

Zack & Pack

Nombre de joueurs : 3 à 6

Durée : < 30 min.

Niveau : au 1^{er} degré : /

au 2^{ème} degré : en autonomie avec aide au besoin

au 3^{ème} degré : en autonomie

Maison d'édition : Iello

Prix : 25 €

Descriptif : Dans ce jeu, le joueur doit agencer au mieux les meubles à déménager afin de perdre le moins de points possibles.



Objectif(s)

Les enfants seront capables d'organiser un espace avec les réglettes déterminées par le lancé de dé, pour optimiser les volumes du chargement de leur camion.

Compétence(s)

T 4 : Respecter des consignes (...).

T 5 : Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.

T 8 : Mémoriser et s'approprier l'information.

T 9 : Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.

T 18 : Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.

T 20 : S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

M 1 : Dénombrer.

M 8 : Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.

M 26 : Se situer et situer des objets.

M 30 : Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier, les classer.

M 37 : Dans une représentation plane d'un objet de l'espace, repérer les éléments en vraie grandeur.

M 46 : Faire des estimations en utilisant des étalons familiers et conventionnels.

Activité(s)

Chaque joueur reçoit des points de départ. (75)

Il reçoit également des paquets à charger sur un camion. Ces paquets sont donnés suite à un lancer de dés colorés correspondants aux couleurs de chaque taille de paquets.

Le joueur attrapera le plus vite possible un camion chez un autre joueur. Il peut ensuite le remplir à son aise.

Les paquets non chargés et les parties de camion non remplies totalisent le nombre de points que l'on perd.

Le joueur ayant perdu le moins de points, gagne 10 points de bonus.

Le premier joueur qui n'a plus de point perd et la partie s'arrête. Il est alors temps de compter les points des autres joueurs pour savoir qui sera le meilleur déménageur.

Règles plus précises dans le jeu.

Variante(s) :

1° Si les joueurs sont débutants ou rencontrent des difficultés à estimer le volume du camion, jouez en les laissant, au besoin, choisir et changer de camion. Ils peuvent également jouer en prenant un camion de chez eux.

2° Si les enfants rencontrent des difficultés à retenir la valeur des réglettes, ils pourront se référer à l'aide du jeu où celles-ci sont expliquées. (voir annexe)

3° Les enfants peuvent en cas de besoin poser leur(s) calcul(s) sur une ardoise ou au cahier de brouillon.

Références

Règles du jeu : http://www.iello.fr/regles/Zack-Pack_regles_FR.pdf

Règles vidéo : <http://www.lerepairedesjeux.fr/2009/10/bernd-eisenstein-iello-kosmos-test-video-zack-pack-stack/#more-2045>

Freins, solutions, constats et différenciation

1° Comptage des points → aide de jeu utile

Annexe

