

Cycles 1, 2 et 3 : Rondissimo !

Compétences des programmes Cycle 1

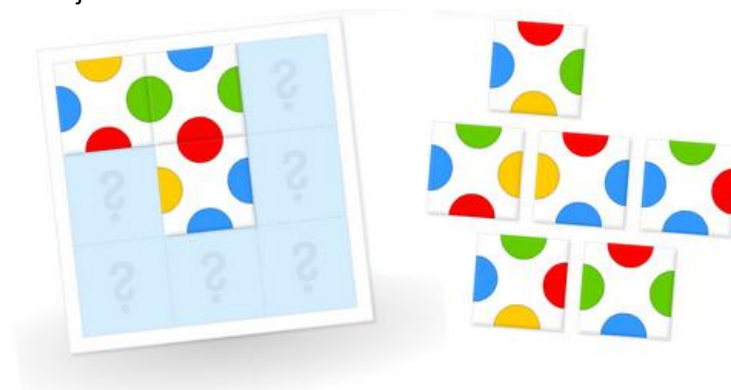
- Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
 - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

Compétences des programmes Cycle 2 et 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
 - Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.
- Représenter
 - utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales..).
- Raisonner
 - Anticiper le résultat d'une manipulation.
 - Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui...) pour modifier son jugement.
 - Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme.
- Communiquer
 - Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

But du jeu :

Rondissimo est un puzzle logique qui consiste à positionner neuf cartes sur le plateau de jeu de manière à ce que deux demi-ronds accolés aient toujours la même couleur.



Organisation :

Recherche individuelle ou par binômes pour favoriser les échanges entre élèves.

L'intérêt de l'application en ligne permet de vidéo-projeter certains défis pour une recherche ou une mise en commun en groupe classe.

Matériel :

- Application disponible sur [Windows](#) et sur [Andoid](#)
- [Version papier](#) à imprimer et découper

Variables :

Cette application s'adresse à tous les élèves, de la maternelle au CM2, à travers quarante défis de difficulté croissante. Si un défi s'avère trop difficile, une option permet à l'élève de placer jusqu'à deux cartes sur le plateau de jeu afin d'en faciliter la résolution.

A partir du défi n°31, les règles changent : Rondissimo devient Formissimo ! En effet, aux différentes couleurs viennent s'ajouter **différentes formes**. L'ajout de cette nouvelle variable permet de renouveler le jeu, pour des défis plus simples ou nettement plus compliqués :

Afin de permettre à chaque enseignant d'adapter le challenge en fonction du niveau de sa classe, chacun des 40 défis est **entièrement personnalisable** (choix des couleurs et des formes

Source : <http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/rondissimo/index.php>