

Plastic continent

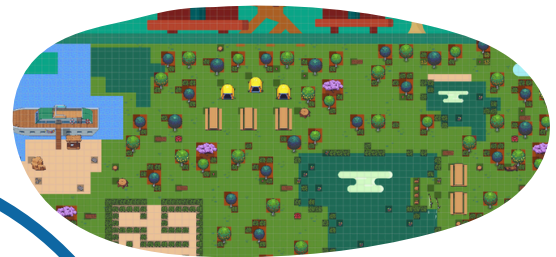


L'action se déroule au milieu d'un continent de plastique créé par la négligence humaine. Un dauphin y est emprisonné et doit se frayer un chemin à travers les tas de déchets pour sortir ! Le jeu sensibilise les enfants à la pollution plastique et aux conséquences négatives de l'activité humaine, améliorant par la même occasion leur réflexion logique et spatiale.

Ressources imprimables fournies : plateau x 1, niveau x 8, pièces x 37 (dauphin x1, déchet de 1 case x 13, déchet de 2 cases x 8, déchet de 3 cases x 7, déchet de 4 cases x 4, déchet de 5 cases x 4)

Matériel additionnel nécessaire : paire de ciseaux

Territoire 3 - Folie dans le Bayou



Durée totale : 10 min.

Nombre de joueurs : 1



ODDs liés



Objectifs d'apprentissage



Comprendre les systèmes naturels et les systèmes techniques



Se repérer dans le temps et l'espace



Raisonner



Comprendre les représentations du monde et de l'activité humaine



Adopter un comportement éthique et responsable

Modalités de jeu

8 - 12 ans

intérieur

En classe

seul

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Développer sa logique : comprendre les mécanismes de construction des niveaux. Le raisonnement logique est la capacité à "prévoir" les implications au-delà des décisions. L'affinement de cette compétence favorise l'apprentissage actif, l'enfant étant encouragé à poser de bonnes questions qui pourraient l'aider dans son propre apprentissage. Dans Plastic Continent, le raisonnement logique est développé en mettant les enfants au défi de trouver un moyen pour le dauphin de sortir d'une pile d'ordures, ou en traçant le chemin d'un objet comportant plusieurs obstacles.

Se repérer dans l'espace : visualiser et prévoir suffisamment à l'avance les coups nécessaires à la réussite du niveau. La conscience spatiale est une compétence cognitive complexe qui nous indique notre position par rapport aux objets qui nous entourent, ainsi que la position relative des objets entre eux. Elle implique la compréhension des concepts de direction, de distance et d'emplacement, et elle est au cœur de l'apprentissage et de l'exécution d'innombrables tâches. La pensée spatiale est également appelée pensée visuelle. La pensée spatiale vous permet de comprendre l'emplacement et la dimension des objets, ainsi que les relations entre différents objets. Elle vous permet également de visualiser et de manipuler des objets et des formes dans votre tête. Non seulement la pensée spatiale est très importante pour les tâches quotidiennes, mais de nouvelles recherches montrent également qu'elle est essentielle à l'apprentissage des mathématiques. Elle prépare les enfants à traiter des connaissances diverses, en favorisant un traitement efficace d'informations complexes ou potentiellement déroutantes.

Se poser des questions / développer sa curiosité à l'égard du développement durable et de la consommation et de la production durables : s'interroger sur l'impact négatif de l'Homme sur la nature, et sur la pollution des océans. Le jeu aborde le sujet de la pollution plastique dans les mers et océans du monde, en touchant à plusieurs ODD, qui pourraient être discutés en classe : 6 Eau propre et assainissement, 13 Action climatique, 12 Consommation et production responsables, 14 Vie sous l'eau. La représentation d'un océan de plastique pollué où un dauphin suffoque dans des déchets plastiques suscite l'empathie des enfants et les incite à reconsidérer leurs modes de consommation pour adopter un comportement plus durable.





Règles du jeu

But du jeu

Dans Plastic continent, déplacez les tas de déchets sur un échiquier afin de libérer un dauphin pris au piège.

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu

Un seul écolier peut jouer à ce jeu à la fois, nous l'appellerons **joueur**. L'adulte en charge des écoliers n'a aucun rôle particulier si ce n'est peut-être aidé à la compréhension des règles.

Installation

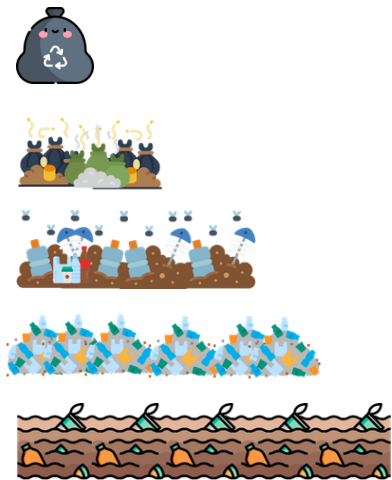
Placez le plateau en forme d'**échiquier** au centre de la table.

Choisissez un **niveau**.

Ajoutez sur le plateau les pièces, le **dauphin** et les **déchets**, comme indiqué sur l'illustration du niveau.

Il existe cinq types de déchets, définis en fonction du nombre de cases qu'ils couvrent :

- déchet de 1 case
- déchet de 2 cases
- déchet de 3 cases
- déchet de 4 cases
- déchet de 5 cases



1





Mode de jeu

Règles de déplacement

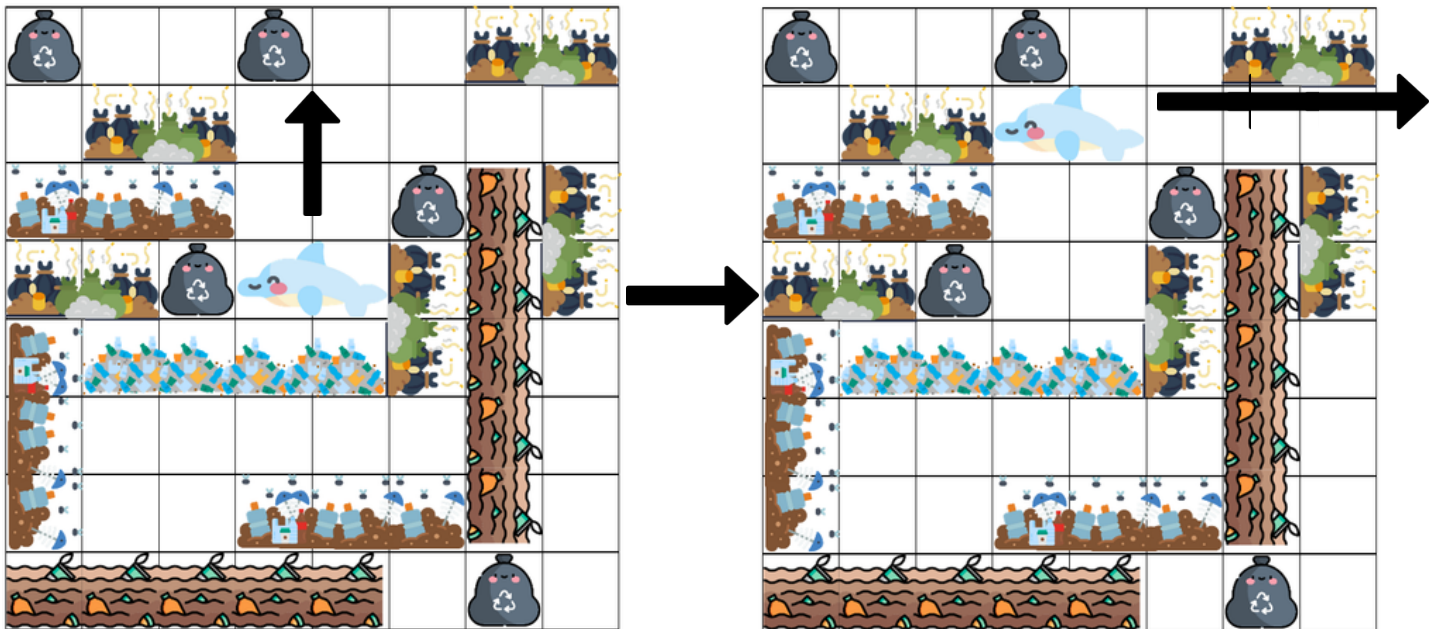
Le déplacement de pièce se fait **en les faisant glisser sur le plateau**. Les pièces ne sont **jamais soulevées**, jamais retournées, et ne chevauchent, même partiellement, jamais aucune autre pièce.

Le joueur peut déplacer n'importe quelle pièce le permettant. Il ne **déplace qu'une seule pièce à la fois**.

Un déplacement peut être fait **vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite**.

Un déplacement est effectué **en ligne droite jusqu'à être arrêté par un bord du plateau ou une autre pièce**. Un déplacement ne peut pas être interrompu volontairement sans que son mouvement ait été stoppé par un de ces moyens.

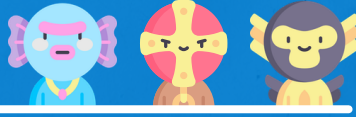
Si la pièce déplacée est le dauphin et que le mouvement est **arrêté par un bord du plateau**, le joueur emporte la partie.



Mouvements

Les règles sont les mêmes en difficile à l'exception que les pièces de **déchet de 1 case ne sont pas déplaçables**.





Sujet 1 - Raisonnement logique

Pour développer davantage le raisonnement logique, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : **Memory, Good ways, Farm in the City, Peace Magic Grid, PotLuck March, Reroute a better world, Dr. Hanoi, etc.**

Pour en savoir plus sur le raisonnement logique, vous pouvez voir (en) : <https://criticalthinkingsecrets.com/what-is-logical-thinking/>



Sujet 2 - Orientation spatiale, réflexion spatiale

Pour développer davantage le raisonnement logique, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : **Good ways, Farm in the City, PotLuck March, Reroute a better world, etc.**

Pour en savoir plus sur l'importance de l'amélioration des compétences en matière de réflexion spatiale/visuelle, vous pouvez consulter différentes ressources telles que (en) :

- <http://www.xplanner.com/visual-thinking-school/>
- <https://kids.frontiersin.org/articles/10.3389/frym.2020.00050>
- <https://babysparks.com/2019/02/20/what-is-spatial-awareness-how-does-it-develop/>



Sujet 3 - Objectifs de développement sociétal

Pour se familiariser avec les objectifs de développement social et les actions que vous pourriez souhaiter voir : <https://bit.ly/3llzknI>

Pour voir d'autres jeux présentant les ODD, vous pouvez ouvrir :

- <https://go-goals.org/>
- <https://culpeer-for-change.eu/quiz/en>

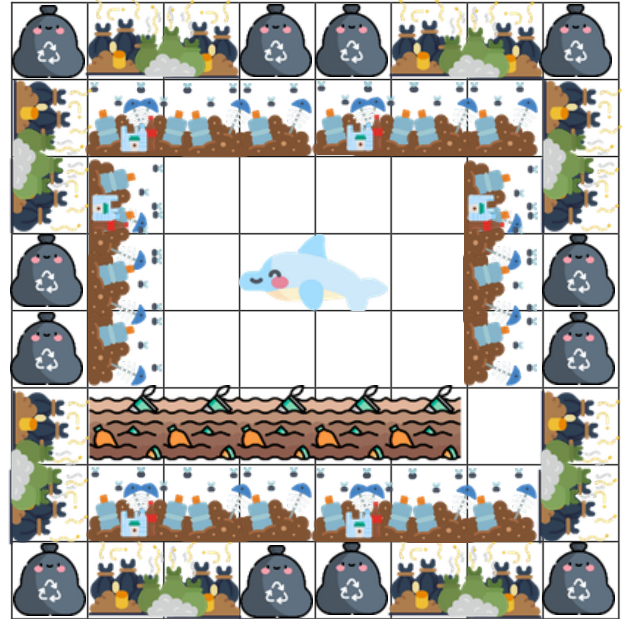




5



7



6



8

