



MESSY MONSTERS!

- 1 joueur
- À partir de 7 ans
- Puzzle séquentiel

FICHE DE JEU

À l'aide ! Des monstres de peinture ! Et ils en mettent partout ! Heureusement, tu peux les aider en les faisant sauter stratégiquement les uns sur les autres, dans l'espoir qu'ils se fassent absorber. Peux-tu faire en sorte qu'il n'en reste plus qu'un ? Combine les bonnes couleurs et ramène de l'ordre dans ce chaos coloré !



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PERCEPTION SPATIALE

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

Pour jouer à ce jeu, utilise la souris ou le tactile. Clique sur un monstre, puis sur un autre pour le capturer. Les monstres ne peuvent se déplacer que horizontalement ou verticalement. Il est impossible de sauter par-dessus d'autres monstres, il est donc crucial de bien planifier ses mouvements à l'avance. Si tu ne peux plus bouger alors qu'il reste un monstre sur le terrain, tu as perdu. Seuls les monstres partageant une même couleur peuvent être capturés, mais attention : le monstre capturé changera aussi ta couleur ! Un jeu haut en couleur mais aussi très stimulant.

Ce jeu stimule la résolution de problèmes, le raisonnement logique et la planification dans un jeu amusant et stimulant.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ



niveau ▾	7	8	9	10	11
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
âge à.p.d. >	7	8	9	10	11

POURQUOI UTILISER MESSY MONSTERS DANS TA CLASSE ?

Voici quelques idées d'utilisation pédagogique :

Projet artistique - éclaboussures de peinture : Après avoir joué, demande aux élèves de créer leur propre monstre et de choisir leur couleur préférée. Ils peuvent peindre avec des éclaboussures. Cette activité peut aussi servir de base à une leçon sur les mélanges de couleurs : quelles nouvelles couleurs obtient-on en mélangeant deux monstres de peinture ?

Écriture d'histoires de monstres : Les monstres de Messy Monsters sont très expressifs : les élèves peuvent imaginer une histoire autour d'eux. Qui sont-ils ? Pourquoi salissent-ils tout ? Comment résoudre le problème des monstres de peinture ? Une activité idéale pour introduire une leçon d'expression écrite ou un projet sur la création de personnages.

Apprentissage coopératif : Fais jouer les élèves en binôme pour discuter des meilleures stratégies à adopter. Cela stimule la collaboration et la communication.

Exercice individuel : Messy Monsters peut aussi se jouer seul pour travailler la logique et la stratégie à son propre rythme. Chaque niveau peut être adapté à la progression de l'élève.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à Messy Monsters, tu travailles sur les objectifs suivants :

Résolution de problèmes	<ul style="list-style-type: none">• Les élèves apprennent à réfléchir stratégiquement pour choisir l'ordre optimal des mouvements et surmonter les obstacles.• Ils développent des compétences d'identification de motifs et de prédiction des conséquences d'actions.
Raisonnement logique et algorithmique	Les élèves sont incités à planifier à l'avance et à utiliser des relations « si... alors » pour atteindre leur objectif.
Créativité et pensée narrative	L'utilisation des monstres comme base pour des activités créatives, comme l'écriture, permet de travailler la structure narrative et l'expression personnelle.
Collaboration et communication	Lors de sessions coopératives, les élèves apprennent à prendre des décisions ensemble, à échanger des stratégies et à s'écouter.

En jouant à Messy Monsters, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 4.3 - WI ET 5.1 - NE ET 2.8 - SV ET 1.6 - NE ET 3.2