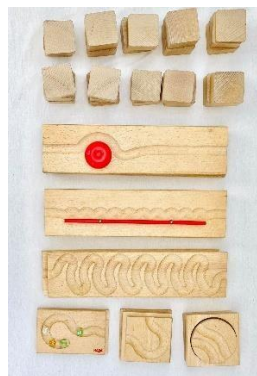


# SERPENTINO

Mots clés : Construction, essai-erreur, expérimentation, gravitation

A partir d'un ensemble de blocs de construction en bois, réaliser un parcours permettant à une bille de glisser de manière harmonieuse



## INFORMATIONS PRATIQUES



1 à 4 joueurs



De 15 à 60 minutes



4 ans et plus



49 blocs en bois  
et 6 billes

## OBJECTIFS

- ✓ Favoriser le raisonnement logique de l'enfant
- ✓ Expérimenter concrètement et faire des essais pour valider ses choix
- ✓ Résoudre des problèmes, maîtriser son geste et ses émotions

RÉFÉRENT  
DE LA FICHE  
Ludothèque le  
Petit Poucet,  
ACSRV  
Valenciennes

## PRÉSENTATION

Assembler les différentes pièces de bois en les inclinant, afin d'obtenir un parcours descendant. Chaque pièce est différente : virages, ondulation, jeu sonore... Le parcours doit permettre aux billes de progresser sans blocage, avec des effets sonores ou visuels originaux.

*Jeux aux principes proches*  
Toboggan et labyrinthe à billes,  
Méandres

## TYPES ET CAS CONCRETS D'ANIMATION

Ateliers périscolaire, enfants, adolescents, familial. Jeu pouvant être laissé en libre utilisation. Cependant, l'apport de l'animateur est important par les relances, encouragements, propositions de défis nouveaux...

## ENVIE DE SORTIR DES SENTIERS BATTUS ?

- Pour simplifier : donner moins d'éléments.
- Suivre un plan ou des consignes.
- Pour complexifier ou étudier certaines notions, ajouter des défis / contraintes : utiliser un maximum de pièces, effectuer le parcours le plus long, donner un temps maximum pour réaliser un parcours...

## COMPÉTENCES / CYCLE 2

### **GRANDEURS ET MESURES**

- Comparer, estimer, mesurer des longueurs
- Résoudre des problèmes impliquant des longueurs

### **ESPACE ET GEOMETRIE**

- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations (en ajoutant des plans, des consignes de réalisation)
- Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie

### **DECOUVERTE DU MONDE**

- Démarche scientifique, expérimentation sur le mode essai / erreur/ expérimentation de la gravité

### **INDICES ESAR** (classification ludothèques)

- Type de jeu : jeu de montage mécanique.
- Habiletés cognitives : relations de causalité. Relations spatiales. Raisonnement concret.
- Habiletés fonctionnelles : coordination œil-main. Précision. Patience.
- Types d'activités sociales : jeu associatif et coopératif.

