



1 joueur



à partir de 7 ans



Puzzle labyrinthe rotatif

FICHE DE JEU

Dans Pond Twister, tu aides une libellule à traverser un étang en toute sécurité. Pour y parvenir, tu dois faire pivoter des nénuphars et ainsi créer un chemin astucieux sur l'eau. Mais attention : des plantes carnivores, des grenouilles affamées et d'autres prédateurs de l'étang rôdent. Un seul mauvais mouvement, et tu finis droit dans la gueule du danger ! Le jeu t'immerge dans un monde d'étang coloré et mystérieux, rempli d'obstacles naturels. Grâce à son thème ludique autour des animaux aquatiques, des insectes et des milieux humides, Pond Twister s'intègre parfaitement dans des leçons de découverte du monde ou de sciences naturelles.



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PLANIFICATION

PERCEPTION SPATIALE

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

RAISONNEMENT LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

Dans Pond Twister, tu aides une libellule à atteindre l'autre côté d'un étang. Tu ne fais pas tourner les nénuphars un par un, mais par rotations intelligentes de chaînes entières de feuilles connectées. Chaque rotation fait également pivoter la libellule et les dangers présents sur ces feuilles. Le défi consiste donc à anticiper : quel mouvement te rapproche de ton objectif et lequel risque d'ouvrir un passage dangereux ? Plus tu avances, plus de défis apparaissent, comme des fleurs spéciales influençant les rotations et même de nouveaux ennemis. Les règles restent simples, mais la réflexion stratégique devient de plus en plus exigeante.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ



niveau ▾

wizard

master

expert

junior

starter

âge à.p.d. >

7

8

9

10

11



UTILISATION EN CLASSE

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

Animaux de l'étang : Laisse les élèves jouer quelques niveaux pour découvrir le jeu et le milieu virtuel de l'étang. Ensuite, fais-leur rechercher quels animaux et plantes vivent réellement dans ou autour d'un étang. Lesquels représentent un danger pour une libellule ? Qu'est-ce qui relève de la fiction, et qu'est-ce qui est réaliste ? Cela permet un lien facile avec les sciences ou la découverte du monde.

Puzzle en réaction en chaîne : Fais travailler les élèves en petits groupes. Un élève commence et effectue exactement un mouvement. Ensuite, c'est au joueur suivant, qui n'a droit qu'à une action également. Chaque coup doit être discuté à voix haute : pourquoi pensent-ils que c'est le bon choix ? Quel en sera l'effet ? Cela crée une réaction en chaîne riche en apprentissages : réflexion, raisonnement et planification. L'objectif n'est pas de terminer rapidement, mais d'apprendre à résoudre des puzzles ensemble et à exprimer des stratégies. Une activité ludique qui implique tout le monde et renforce les compétences sociales.

Atelier de géométrie : Intègre Pond Twister dans un atelier autour de la géométrie. Demande aux élèves d'observer attentivement quels nénuphars tournent et dans quelle direction (sens horaire ou antihoraire). Cet atelier est idéal pour explorer de manière ludique les notions de rotation et de sens de rotation.

Un étang plein d'histoires : Chaque niveau de Pond Twister ressemble à une mini-aventure. Après avoir joué, invite les élèves à imaginer le voyage de la libellule : pourquoi doit-elle traverser ? Que représentent les obstacles si on en fait une histoire ? Demande-leur de transformer ce parcours en bande dessinée ou en récit illustré, où les éléments du puzzle deviennent des personnages de leur monde inventé. Une plante carnivore devient peut-être un dragon affamé, une fleur une porte magique et la libellule un messager en mission secrète. Les élèves transforment ainsi la logique d'un jeu de puzzle en récit créatif, combinant structure, imagination et langage.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à Pond Twister, tu travailles sur les objectifs suivants :

Compétences cognitives & fonctions exécutives

- **Planification et organisation :** les élèves doivent anticiper leurs mouvements et réfléchir à plusieurs étapes à l'avance.
- **Flexibilité cognitive :** le joueur doit constamment s'adapter à une situation changeante et se réorienter après une erreur.
- **Inhibition de la réponse :** ne pas faire tourner les feuilles impulsivement, mais d'abord évaluer l'impact.
- **Mémoire de travail :** se souvenir quels éléments vont tourner ensemble.

- **Attention soutenue :** rester concentré pour reconnaître les motifs et éviter les erreurs.
- **Comportement orienté vers l'objectif :** viser le but final (atteindre l'autre côté en sécurité) malgré les distractions ou obstacles.

Notions mathématiques & spatiales

- **Rotations & sens de rotation :** comprendre comment les objets se déplacent sur une grille.
- **Perception spatiale :** comprendre l'impact de la rotation d'une chaîne entière sur la position de la libellule et des dangers.
- **Résolution de problèmes :** concevoir des stratégies créatives pour éviter les situations dangereuses.
- **Raisonnement logique :** évaluer quelle séquence d'actions conduit au meilleur résultat.

Compétences du XXI^e siècle

- **Apprentissage autonome :** essayer des puzzles seul, identifier ses erreurs et ajuster ses stratégies.
- **Pensée critique :** analyser ses choix et ses échecs.

En jouant à Pond Twister, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 3.1 - WI ET 3.2 - WI ET 3.7 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - LL ET 5 - SV ET 3

