JEUX LOGIQUES (PRIMAIRE cycle 2)

JEUX LOGIQUES

A. JEUX BASES SUR UN MATERIEL MULTICRITERE
Blocs logiques 2
Pippo 3
Rapid croco 4

B. JEUX DE RELATIONS
Bazar bizarre (Geistes Blitz) 5
Speed et jeux associés 7

C. JEUX DE DEDUCTION
Qui est-ce 9

D. JEUX D ORGANISATION
Athena 10
Cher Augustin 11
Crazy circus / Ma ni ki 12

Pour plus de choix consulter le site http://www.jeuxmath.be/

A. JEUX BASES SUR UN MATERIEL MULTICRITERE

Blocs logiques

Présentation du jeu

Jeu multicritère à 60 pièces disponible dans le commerce : 5 formes (carré / rectangle / triangle / hexagone / disque), 3 couleurs (bleu – rouge – jaune), 2 grandeurs, 2 épaisseurs.
Jeu pouvant se jouer seul ou à plusieurs
Type : Logique : similitudes et différences
Niveau : Maternelle - Primaire

Jeux possibles :

a) Jeux des différences à trouver
Deux joueurs (ou deux équipes) ; un arbitre.
Placer toutes les pièces dans un sac opaque. En tirer deux au hasard. Trouver le plus vite possible toutes les différences entre les pièces et les noter.

b) Jeux des pièces à trouver
Deux à quatre joueurs ; un meneur de jeu.
Laisser les pièces apparentes. Le meneur de jeu prend une pièce au hasard et fixe le nombre de différences (1, 2, 3 ou 4).
Chaque équipe à son tour prend une pièce qui a le bon nombre de différence(s) : si elle se trompe, elle passe son tour.
Quand il n'y a plus de pièce répondant à la demande, on compte les pièces pour connaître le gagnant.

c) Jeu des paires contraires :
Deux joueurs (ou deux équipes) ; un arbitre.
Laisser les pièces apparentes. Les joueurs doivent constituer des paires de pièces complètement différentes (c'est-à-dire n'ayant aucune propriété commune). Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de paire répondant à la question. On vérifie et on compte le nombre de paires pour connaître le gagnant.

d) Qui est-ce ? (jeu de base)
Toutes les pièces sont apparentes.
Un joueur est le meneur de jeu et choisit mentalement une pièce.
Les autres joueurs doivent retrouver la pièce à l'aide de questions posées librement.

e) Qui est-ce ? (jeu expert)
Toutes les pièces sont apparentes.
Un joueur est le meneur de jeu et choisit mentalement une pièce.
Les autres joueurs doivent retrouver la pièce à l'aide de questions mais cette fois pour chaque question, on tire au sort une expression qui devra figurer dans la question
(niveau 1 : expressions "et", "ou", "n'est pas")
(niveau 2 : les expressions "n'est pas … et est ….", "n'est ni … ni ….", "est … ou n'est pas …" sont ajoutées aux précédentes)

f) La pièce disparue
Le meneur de jeu enlève 1 pièce du jeu. Les autres pièces sont visibles. Il faut trouver le plus vite possible quelle pièce a disparu. (On peut refaire ce jeu avec 2, 3, 4 pièces enlevées)

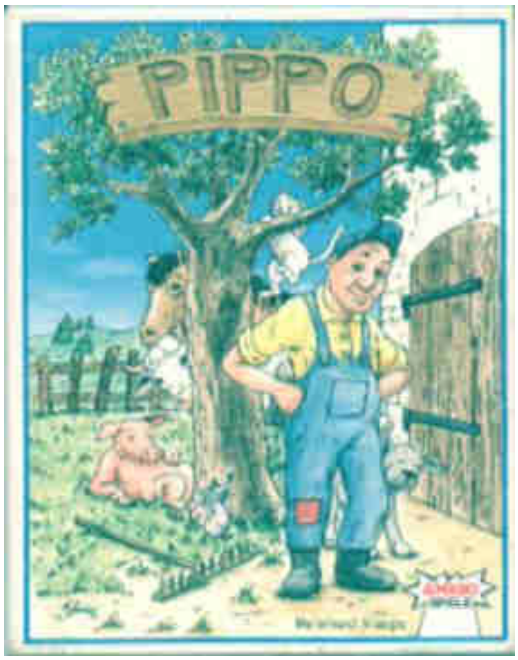
Intérêt didactique et notions abordées

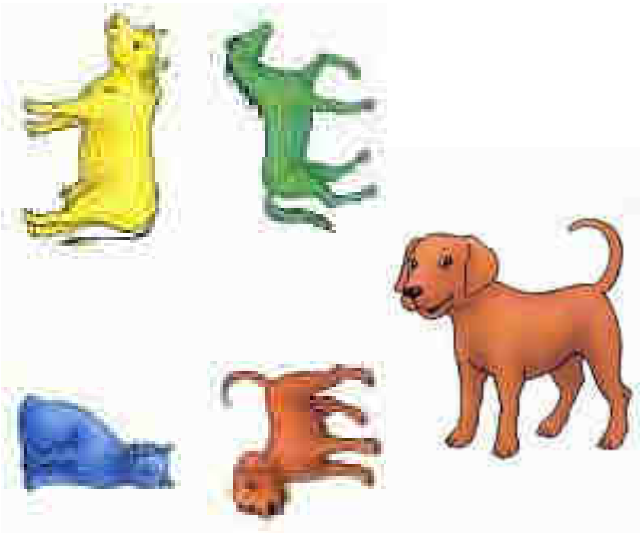
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- C.T.Socles : Distinguer, sélectionner les informations utiles des autres, percevoir l'absence d'une donnée et la formuler ; S'exprimer dans un langage clair et précis ; maîtriser le symbolisme mathématique usuel.
- C.D. Traitement des données : Organiser selon un critère
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes ; Traduire une information d'un langage dans un autre ; Maîtriser le vocabulaire, les symboles et les connecteurs logiques.

Classement ESAR : A 401, B 401, D 1021
Mise en route : expliquer la règle et désigner un meneur de jeu.
Source : matériel éducatif

Pippo

Présentation du jeu





Nombre de joueurs : 1 à 4
Type : logique – multicritère - déduction
Niveau : Maternelle – Primaire
Matériel : 25 cartes à 1 animal, 25 cartes à 4 animaux

Règle du jeu :
Etaler les cartes "animaux" simples. Retourner une carte à 4 animaux.
Il faut trouver le plus vite possible quel animal de quelle couleur manque.
Par exemple : si la carte tirée représente un cochon vert, une vache violette, un chat bleu et un cheval jaune ; l'animal absent est le chien, la couleur absente est le rouge ; il faut donc retrouver le chien rouge parmi les 25 cartes étalées.
Le plus rapide remporte la carte qui sera comptabilisée comme un point de victoire en fin de partie.

Variantes
En cas de difficulté, on peut classer les cartes étalées avant de commencer le jeu.

Jeu plus complexe : faire l'inverse : retourner une carte animal et trouver le plus vite possible quelle carte de 4 animaux la complète.

Intérêt didactique et notions abordées
- Observation, développement de l'observation et de la déduction
- C.T.Socles : Distinguer, sélectionner les informations utiles des autres, percevoir l'absence d'une donnée et la formuler.
- C.D. Traitement des données : Organiser selon un critère
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes

Classement ESAR : A 401, B 401, C 408, D 301
Mise en route : assez rapide, avec un exemple

Source : jeu Amigo

Rapid croco

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 5
Type : Logique : similitudes et différences, propriétés
Niveau : Primaire

But du jeu :
Etre le premier détective à désigner le ou la coupable en fonction des 5 indices révélés par l'ordinateur central et en suivant correctement la piste indiquée par les crocos.

Mise en place :
On mélange les 32 cartes crocos et les 4 cartes hippos. On forme avec ce paquet de cartes un carré de 6 sur 6, face visible et dans le sens de la lecture.
A 5 joueurs, chacun reçoit 2 cartes critères au dos identique qu'il place face cachée devant lui.
Simultanément, tous les joueurs retournent une des deux cartes critères. L'ensemble des cartes retournées indique la combinaison du croco par qui débutera le jeu.
A moins de 5 joueurs, les cartes critères sont disposées par paire à proximité du carré de jeu, et c'est le maître de jeu qui révèlera une carte par paire pour former la combinaison.

Déroulement d'un tour :
A l'instant où tous les joueurs prennent connaissance de la combinaison de départ, le début du tour est lancé. Il faut maintenant retrouver le plus rapidement possible le suspect en sachant que :
- Le croco de départ est déterminé par la combinaison des cartes critères révélées précédemment (fille ou garçon, bleu ou vert, avec ou sans lunettes, avec ou sans chapeau et gros ou mince).
- La direction dans laquelle pointe le doigt du croco indique le suspect suivant à désigner et ainsi de suite. Il faut suivre la bonne route indiquée par la direction des bras des crocos.

Le joueur, qui le premier, trouve le dernier croco le désigne du doigt et crie "Je vous arrête Crocodingo !" (par exemple) Après vérification, si c'est bien le bon suspect, le joueur gagne la carte croco et la place devant lui face visible de tous. Par contre, si c'est une erreur (bavure policière), le joueur doit replacer une carte croco qu'il avait précédemment capturée. S'il ne possède encore aucune carte croco, il ne joue pas au tour suivant, c'est la suspension du policier. Le tour de jeu continue jusqu'à ce que le bon croco soit sous les verrous.
- Si le bras du croco indique une carte hippopotame "Ils mentent tous", cela signifie que les informations données sont fausses et qu'il faut revenir au croco de départ et c'est lui qu'il faut désigner comme suspect et donc arrêter.
- Si le bras du croco pointe vers l'extérieur du carré, c'est lui le coupable.
- Si deux crocos se désignent mutuellement, c'est le premier croco qui est coupable.
- Si la direction indiquée par un croco passe par un emplacement vide, c'est le croco dans le prolongement qui est bien évidement désigné.
- Si la combinaison de départ désigne un croco déjà arrêté, et donc en possession d'un des joueurs, on l'arrête de la même manière qu'un croco du carré de jeu. Sauf que maintenant, c'est la guerre des polices !

Le joueur qui gagne un croco, prend les cartes critères, les mélanges et procède de la même manière qu'en début de tour.
Fin de la partie : La partie se termine quand l'un des joueurs a arrêté trois crocos.

Intérêt didactique et notions abordées
- Observation, prise en compte de plusieurs critères, développement de la déduction
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes

Classement ESAR : A 401, B 411, C 408, D 301
Mise en route : Avec un exemple, sans puis avec l'hippopotame, rester présente pour le premier essai
Source : jeu Interlude - Cocktail Games

B. JEUX DE RELATIONS

Bazar bizarre (Geistes Blitz)

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 (à 4)
Type : Logique
Niveau : Maternelle - Primaire – (Secondaire)
Matériel : 60 cartes et 5 objets "pions" 2 boîtes avec des thèmes proches

Règle du jeu

Au début de la partie, toutes les cartes sont battues placées au centre, face cachée. Les 5 pions sont placés en cercle au milieu de la table.
Le dernier joueur à être descendu à la cave (jeu 1) ou à avoir pris un bain (jeu 2) retourne la première carte de façon à ce qu'elle soit visible par tous en même temps.
Chacun essaie alors d'attraper le plus vite possible le pion de la même couleur. Si aucun des pions représentés n'est de la bonne couleur, il faut attraper le pion qui n'est pas représenté et dont la couleur d'origine n'est pas sur la carte.
Le joueur qui a attrapé le bon pion pose la carte visible devant lui en récompense et retourne la carte suivante de la pile.
Un joueur ne peut attraper qu'un seul pion à la fois et n'a qu'un seul essai. Celui qui s'est emparé d'un mauvais pion perd une de ses cartes (s'il en a déjà), qui va au joueur qui a attrapé le bon pion.
La partie se termine quand la pile des cartes est épuisée : le joueur qui en possède le plus gagne la partie.

Nombreuses variantes

1. (Jeu 1 ou Jeu 2) Si un livre (ou une grenouille) apparaît sur la carte, il ne faut plus prendre mais dire le nom du pion recherché. Sinon, on utilise la règle classique.
   Ici, lorsqu'on se trompe, la carte perdue va sous la pile.

2. (Jeu 2) Si la grenouille ou l'autre pion représenté sur la carte retournée est de la bonne couleur, son nom doit être crié dans une langue étrangère.

3. (Jeu 2) Si une serviette apparaît sur la carte, les joueurs cherchent le pion de la même couleur que la serviette. Si elle est accompagnée d'une grenouille, il faut dire le nom du pion, sinon, il faut attraper le bon pion.

4. (Jeu 1 et Jeu 2) On constitue deux cercles ("la cave du château" et" la salle de bains"). On mélange la moitié de chaque paquet de cartes pour avoir 60 cartes.
   On peut alors grouper les différentes règles :
   - Si la carte indique un pion de la bonne couleur, il faut attraper ce pion
   - Si la carte n'indique pas de pion de la bonne couleur, il faut attraper le pion dont ni la couleur ni la forme ne sont représentées
   - Si la carte indique un livre ou une grenouille, il faut dire le nom du pion
   - Si la carte indique une grenouille et un pion de la bonne couleur, il faut dire le nom du pion dans une langue étrangère
   - Si la carte indique une serviette, il faut attraper le pion de la couleur de la serviette.

5. (Jeu 1 et 2) "Saut dans la pièce voisine"
   Si la carte indique un pion de la bonne couleur, il faut attraper le pion de la même couleur dans l'autre pièce.

<u>Intérêt didactique et notions abordées</u>

- Observation (attention, comparaison), développement de la réflexion
- Recherche de similitudes et de différences
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message.
- C.D. Traitement des données : Organiser selon un critère
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes.

Classement ESAR : A 401, B 401, B 411, C 408, D 301

Source : jeu du commerce "Geistes Blitz" et "Geistes Blitz 2.0", Editeur : Zoch zum spielen.

Speed et jeux associés

Présentation du jeu " speed"

Jeu pour deux joueurs

Type : Logique

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : 60 cartes

Règle du jeu :
On divise le paquet entre les deux participants, cartes face cachée.
L'objectif est d'être le premier à finir son paquet, c'est à dire à placer ses cartes sur deux tas centraux communs aux deux joueurs.
Chaque joueur peut avoir au maximum 3 cartes en main, et doit placer aussi vite que possible ses cartes une par une sur deux tas centraux et communs aux deux joueurs. Oui mais pour placer une carte sur un tas : il y a une restriction, la carte doit avoir une propriété en commun avec celle sur le dessus. Il existe 3 critères : la forme, le nombre, et la couleur.

Présentation du jeu "Top speed"

Jeu pour deux joueurs

Type : Logique

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : 42 cartes à motifs, 4 cartes à points, 1 carte Top Speed

Règle du jeu :
On divise le paquet entre les deux participants, cartes face cachée.
L'objectif est d'être le premier à finir son paquet, c'est à dire à placer ses cartes sur les tas centraux communs aux deux joueurs.
Deux cartes ayant une propriété commune (motif ou couleur) ne peuvent figurer sur la même colonne et seule la dernière carte de la colonne permet de remporter des points.
Les cartes à flèche sont disposées au milieu.
Chaque joueur retourne une carte à la fois et essaie de la placer : s'il ne peut pas ou ne veut pas la placer, il la remet en dessous de son paquet.
Quand un joueur ne peut plus poser de cartes, il dépose la carte "top speed", le jeu s'arrête et on compte les points : on vérifie si le premier joueur ne pouvait vraiment plus jouer (si oui, il perd la carte top speed qui va à l'autre joueur) on ôte les cartes erronées et les suivantes, on compte un point par dernière carte de colonne, pour autant que le joueur précédent y ait mis une carte, et la carte "top speed" vaut 3 points.

Remarque : Le jeu est plus intéressant si on ne tient pas compte des nombres des cartes "flèches", et si la carte "top speed" est à 1 point.

Présentation du jeu "Jungle speed"

Nombre de joueurs : 2 (à 4)

Type : Logique

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : 80 cartes et un totem

Règle du jeu :
Au début de la partie, toutes les cartes sont battues et distribuées entre les joueurs, face cachée. Le totem est placé au centre de la table.
Tour à tour, chaque joueur retourne une carte de sa main et la retourne sur la table, devant lui, formant un tas face visible. Les joueurs doivent être attentifs et réagir rapidement dans les cas suivants:

- Lorsque 2 joueurs ont devant eux des cartes avec le même symbole, il y a duel. Le premier qui attrape le totem gagne le duel. Le perdant reprend en main les cartes jouées sur la table par l'adversaire ainsi que ses propres cartes.
- Les joueurs qui ne sont pas en duel ne peuvent pas attraper le totem. Si un joueur prend le totem par erreur ou s'il le fait tomber, il y a malédiction: il doit reprendre en main toutes les cartes jouées sur la table.
- Avec la carte "Flèches vers l'intérieur", tous les joueurs doivent attraper le totem. Le premier qui l'a en main peut placer ses cartes jouées sous le totem. Elles seront offertes au prochain perdant d'un duel, ou à la prochaine victime d'une malédiction.
- Avec la carte "Flèches vers l'extérieur", tous les joueurs doivent retourner une carte simultanément. Si des duels apparaissent, ils se jouent comme d'habitude.
- Avec la carte "Flèches multicolores", les règles de duel changent, et se jouent pour des cartes de couleurs identiques, et non plus de symboles identiques.

Pour gagner il faut se débarrasser à la fois des cartes en main ET des cartes jouées sur la table. Un joueur qui n'a plus de carte en main n'en retourne plus quand vient son tour, mais participe toujours aux duels.

Variante : ne pas demander de se débarrasser des cartes jouées sur la table.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Recherche de similitudes et de différences
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message.
- C.D. Traitement des données : Organiser selon un critère
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes.

Classement ESAR : A 401, B 401, B 411, C 408, D 301
Mise en route : présence nécessaire auprès des jeunes joueurs
Sources : jeux Adlung Spiele - Asmodée Antikalker

Qui est-ce

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2

Type de jeu : Logique - Déduction

Niveau : Primaire - secondaire

Matériel : 2 plaques de 24 personnages

Règle du jeu
Chacun doit deviner le personnage choisi par l'autre joueur en posant des questions pertinentes et en éliminant progressivement :
A-t-il un chapeau ? Est-il blond ou châtain ?

Variante
Utiliser obligatoirement des négations, des phrases avec et/ou (dé "connecteurs logiques").
Deviner deux cartes au lieu d'une.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de la déduction
- C.T.Socles : Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.D. Traitement des données : Organiser selon un critère
- C.T.Term. : Choisir une procédure adéquate et la mener à son terme ; Maîtriser le vocabulaire, les symboles et les connecteurs logiques

Classement ESAR : A 411, B 403, B 411, D 301
Mise en route : à l'aide d'un exemple

Source : jeu MB Hasbro

Athena

Présentation du jeu

Jeu individuel

Type :
Organisation dans le plan, logique

Niveau :
(Maternelle) - Primaire - Secondaire

Matériel :
- 1 plateau de jeu
- Personnages (4 couleurs)
- 50 défis

Mise en place du jeu :
Le joueur place sur le plateau à trous le temple et une fiche choisie selon son niveau de difficulté (de 1 à 50).
Ensuite, il place les pièces dans les trous qui ont des bords de couleur les personnages correspondants : dans le trou gris, la base de la statue ; dans le trou gris et brun, le personnage qui tient le buste de la statue ; et dans les autres trous, les personnages de la bonne couleur. Les trous sans couleur restent vides.

Règle du jeu :
Le défi est de placer la tête de la statue sur son socle (pièce grise).
Pour ce faire, l'archéologue qui tient la tête devra rejoindre le socle en suivant la trajectoire de sa couleur (brune). Les personnages ne peuvent se déplacer que sur les trajectoires correspondant à leur couleur (les joueurs bleus ne peuvent suivre que les lignes bleues, etc) et ne peuvent pas « sauter » l'un au-dessus de l'autre ; il va donc falloir déplacer tous les personnages en fonction de leur couleur pour faire un passage à l'archéologue.

Intérêt didactique et notions abordées
- Entraînement progressif à se repérer dans le plan.
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Succession d'opérations à effectuer dans un certain ordre (algorithme).
- C.D.Socles : Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.

Classement ESAR : A 409, B 501, B 505, C 315, D 101
Mise en route : avec un exemple
Source : Binary Arts - Think Fun

Cher Augustin

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6

Type : Logique – Similitudes et différences

Niveau : Maternelle - Primaire

Règle du jeu

On retourne 3 cartes. Chaque joueur à son tour prend les dés et a trois essais pour retrouver sur les dés les 5 pièces de jonglerie présentes sur l'une des cartes. S'il y arrive, il peut prendre la carte correspondante. Le joueur qui a amassé le plus de cartes a gagné.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion
- Recherche du nombre de différences
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message ; distinguer les informations utiles des autres
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes.

Classement ESAR : A 401, B 411, D 301
Mise en route : à l'aide d'un exemple ; présence nécessaire auprès des jeunes joueurs

Source : jeu FX Schmid

Crazy circus / Ma ni ki

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 et plus

Type : géométrie dans l'espace – réflexion

Niveau : Primaire (Secondaire)

Matériel : 3 animaux en bois, 24 cartes et un plateau de jeu (2 cases)
Les cartes d'ordres représentent les différents mouvements possibles des animaux :

- **Ki** : L'animal en haut de la pyramide du tabouret bleu saute de l'autre côté et atterrit en haut de la pyramide du tabouret rouge.
- **Lo** : L'animal en haut de la pyramide du tabouret rouge saute de l'autre côté et atterrit en haut de la pyramide du tabouret bleu.
- **Ni** : Les animaux en haut des pyramides des deux tabourets permutent de place.
- **Ma** : L'animal en bas de la pyramide du tabouret rouge grimpe en haut de la pyramide.
- **So** : L'animal en bas de la pyramide du tabouret bleu grimpe en haut de la pyramide.

L'ours polaire, le lion et l'éléphant réalisent des tours acrobatiques sur 2 blocs de cirque. On retourne une nouvelle carte pour déterminer dans quel ordre les animaux doivent apparaître. C'est en criant différents commandements le joueur fait se déplacer les animaux.
Celui qui le premier crie la suite de commandements correcte et la plus brève, reçoit la carte.
Celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.

Variantes :

- Supprimer la carte d'ordre « Ni »
- Ajouter un animal supplémentaire.

Intérêt didactique

- Entraînement progressif à voir dans l'espace, à analyser un modèle (réflexion, anticipation, concentration)
- Décomposition de l'image en une succession de mouvements à effectuer dans un certain ordre (algorithme).
- C.T.Socles : Morceler un problème, transposer un énoncé en une suite d'opérations
- C.T.Term. : Traduire une information d'un langage dans un autre.

Classement ESAR : A 303, B 408, B 409, B 506, C 315, C 316, C 414, D 103
Mise en route : à l'aide de quelques exemples choisis pour que la suite de commandes soit de plus en plus longue.

Source : jeu Fox Mind Games / Jumbo