



1 joueur



à partir de 7 ans



Sokoban /
puzzle coulissant

FICHE DE JEU

Dans Maxi Golf, tu joues une version unique du golf. Pas de petites balles ou de clubs ici, mais une balle géante que tu pousses vers le trou ! Le thème principal du jeu est bien sûr le golf, mais les différents niveaux de difficulté t'emmènent dans des lieux variés : la nature, une ferme, une baie de pirates, un monde de dinosaures et même des endroits célèbres dans le monde. Grâce à cette variété, tu peux utiliser Maxi Golf non seulement pour des thèmes autour du sport et du mouvement, mais aussi pour les relier à d'autres sujets comme les métiers, les animaux ou la découverte du monde. Un jeu polyvalent, plein de plaisir et de défis !



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PERCEPTION SPATIALE

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

RAISONNEMENT LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

L'objectif de Maxi Golf est simple : amener la balle de golf géante jusqu'au trou. Mais ne te trompe pas : les parcours de golf sont de véritables casse-têtes ! Le terrain de jeu est composé de carrés indépendants que tu peux faire glisser sur une grille. En plaçant ces pièces au bon endroit, tu crées toi-même un chemin vers le trou. Dans les premiers niveaux, tu découvres tranquillement comment le jeu fonctionne, mais plus tu avances, plus cela devient difficile. Tu rencontreras des obstacles et même des portails que tu devras utiliser intelligemment. Les règles sont simples, mais les niveaux avancés demandent vraiment de la logique et de l'anticipation. Un jeu de puzzle idéal qui mettra ton cerveau à rude épreuve.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ



POURQUOI UTILISER MAXI GOLF DANS TA CLASSE ?

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

Sport et jeu : Maxi Golf est le jeu idéal pour des thèmes autour du sport et de l'activité physique. Utilise ce casse-tête comme étape dans un atelier en rotation pour travailler la gymnastique de l'esprit. Grâce à son thème sportif, Maxi Golf s'intègre facilement : montre aux élèves que le sport n'est pas seulement physique, mais qu'il peut aussi faire travailler intensément le cerveau.

Construis ton propre parcours de golf : Après avoir joué à Maxi Golf, les élèves peuvent concevoir leur propre parcours. Cela peut se faire physiquement en classe ou dans le gymnase avec différents matériaux comme des blocs, du carton, des billes ou des balles. Laisse-les dessiner des pièces de puzzle, créer des obstacles et construire ensemble un parcours stimulant. Tu peux même faire concevoir plusieurs parcours par différents groupes et tester lequel fonctionne le mieux.

Le puzzle comme sport : Fais réfléchir les élèves à d'autres sports qu'ils pourraient transformer en casse-têtes. À quoi ressemblerait le volley-ball sous forme de jeu de réflexion ? Ou l'athlétisme ? Encourage la pensée créative et l'esprit d'initiative et laisse-les tester leurs jeux. Plus tard, ces "sports revisités" peuvent être introduits dans la cour de récréation.

Introduction avec storyboard : Au début de chaque niveau de difficulté, tu vois une courte bande dessinée en quatre cases. Ces mini-histoires sont parfaites pour initier un travail sur les storyboards ou l'écriture créative. Laisse les élèves inventer leur propre univers qui n'est pas encore dans le jeu. Où pourrait-on encore jouer au golf ? Quels obstacles trouverait-on ? Comment la balle atteindrait-elle le trou ? Fais-les illustrer cela dans un storyboard, éventuellement accompagné d'un court récit ou scénario.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à Maxi Golf, tu travailles sur les objectifs suivants :

Concepts mathématiques

- **Perception spatiale :** estimer comment les pièces du puzzle forment ensemble un chemin logique.
- **Géométrie :** travailler avec des formes, des directions et des positions sur une grille.
- **Résolution de problèmes :** imaginer des stratégies pour atteindre l'objectif.
- **Raisonnement logique :** évaluer les relations de cause à effet lors de la construction d'un parcours.

Compétences cognitives & fonctions exécutives

- **Planification et organisation :** réfléchir à l'avance sur le bon ordre des actions.
- **Flexibilité cognitive :** changer de solution quand une approche ne fonctionne pas.
- **Inhibition de la réponse :** ne pas cliquer ou déplacer immédiatement, mais d'abord réfléchir à une stratégie.
- **Attention soutenue :** rester concentré sur les puzzles plus complexes.
- **Comportement orienté vers l'objectif :** continuer à viser le trou malgré les obstacles.

Compétences du XXI^e siècle

- **Pensée computationnelle :** décomposer et planifier visuellement un chemin vers l'objectif.
- **Créativité :** imaginer de nouveaux mondes ou parcours, éventuellement sur papier.
- **Apprentissage autonome :** explorer indépendamment différents mondes et niveaux de difficulté à son propre rythme.

Compétences socio-émotionnelles (en duo ou en classe)

- **Coopération :** discuter en duo des solutions de puzzle.
- **Persévérance :** continuer malgré les échecs, apprendre de ses erreurs.
- **Confiance en soi :** ressentir le succès grâce à ses propres stratégies.

En jouant à Maxi Golf, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 3.7 - WI ET 4.1 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - LL ET 5 - ICT ET 3