TOHU WABOHU

De la 3ème à la 11ème année de programme (selon Harmos)

Jeu pour 3, 4 joueurs et plus

Différentes variantes du jeu permettent d'adapter la difficulté à l'âge des élèves :

- jouer avec les figures colorées
- jouer avec les silhouettes des figures
- jouer en utilisant les figures colorées et les silhouettes
- jouer avec les cadres
- jouer avec les cartes qui ont deux formes
- jouer avec les cartes qui ont trois formes.

PER

MSN 11 (espace)	*MSN 11 (géométrie)*		*MSN 15*	
MSN 21 (espace)	*MSN 21 (géométrie)*	✓	*MSN 25*	✓
MSN 31 (espace)	*MSN 31 (géométrie)*	✓	*MSN 35*	✓

CT	✓
FG	

Dans ce jeu chaque joueur a pour but de s'approprier des formes en repérant leurs caractéristiques.

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- repérer les différentes caractéristiques des figures du jeu : les « pointes », les « arrondis », les « bosses », les « trous », les parties « carrées », les « dentelles », ….
- chercher la figure en tenant compte d'une seule des caractéristiques
- repérer les caractéristiques qui permettent de les différencier
- associer les figures géométriques à des objets concrets pour les différencier : la Tour Eiffel, un éventail, un hérisson, un papillon, un poisson, un poncho, une caméra, …
- …