



CATCH THE SKUNK!



1 joueur



À partir de 6 ans



Puzzle à remplir

FICHE DE JEU

Les mouffettes sont partout ! Heureusement, avec un peu de réflexion, tu peux arrêter leur forte odeur en résolvant un puzzle. Réfléchis stratégiquement, couvre seulement les mouffettes avec les bonnes pièces de puzzle et rends la situation plus agréable pour tout le monde !



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

INTELLIGENCE SPATIALE

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

Catch the Skunk propose un gameplay différent des autres jeux Playroom, mais c'est ce qui le rend encore plus stimulant. Le terrain de jeu est divisé en une grille sur laquelle tu dois placer des blocs transparents. Ces blocs ressemblent un peu aux blocs de Tetris et tu peux les faire tourner à volonté. Tu dois non seulement trouver comment assembler tous les blocs sur la grille, mais tu dois également t'assurer que les boîtes présentes sur certains blocs couvrent les mouffettes. Attention, tu ne dois couvrir que les mouffettes, pas les autres personnages ! Surtout aux niveaux supérieurs, c'est un défi assez difficile.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ



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

POURQUOI UTILISER CATCH THE SKUNK DANS TA CLASSE ?

Attrape les mouffettes et élimine les odeurs dans ce jeu passionnant. Dans *Catch the Skunk*, place des boîtes sur les mouffettes afin que tu puisses profiter de tes passe-temps sans odeurs désagréables. Attention, parfois d'autres personnages sont présents, que tu dois bien sûr pas attraper. Les différents niveaux présentent différentes activités de loisirs telles qu'une sortie au cinéma et plus encore, idéal pour parler de tes passe-temps !

Tu peux utiliser *Catch the Skunk* de différentes manières dans ta classe, voici quelques exemples pour t'inspirer :

Quels sont tes passe-temps préférés : Avant de commencer les différents niveaux dans *Catch the Skunk*, tu verras les passe-temps ou centres d'intérêt de différents personnages. Cela peut être un bon point de départ pour parler de ce sujet en classe. Les joueurs peuvent exprimer leurs passe-temps et centres d'intérêt avant de jouer à ce jeu comme une activité amusante dans le cadre du thème.

Les sens : Un jeu comme celui-ci est évidemment parfait pour parler des sens. L'odeur d'une mouffette est terrible, mais quelle est réellement l'importance de notre nez ? Tu peux utiliser le jeu comme introduction à un thème sur les sens. C'est également idéal pour être utilisé lors d'un travail en ateliers où tu mets vraiment les sens à l'épreuve.

Protéger les animaux : Un jeu comme celui-ci peut aussi servir à parler des animaux et de la protection des animaux. Dans le jeu, tu attrapes une mouffette dans une boîte pour pouvoir ensuite la relâcher. Tu peux utiliser cela comme point de départ pour parler des animaux indigènes et de l'importance des différents maillons dans la chaîne alimentaire. De plus, tu peux également élargir le sujet en parlant de comment certains animaux se protègent eux-mêmes du danger. De cette façon, les élèves apprennent beaucoup de choses sur les animaux de manière ludique et le thème est lancé de manière amusante.<

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à *Catch the Skunk*, tu travailles sur les objectifs suivants :

Développement sensoriel	Rapporter ce qu'on a observé et comparer cette observation avec celle des autres.
Pensée logique et mathématique	- Comprendre comment on peut utiliser les mathématiques et la pensée logique pour résoudre les problèmes de la vie quotidienne. - Pensée logique et algorithmique.
Orientation vers la nature	Observer, étudier et nommer les organismes couramment rencontrés dans la nature.

En jouant à *Catch the Skunk*, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 4.3
WI ET 4.2
WI ET 5.4
WT ET 1.3

