



DREAM KITTEN



1 joueur



À partir de 6 ans



Puzzle séquentiel

FICHE DE JEU

Ta chatte rêve de rats, moutons, poissons, pingouins et éléphants. Ta mission ? Fais sauter ta chatte et guide tous les animaux vers leur place. À chaque saut, les animaux sautent à la côté. Planifie toutes tes étapes soigneusement et évite le chaos animalier !



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

INTELLIGENCE SPATIALE

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

CONCENTRATION

RÈGLES DU JEU

Tu utilises ta souris ou ton clavier pour déplacer la chatte. La chatte peut utiliser une seule tuile à la fois pour se déplacer. Lorsque la chatte s'approche d'un autre animal, cet animal sautera automatiquement horizontalement ou verticalement. C'est au joueur de prendre la bonne position avec la chatte afin que l'autre animal saute vers la tuile souhaitée. Tu gagnes le jeu si tu parviens à amener tous les autres animaux sur une tuile spécifique. Attention, pour rendre les choses plus difficiles, dans les niveaux suivants, tu devras guider différents animaux, ceux-ci ne sautent pas toujours d'une tuile, certains ont d'autres schémas de mouvement, à toi de les découvrir et de les évaluer correctement. Si un animal est au bord du plateau et ne peut plus avancer, le niveau doit être redémarré, un défi corsé aux niveaux supérieurs.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ



niveau ▾					
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
âge à.p.d. >	6	7	8	9	10

POURQUOI UTILISER DREAM KITTEN DANS TA CLASSE ?

Tu peux utiliser Dream Kitten de différentes manières dans ta classe, voici quelques exemples pour t'inspirer :

À quoi rêves-tu ? Après avoir joué à Dream Kitten, tu peux faire une pause en classe pour parler des rêves. De quoi rêvent les élèves ? Selon l'objectif fixé, tu peux demander aux élèves d'exprimer, d'écrire, de représenter ou de dessiner leur rêve. De cette manière, tu as une introduction agréable à une activité artistique ou à une leçon de langue.

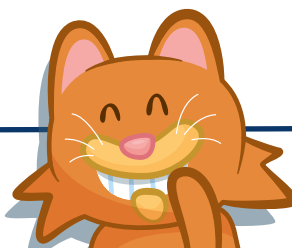
Étudier différents animaux. Comme le jeu met l'accent sur différents animaux et leur façon de se déplacer, cela peut être une excellente occasion d'approfondir la recherche. Cela peut se faire dans le quartier ou lors d'une promenade en forêt. Laisse les élèves porter une attention particulière à la manière dont différents animaux se déplacent. Pense aux insectes rampants

rapides aux escargots lents entre les feuilles. Tu peux utiliser Dream Kitten comme introduction pour passer de la fantaisie à la réalité.

Pensée résolutive de problèmes. Dream Kitten est également le jeu parfait à utiliser lors d'un atelier sur la pensée résolutive de problèmes ou comme différenciation vers le haut ou vers le bas pendant le cours de mathématiques. Dans le jeu, les joueurs sont confrontés à un problème, plus ou moins complexe. En évaluant la situation et en planifiant les mouvements du chat, les joueurs peuvent trouver plus rapidement la solution. Dream Kitten est certainement adapté pour pratiquer ou enseigner différentes stratégies de pensée résolutive de problèmes.

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à Dream Kitten, tu travailles sur les objectifs suivants :



Pensée logique et mathématique	• Comprendre comment utiliser les mathématiques et la pensée logique pour résoudre des problèmes de la vie quotidienne. • Résoudre des problèmes mathématiques dans des situations significatives. • Pensée logique et algorithmique.
Développement de l'initiative et de la responsabilité	Agir de manière ciblée et efficace, réfléchir et ajuster au besoin.
Gestion de l'espace et du temps	Estimer correctement les directions de déplacement.
Orientation vers la nature	Observer, explorer et nommer les organismes courants.

En jouant à Dream Kitten, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 4.3 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - MV ET 4.4 - WT ET 1.3



TU AS DES QUESTIONS OU DES REMARQUES?

Contacte-nous à playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2023 Smart NV. Tous droits réservés.