

# CAMELOT JUNIOR



1



5-10 min



**Domaine** : mathématiques

**Compétences** : logique, géométrie

**Type** : casse-tête

Auteur : Raf Peeters

Editeur : Smart Games

**GS** Particulièrement adapté à ce niveau

**GS** Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Mathématiques

- Analyser une situation de départ en 2D et la reproduire en 3D
- Se repérer dans l'espace
- Situer les objets par rapport à soi, entre eux et par rapport à des objets repères
- Développer la logique
- Procéder par essai et déduction
- S'autovalider

### Remarques

On peut inverser les rôles : la princesse devenant active pour rejoindre le prince.

## Matériel

CAMELOT JUNIOR

- 1 socle
- 8 pièces en bois
- 2 personnages

- 1 livret de 48 défis
- 1 règle du jeu

## Résumé des règles

CAMELOT JUNIOR



1



5-10 min

### Principe du jeu

Combinaison des pièces indiquées pour construire un chemin et permettre au chevalier de rejoindre la princesse.

### Préparation

- ✓ Choisir dans le livret l'un des 48 défis répartis en 4 niveaux évolutifs. Les tours encastrables permettent de créer la situation de départ. Les escaliers et le pont permettent de résoudre de défi.
- ✓ Prendre les pièces correspondant à ce défi.

### Déroulement

- 1 Disposer les pièces comme indiquées sur le livret.
- 2 Agencer les pièces restantes pour permettre au chevalier de rejoindre la princesse.

#### Remarques :

- Le chevalier ne saute pas, ne vole pas.
- Les pièces peuvent être posées à la verticale ou à l'horizontale.
- Elles doivent toujours pouvoir rester stable, même si on enlève les pièces adjacentes.
- La chauve-souris symbolise un emplacement vide, on ne pose pas la tour à cet endroit.

### Fin de partie

Une fois que le chevalier a rejoint la princesse, vous pouvez vérifier la solution, sur le verso du défi, puis prendre un nouveau défi.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.