

Jeu de logique:

Le sudoku des champignons

Vous trouverez dans ce fichier deux jeux.

Pour chacun d'eux, vous avez à votre disposition:

- Des cartes à découper
- Une grille complète
- Une grille vierge (*niveau 1 avec plusieurs solutions*)
- Deux grilles avec caches (*2 niveaux de difficulté*).

Règle du jeu:

L'élève doit remplir les grilles 2, 3 et 4 en plaçant les cartes dans les cases de telle sorte que chaque ligne et chaque colonne contiennent les quatre images.

La même image ne doit pas apparaître deux fois sur une ligne ou une colonne.

Propositions:

Pour les élèves de PS:

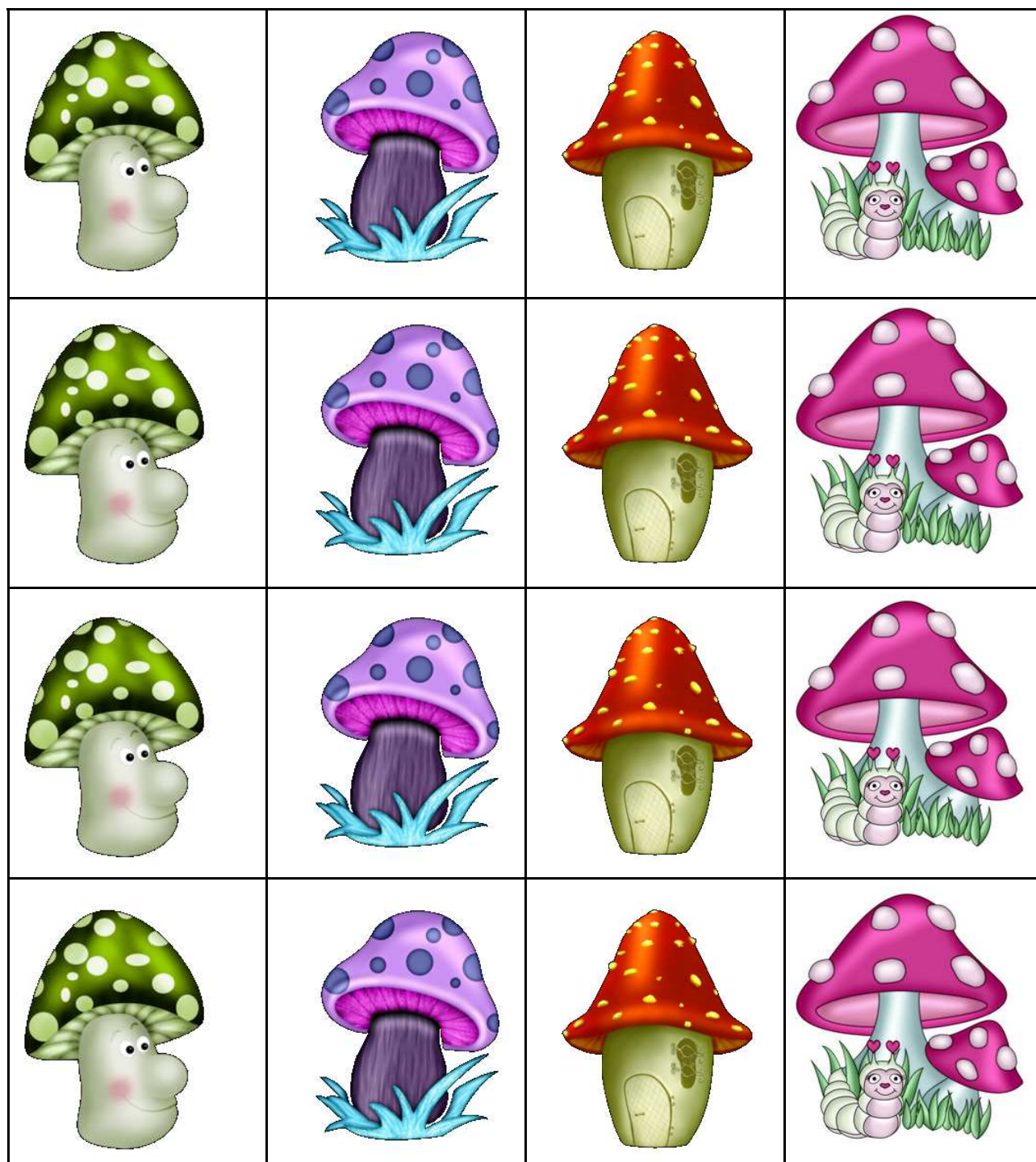
1. Vous pouvez utiliser les grilles complètes n°1 (pages 3 et 8).
 - Soit les enfants replacent les cartes sur les images,
 - Soit vous cachez une case sur chaque ligne ou sur chaque colonne et l'élève doit retrouver l' image manquante.
2. Vous pouvez utiliser les grilles vierges (pages 4 et 9).
 - L'élève remplit seul la première ligne, puis vous l' aidez à placer les cartes sur la seconde ligne et ainsi de suite.
 - Il remplit seul la première colonne, puis comme précédemment, vous restez près de lui pour les colonnes suivantes.

Pour les élèves de MS et GS:

Quand ils ont compris la règle du jeu, il peuvent jouer en autonomie.
Quand ils ont terminé, les élèves de GS peuvent utiliser la grille n°1 pour faire une autocorrection.

A partir de la grille complète, vous pourrez fabriquer d' autres grilles avec caches, comme il vous plaira.

Cartes à découper pour les quatre grilles suivantes.




Grille n°1.










Grille n°2.

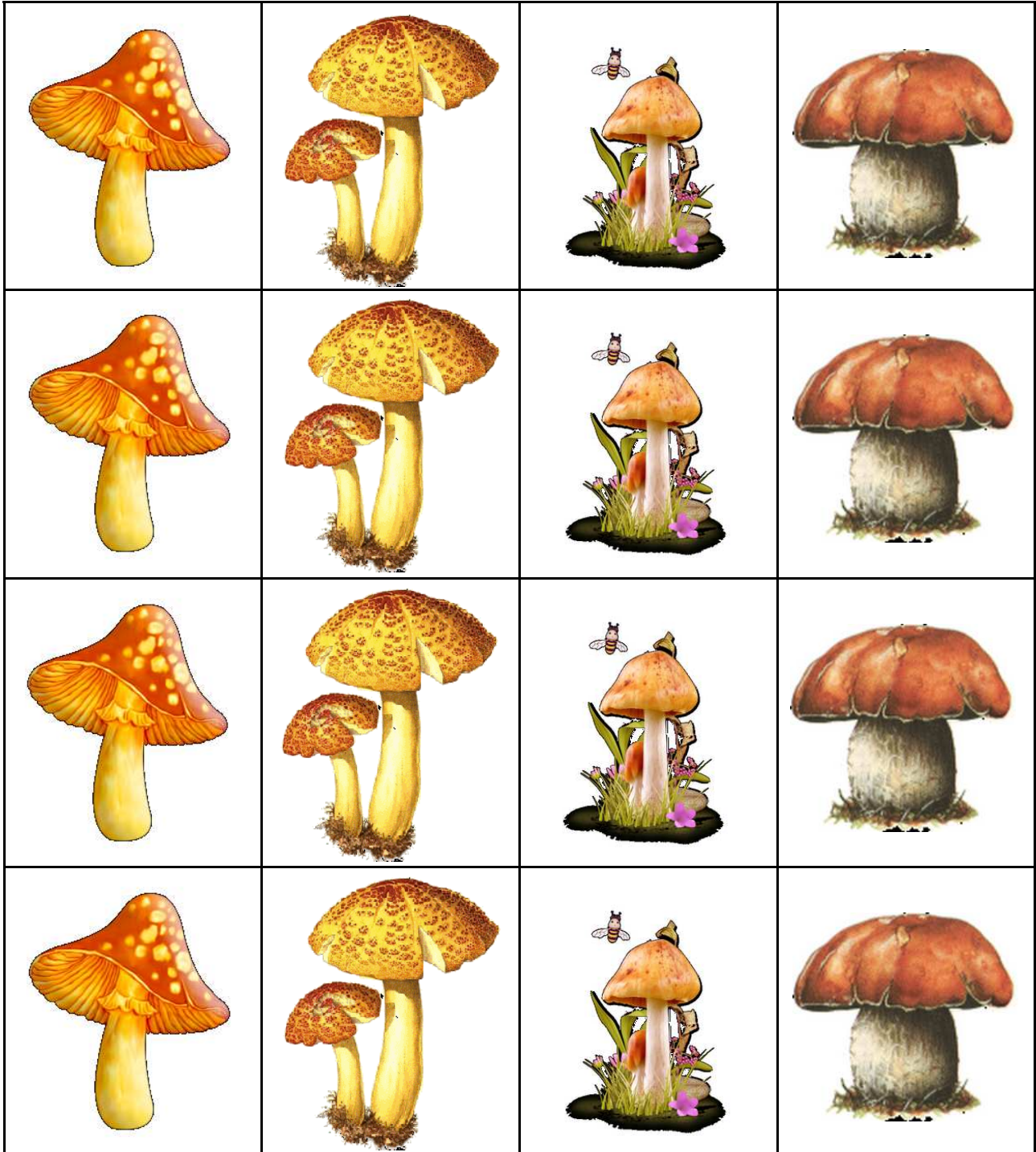
Grille n°3.

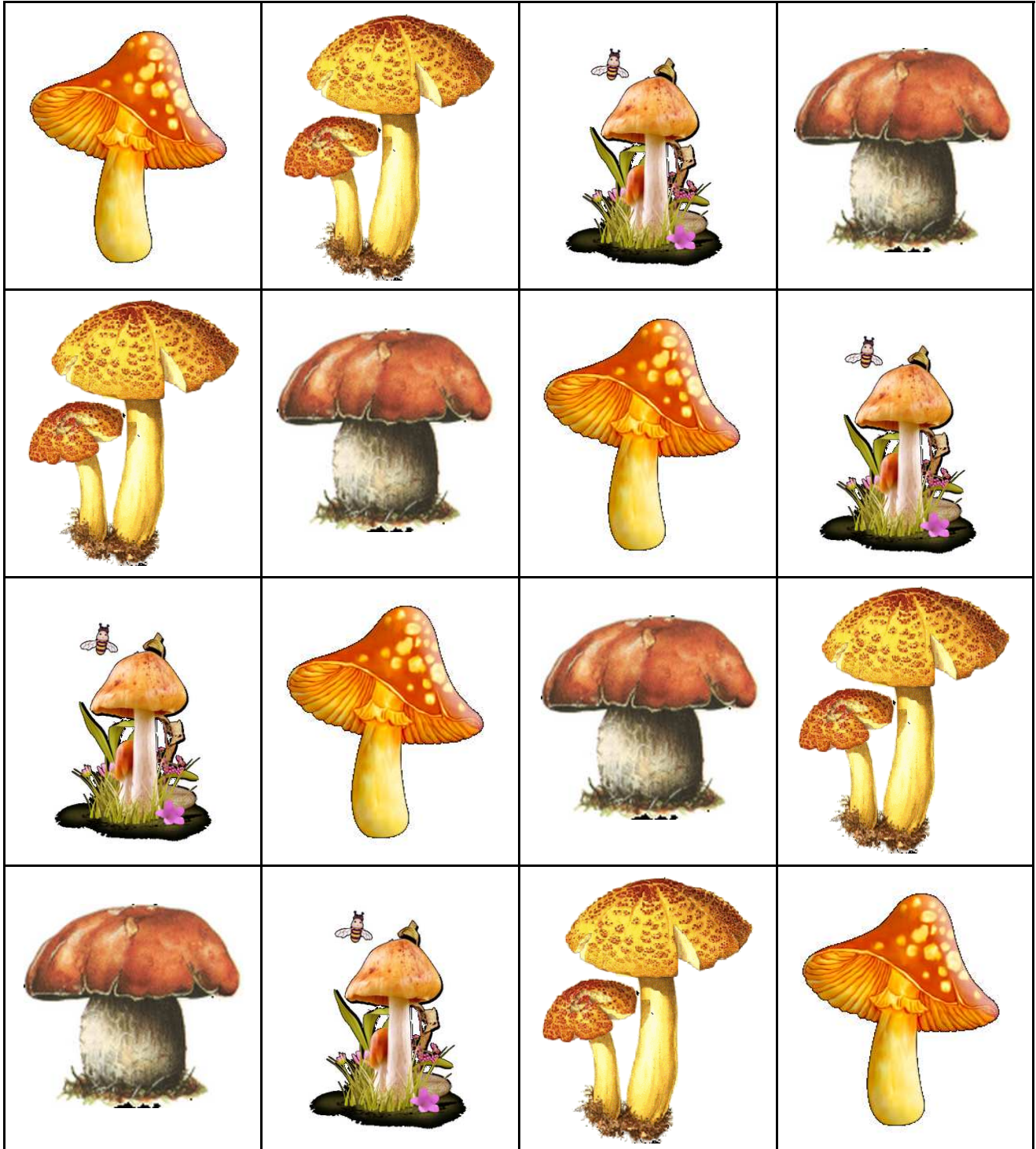
Grille n°4.

Cartes à découper pour les quatre grilles suivantes.

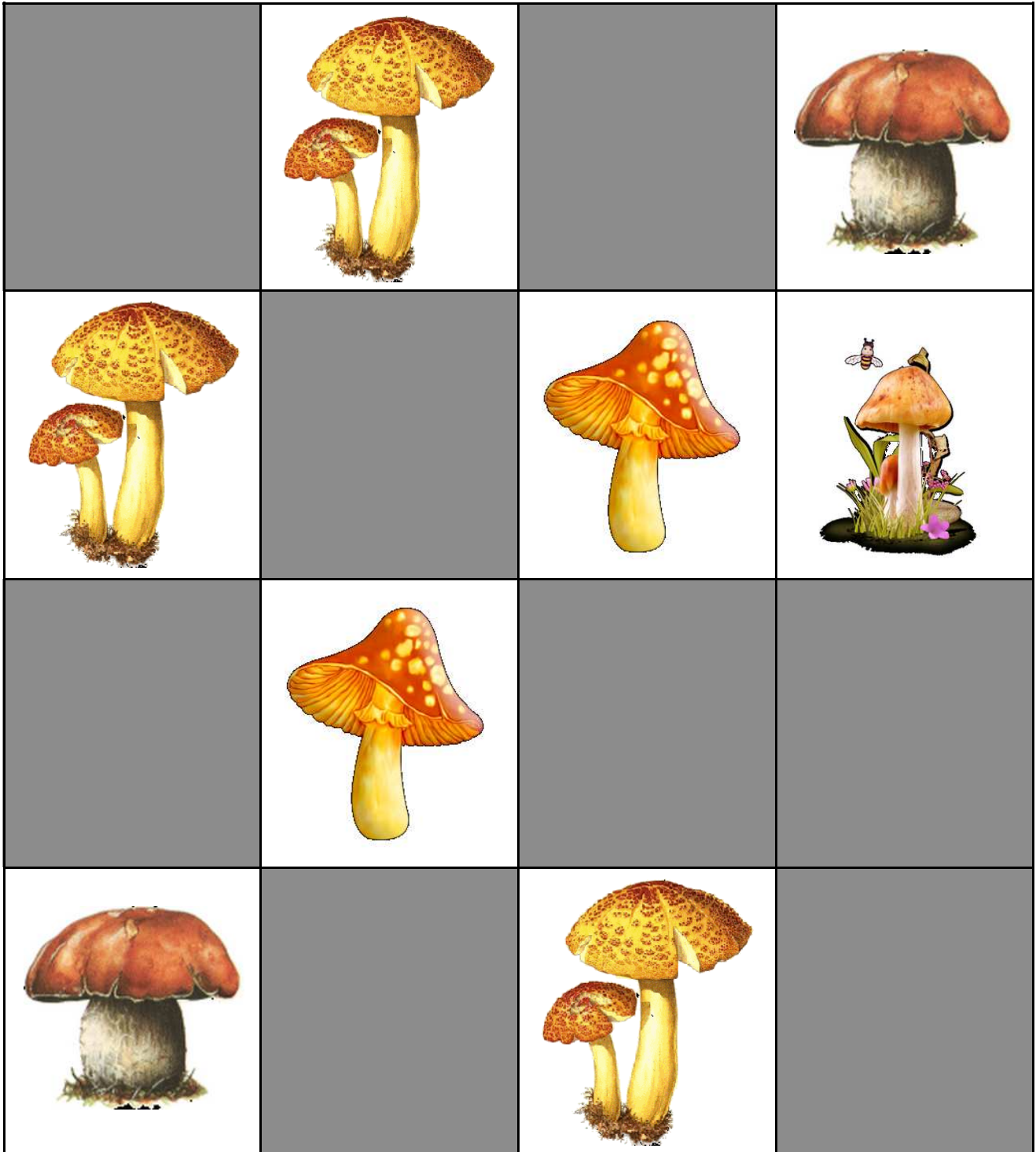


Grille n°1.



Grille n°2.

Grille n°3.



Grille n°4.

