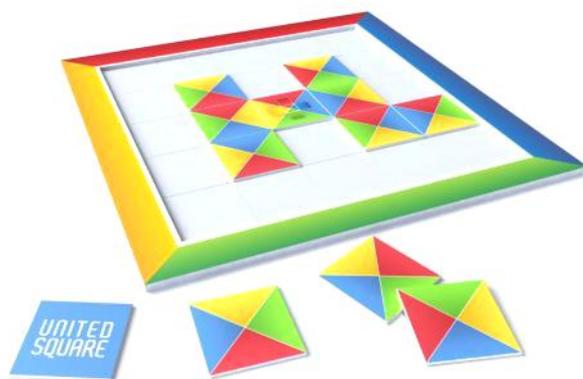


Cycle 3 : United Square

Compétences des programmes de cycle 3

- Chercher
 - S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.
 - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.
- Modéliser
 - Valider ou invalider un modèle, comparer une situation à un modèle connu (par exemple un modèle aléatoire).
- Représenter
 - Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures.
- Reasonner
 - Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
 - Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.
- Communiquer
 - Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.



But du jeu :

Faire le plus grand nombre de carrés en juxtaposant les pièces de jeu de sorte que chaque pièce en contact soit de même couleur.

À chaque nouveau placement de pièce, un choix est à faire. Pour cela, il faut réfléchir à ses conséquences, évaluer son intérêt en termes de points gagnés et anticiper les réactions adverses.

Organisation :

Le jeu en lui-même permet d'être joué à 1, 2, 3 ou 4 joueurs

1 joueur :

Il faut disposer les 24 pièces sur le plateau de jeu en ne formant que des SQUARE.

En fin de partie, il ne doit rester qu'un bord jaune, un bord vert, un bord rouge et un bord bleu. En aucun cas, ces couleurs doivent être mélangées.

2 joueurs :

En début de partie, chaque joueur choisit 2 couleurs (exemple : joueur 1 le bleu et le rouge / joueur 2 le jaune et le vert). Les pièces de jeu sont réparties de manière égale entre les 2 joueurs (12 chacun).

Le gagnant est celui qui, en fin de partie, a réussi à faire le plus grand nombre de square avec ses 2 couleurs.

3 ou 4 joueurs :

En début de partie, chaque joueur choisit 1 couleur et détient donc 6 pièces. Si la partie se joue à 3, l'une des 4 couleurs n'est pas utilisée.

Le gagnant est celui qui, en fin de partie (c'est-à-dire quand les 18 pièces sont posées sur le plateau ou quand il n'y a plus de possibilités de jouer), a réussi à faire le plus grand nombre de square de sa couleur.

[Une ressource Eduscol](#) propose 3 activités à partir de ce jeu : **rechercher, assembler et jouer**

Elles peuvent être employées à divers moments que ce soit dans le cadre d'un cours, d'une phase d'accompagnement personnalisé ou d'un travail personnel en autonomie. Dans tous les cas, aucun pré-requis n'est nécessaire et une séance d'une heure peut suffire mais est extensible en fonction des questionnements générés ou des besoins du public auquel on s'adresse. Enfin, les problèmes abordés, bien que tous issus du jeu, peuvent être traités indépendamment les uns des autres et donc aussi partiellement.

La ressource propose de nombreuses fiches pédagogiques

Matériel :

- Jeu du commerce ou matériel à imprimer et découper