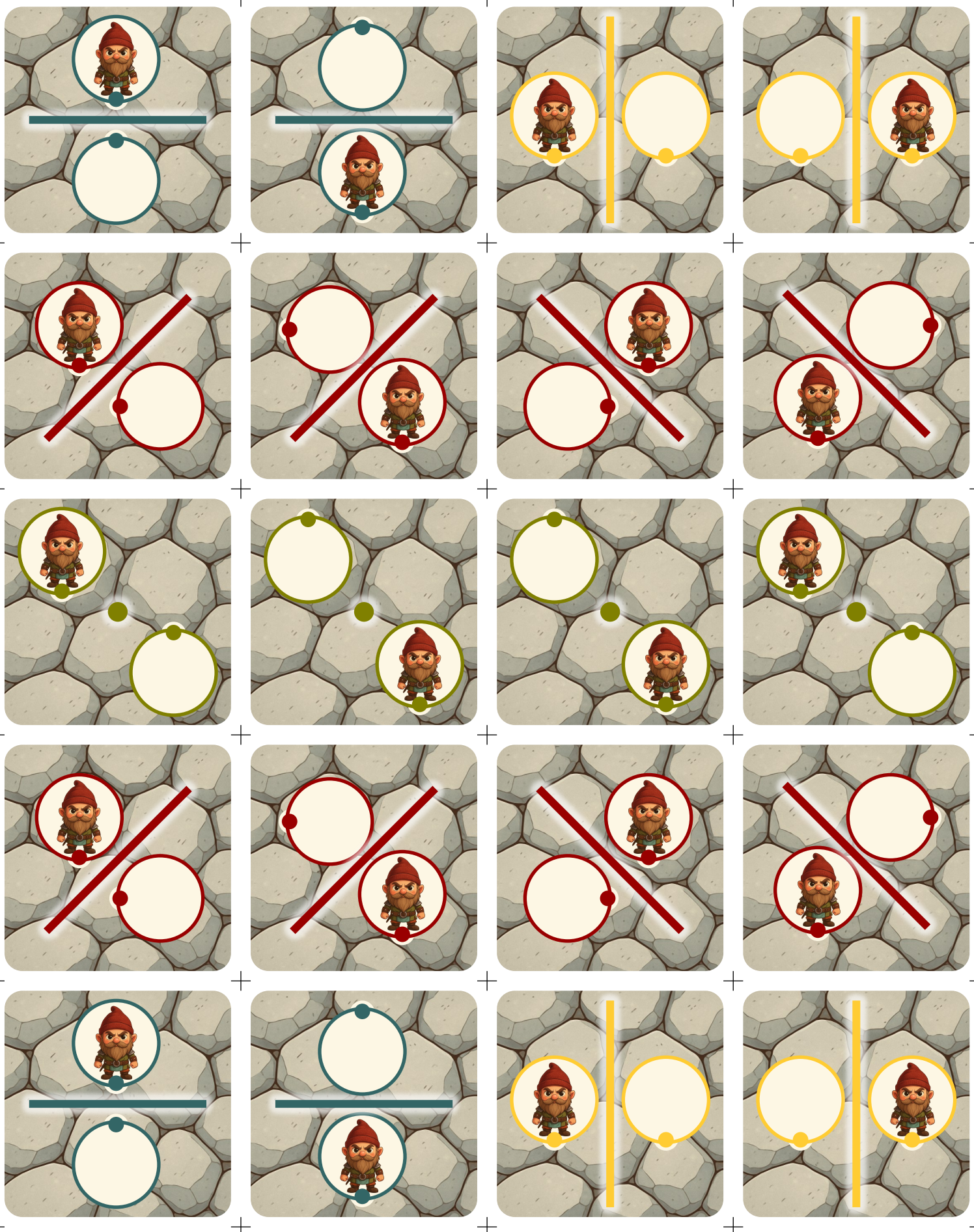


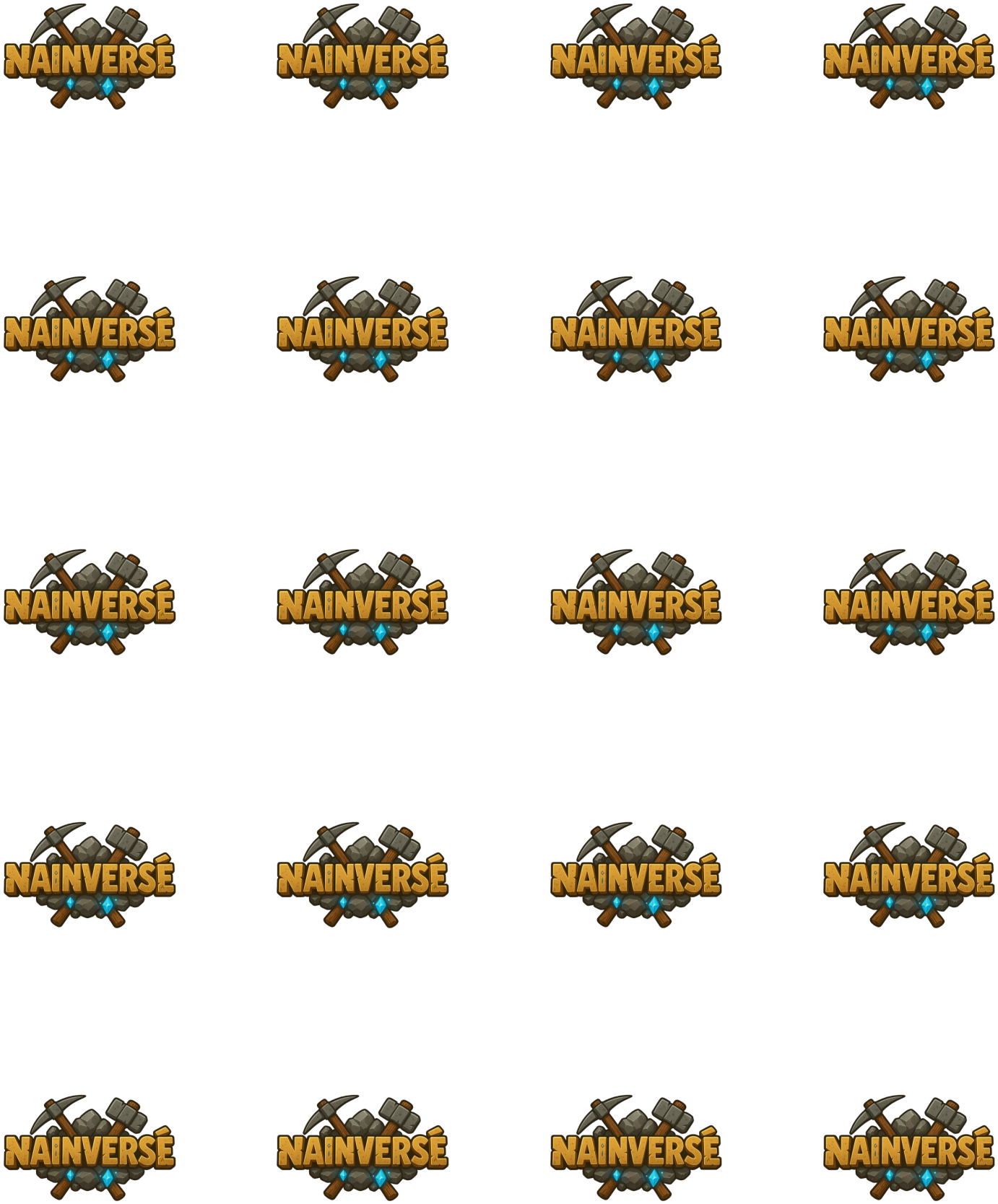







NAINVERSÉ




NAINVERSÉ