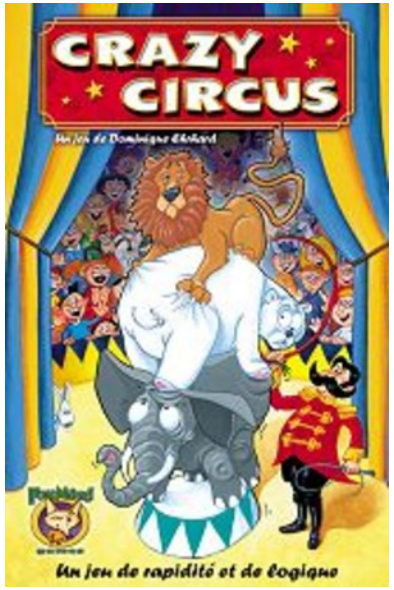
CRAZY CIRCUS

De la 7ème à la 11ème année de programme (selon Harmos)



Jeu pour un, deux, trois, … joueurs

(il est possible de noter les ordres au lieu de les dire, pour mieux valider les solutions proposées)

Notion de position : sur, sous, entre, à gauche, à droite, à côté de, …

Composition de déplacements.

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, les joueurs ont pour but d'anticiper des déplacements, puis de les réaliser, afin d'obtenir l'arrangement défini au départ.

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

- comparer la situation de départ et la situation d'arrivée :
    - quel animal est déjà sur la bonne couleur ?
    - quel animal est à la bonne place ?
    - où doit aller le lion ?
    - …
- organiser la suite de déplacements qui permet de résoudre le problème posé
- anticiper la position de chaque animal sans réaliser le déplacement
- mémoriser la position de chaque animal après chaque déplacement imaginé
- se représenter chaque déplacement correspondant à un ordre
- se représenter une suite de déplacements
- …