

Logikville



à partir de 4 ans



De 15 minutes à 1h



1 joueur

Editeur : Asmodée

Prix constaté : 20 €

Règle du jeu	<p><i>But du jeu</i> : Deviner dans quelles maisons vivent plusieurs personnages et leurs animaux en se basant sur les indices indiqués par des cartes énigmes. Les figurines de personnages et animaux sont placées dans les maisons adéquates puis l'élève vérifie la bonne réponse en retournant la carte. Les débutants commencent par placer leurs personnages et animaux dans 3 maisons puis 5 maisons. Chaque défi n'a qu'une seule solution. Il est conseillé de respecter autant que possible l'ordre des cartes numérotées car les premières cartes aident à se familiariser avec la logique requise pour les énigmes suivantes. Jeu nécessitant un temps de familiarisation pour la prise en main des pictogrammes qui aideront à résoudre les énigmes. Adaptable en A.S.H, RASED et Aide Personnalisée.</p>																								
Niveau	Cycles 1, 2 et 3.																								
Compétences / Domaines / Items	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Compétences Paliers</th> <th>Maîtrise de la langue Française (1)</th> <th>Mathématiques (3)</th> <th>Compétences sociales et civiques (6)</th> <th>Autonomie et initiative (7)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cycle 1 (GS)</td> <td><i>Dire</i> : Dire, décrire, expliquer après avoir terminé un jeu. Produire un oral compréhensible par autrui.</td> <td></td> <td><i>Devenir élève</i> : Respecter les autres et les règles de la vie collective.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Palier 1 (CP-CE1)</td> <td><i>Lire</i> : Lire seul et comprendre une consigne simple.</td> <td><i>Géométrie</i>: Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.</td> <td><i>Avoir un comportement responsable</i>: Respecter les autres et les règles de la vie collective.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Palier 2 (CE2-CM1-CM2)</td> <td><i>Lire</i> : Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.</td> <td><i>Organisation et gestion des données</i>: Savoir organiser les données d'un problème numérique ou géométrique en vue de sa résolution.</td> <td><i>Avoir un comportement responsable</i>: Respecter les autres et les règles de la vie collective</td> <td><i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>: Etre persévérant dans toutes les activités.</td> </tr> </tbody> </table>	Compétences Paliers	Maîtrise de la langue Française (1)	Mathématiques (3)	Compétences sociales et civiques (6)	Autonomie et initiative (7)	Cycle 1 (GS)	<i>Dire</i> : Dire, décrire, expliquer après avoir terminé un jeu. Produire un oral compréhensible par autrui.		<i>Devenir élève</i> : Respecter les autres et les règles de la vie collective.		Palier 1 (CP-CE1)	<i>Lire</i> : Lire seul et comprendre une consigne simple.	<i>Géométrie</i> : Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.	<i>Avoir un comportement responsable</i> : Respecter les autres et les règles de la vie collective.		Palier 2 (CE2-CM1-CM2)	<i>Lire</i> : Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	<i>Organisation et gestion des données</i> : Savoir organiser les données d'un problème numérique ou géométrique en vue de sa résolution.	<i>Avoir un comportement responsable</i> : Respecter les autres et les règles de la vie collective	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i> : Etre persévérant dans toutes les activités.				
	Compétences Paliers	Maîtrise de la langue Française (1)	Mathématiques (3)	Compétences sociales et civiques (6)	Autonomie et initiative (7)																				
	Cycle 1 (GS)	<i>Dire</i> : Dire, décrire, expliquer après avoir terminé un jeu. Produire un oral compréhensible par autrui.		<i>Devenir élève</i> : Respecter les autres et les règles de la vie collective.																					
	Palier 1 (CP-CE1)	<i>Lire</i> : Lire seul et comprendre une consigne simple.	<i>Géométrie</i> : Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.	<i>Avoir un comportement responsable</i> : Respecter les autres et les règles de la vie collective.																					
Palier 2 (CE2-CM1-CM2)	<i>Lire</i> : Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	<i>Organisation et gestion des données</i> : Savoir organiser les données d'un problème numérique ou géométrique en vue de sa résolution.	<i>Avoir un comportement responsable</i> : Respecter les autres et les règles de la vie collective	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i> : Etre persévérant dans toutes les activités.																					
D'autres jeux sur les mêmes compétences	Cache-Moutons Logix	Castle Camelot Junior																							
Liens	<p>Des commentaires et suggestions d'utilisation de ce jeu de la part d'enseignants: http://www.icionjoue.fr/2012/02/19/logik-ville-jeu-cycle-123-de-logique-spatialisation-et-langage/</p>																								