Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









# Jeux de programmation

#### Objectifs pédagogiques

- 1) Objectifs d'ordre général:
- déplacements sur un quadrillage
- travail sur l'orientation et la latéralisation
- organisation d'un parcours
- analyse d'une situation, anticipation d'une action
- mise en œuvre d'une pensée opératoire
- structuration de l'espace
- accès au symbolisme
- expression de l'imaginaire enfantin.

#### 2) Objectifs d'ordre mathématique:

- correspondance entre chiffre et quantité
- lecture d'un tableau à double entrée
- exercice de la pensée logique
- programmation d'un déplacement.

#### 3) Objectifs visant l'acquisition de la lecture:

- lecture de bandes consignes
- reconnaissance de symboles
- codage et décodage de déplacements
- lecture et écriture de chiffres et de lettres

#### **Niveau d'utilisation**

à partir de 5 ans.

Ce matériel peut être utilisé individuellement, par 3 enfants ou par 3 groupes d'enfants — en classe ou dans une perspective de rééducation. Il trouve sa place dans les ateliers informatiques en intéressant un groupe d'enfants, tandis que les autres travaillent avec l'ordinateur.

#### Description du matériel

Le jeu se compose de:

- 3 planches à thèmes
  - contes (passé)
  - quotidien (présent)
  - espace (futur)

Chaque planche mesure 40 sur 33 cm et comporte 100 cases.

- 39 bandes
  - bandes-consignes
  - bandes-consignes avec chiffres et lettres
- 3 sujets en bois orientés

- 100 cartes de programmation
- 20 cartes d'orientation:

"pivote à gauche"



"pivote à droite"



- 34 cartes de déplacement

"avance"



"recule"



46 cartes-chiffres

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,



• 100 jetons de couleur.

#### **Utilisation du matériel**

# ■ Présentation des planches

Le jeu se compose de 3 planches à thèmes:

- les contes
- le quotidien
- l'espace

Chaque planche comporte des personnages et des objets, connus et aimés des enfants, qui permettent de trouver de nombreux itinéraires et de les programmer. Inversement, des programmes donnés permettent aux joueurs de retrouver des itinéraires.

# La planche "contes"

Un roi, une reine, une fée, une sorcière, un pirate, un chevalier sont les héros de nombreuses aventures.

Quels itinéraires vont-ils choisir pour réussir leurs exploits?

Exemples: Le roi après avoir tué le dragon va délivrer la princesse.

Le pirate découvre la carte de l'île au trésor et va piller le coffre.

Le chevalier saute sur son cheval et rentre au chateau.

D'autres éléments: le dragon, la prison, le château, la cabane, le coffre au trésor, etc., servent d'embûches ou d'enjeux aux héros.

# La planche "vie quotidienne"

Sur cette planche, des personnages: un père, une mère, une grand-mère, un fils et une fille vivent des événements familiers aux enfants.

Exemples: Le père prend sa voiture pour rentrer à la maison.

Le petit garçon chausse ses patins à roulettes et va voir sa grand-mère.

La petite fille met ses mouffles et va se promener au bois.

D'autres objets quotidiens: un livre, un cartable, un vélo, une poupée, un chat, des cadeaux, la maison, etc., servent de support à des déplacements sur le plan de jeu quadrillé.

#### La planche "espace"

De nombreuses émissions télévisées enfantines utilisent ce thème. Les enfants connaissent Albator, Musclor, Mask, etc. et possèdent déjà un riche vocabulaire concernant l'Espace.

Sur la planche thème de l'espace, les héros sont: un cosmonaute bleu, un cosmonaute

rouge et deux robots: un robot vert et un robot rouge.

Grâce à la navette spatiale, à l'ordinateur, au véhicule de l'espace et au vaisseau spatial, des objectifs peuvent être atteints: la planète Terre, la planète Saturne, la lune, le soleil, la comète de Halley. Mais tout peut arriver! L'ordinateur est en panne, le satellite et la caméra sont en révision, le vaisseau spatial explose... Les héros de l'espace doivent intervenir.

Les enfants choisissent leurs itinétaires et programment leurs déplacements.

Exemples: Le cosmonaute bleu réintègre la navette spatiale et revient sur la planète Terre.

Le robot rouge dépanneur va tenter de réparer le vaisseau spatial

endommagé.

Le robot vert vu de dos emprunte le vaisseau spatial pour atteindre la planète Saturne.

#### Reconnaissance des bandes-consignes dessinées

A chaque planche-thème correspondent des bandes-consignes dessinées. Celles-ci sont reconnaissables grâce au symbole qu'elles portent en haut à gauche et que l'on retrouve sur le plan de jeu.

Sur ces bandes-consignes sont dessinées les personnages et les objets de la planche. Les consignes se lisent de gauche à droite et indiquent l'ordre des déplacements.

Exemple:



\*référence de la planche "contes" qui porte aussi (\*).

La bande consigne se lit:

Le roi va:

jusqu'à \_\_\_\_\_ son épée prendre \_\_\_\_\_ son épée

— pour les bandes dont le personnage est de dos, il doit avancer, avancer deux fois ou pivoter et avancer,

- pour les bandes dont le personnage est de face, il doit avancer ou reculer

# ■ Jeux avec les bandes-consignes dessinées

Les buts de ce jeu sont:

- Trouver les itinéraires les plus courts pour aller d'un point à un autre.
- Programmer les déplacements (codage)
- Retrouver des itinéraires (décodage)

Pour cela le joueur utilise:

- le sujet orienté
- les cartes de programmation.

1. Manipulation avec le sujet orienté

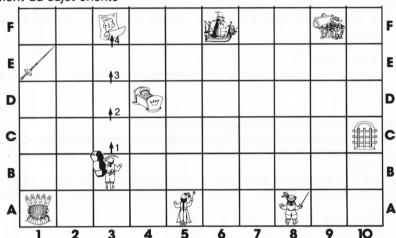
Sur la planche thème, le joueur pose le sujet à l'endroit désigné par la bande-consigne, il le déplace en comptant les cases jusqu'au lieu indiqué.

#### Exemple 1



"Le pirate va chercher la carte au trésor", entraîne le déplacement: "avance".

#### Déplacement du sujet orienté



Le joueur place le sujet orienté dans le même sens que le pirate. Il compte les cases en posant le sujet dans chaque case.

Choix des cartes de programmation

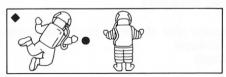
Le joueur choisit les cartes de programmation qui codent le déplacement du personnage. Il place ses cartes sur la table, à côté de la planche de jeu dans l'ordre de son déplacement.

Pour l'exemple précédent:

# Contrôle

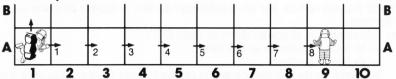
L'enseignant peut vérifier rapidement l'exactitude des réponses en confrontant la bandeconsigne et les cartes disposées par le joueur

# Exemple 2



"Le cosmonaute bleu va retrouver le cosmonaute rouge", entraîne la rotation "tourne à droite" et le déplacement "avance".

Déplacement du sujet orienté

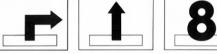


Le joueur fait pivoter le sujet orienté à droite de 90°, et le fait avancer dans chaque case en comptant.

Choix des cartes de programmation

Le joueur choisit les cartes de programmation pour coder le déplacement du cosmonaute

bleu.



Les possibilités de consignes sont multiples, le jeu n'en présente que quelques unes.

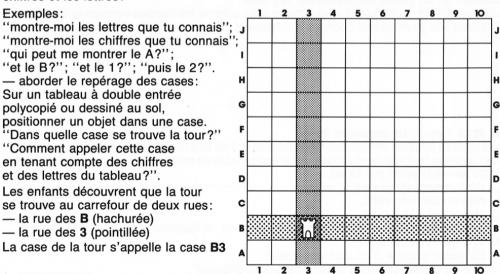
# Jeux avec les bandes-consignes chiffres et lettres

#### a) Lecture d'un tableau à double entrée

Pour que les bandes consignes chiffres et lettres soient comprises, il est souhaitable de familiariser les joueurs avec la lecture des tableaux à double entrée que sont les planches-thèmes.

Il est possible de:

- dessiner une grille de 10 cases sur 10 et faire participer les enfants à la réalisation du tableau à double entrée en écrivant devant eux et avec eux les chiffres en abscisse et les lettres en ordonnée.
- de pratiquer de nombreux jeux de lecture à partir de cette grille pour mémoriser les chiffres et les lettres:



#### Exercice inverse:

Sur une feuille polycopiée ou sur un quadrillage au sol, le joueur dessine un objet dans une case donnée.

Exemples: "dessiner un chapeau dans la case C5":

- le joueur cherche la rue des C
- puis la rue des 5

le carrefour de ces deux rues lui donne la case C5 dans laquelle il dessine le chapeau.

Plusieurs jeux de repérage sont souhaitables avant d'aborder la lecture des bandesconsignes chiffres et lettres.

#### b) Utilisation des bandes-consignes

Exemple:



Déplacement du sujet orienté

Le joueur place le sujet dans la case A9 de la planche thème-espace, il le déplace en comptant les cases jusqu'à I 9.

Choix des cartes de programmation

Le joueur choisit les cartes de programmation pour coder le déplacement du personnage.





#### Contrôle

L'enseignant peut ainsi vérifier l'exactitude des réponses en confrontant la bandeconsigne et les cartes disposées par le joueur.

Les possibilités de parcours sont nombreuses comme les bandes-consignes dessinées. Proposer aux joueurs des codages qui tiennent compte des difficultés croissantes.

#### ■ Jeux à partir de parcours libres

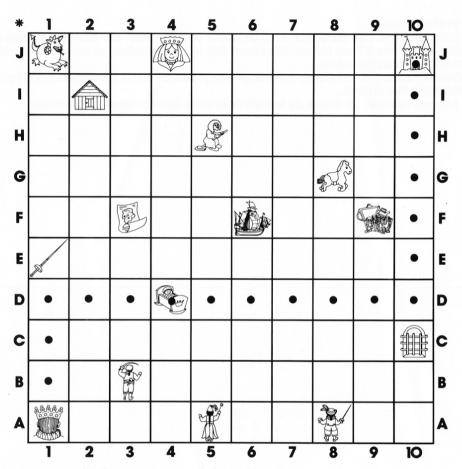
Les joueurs peuvent choisir des itinéraires au gré de leur imagination; toutefois, pour vérifier l'exactitude de leurs réponses, il est souhaitable de matérialiser les parcours avec les petits jetons (1 jeton par case).

Le déroulement du jeu est le même:

- manipulation du sujet,
- 2. placement des jetons,
- 3. décompte des cases parcourues (par tronçons de déplacements en lignes droites),
- 4. codage du déplacement:

Exemple: codage d'un itinéraire choisi.

"Le roi va chercher son bébé et rentre au château".



- Le joueur matérialise son parcours à l'aide des jetons.
- Il code son itinéraire.



#### ■ Jeux de décodage

Après avoir effectué son parcours, un joueur peut laisser à un autre joueur ses cartes de programmation. Il indique la case départ. L'autre joueur doit retrouver le parcours effectué par le premier et la bande-consigne correspondante si le premier joueur est parti de l'une d'elle.

■ Prolongements

1. Si les planches sont plastifiées, chaque joueur peut "flécher" son itinéraire à l'aide de feutres effaçables à l'eau (en remplacement des pions de couleur) et créer d'autres éléments sur la planche thème.

2. Des feuilles polycopiées avec quadrillage vierge peuvent servir de support à la création personnelle des enfants.

Ils peuvent dessiner un thème de leur choix et créer leurs propres programmes.

