

Fiche pédagogique FabLabyrinthe :

Nom du jeu : FabLabyrinthe

But du jeu : Récupérer le plus de points en assemblant des matériaux pour “construire” un objet du quotidien et en répondant à des questions sur les matériaux du jeu.

Nombre de joueurs: 2 à 4

Durée de la partie : 20 à 30 min

Matériel :

- 1 plateau de jeu (grille 10x10 cases)
- 40 barrières
- 15 cartes "Objet"
- 56 jetons "Matériau"
- 1 livret de questions/réponses
- 1 dé
- Pions joueurs (1 par joueur)

Âge minimum : 12 ans

Compétences visées :

-Objectifs Connaissances :

- Identifier les principaux matériaux nécessaires à la fabrication des objets du quotidien.
- Comprendre l'origine des matériaux (extraction, transformation).
- Prendre conscience de l'impact environnemental de l'exploitation des ressources naturelles.
- Distinguer les matières recyclables et non recyclables.

-Objectifs Compétences :

- Identifier les différentes ressources présentes sur le plateau de jeu.
- Associer les matériaux aux objets à construire.
- Lire et analyser des cartes informatives sur l'impact environnemental des ressources.
- Prendre des décisions stratégiques pour optimiser la collecte et la construction.

-Objectifs Méthodologique :

- Interpréter des données sur les impacts environnementaux et proposer des solutions alternatives (ex : recyclage, utilisation de matériaux alternatifs).

-Objectifs Attitude :

- Sensibiliser à la gestion responsable des ressources.
- Favoriser une réflexion sur la consommation et le recyclage.
- Développer une attitude éco responsable dans la vie quotidienne.

Compétences du cycle 3 :

- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen → Sensibilisation aux enjeux environnementaux.
- Domaine 4 : Les systèmes naturels et techniques → Comprendre les interactions entre ressources, technologies et impact humain.
- Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine → Analyser l'exploitation des ressources et ses conséquences.

Intégration à la séquence :

Ce jeu est à intégrer dans le milieu de la séquence.

Avant le jeu :

- Anticipation : Introduction aux différents matériaux nécessaires à la construction des objets du quotidien.
- Sensibilisation : Cycle du matériau depuis l'extraction jusqu'à la fabrication de l'objet.

Après le jeu :

- Sensibilisation à l'impact environnemental du cycle des matériaux ainsi qu'aux conflits géopolitiques dû à ces matériaux.
- Travail de groupe sur la conception d'un objet du quotidien fabriqué à base de matériaux écologiques/ recyclables/recyclés.

Objectif

Récupérer un maximum de points en assemblant des matériaux pour construire des objets du quotidien et en répondant à des questions sur les matériaux et leurs impacts.

Mise en place

- Chaque joueur place son pion dans un coin du plateau.
- Chaque joueur reçoit un certain nombre de barrières, selon le nombre de joueurs :
 - 2 joueurs : 20 barrières chacun
 - 3 joueurs : 13 ou 14 barrières chacun
 - 4 joueurs : 10 barrières chacun
- Les joueurs posent leurs barrières tour à tour sur le plateau pour créer un labyrinthe.
- Règle de placement des murs :
 - Aucune case ne doit être complètement bloquée.
 - Il est interdit d'enfermer un joueur avec des barrières.
- Les cartes "Objet" sont mélangées pour former une pioche.
- Le livret de questions/réponses est placé à côté du plateau.
- Chaque joueur lance le dé : l'ordre de jeu est défini du plus grand au plus petit score.
- Chaque joueur pioche une carte "Objet" qu'il conserve secrète. Cette carte indique les ressources à collecter pour marquer des points.

Déroulement d'un tour

Déplacement

- Le joueur lance le dé.
- Il avance son pion du nombre de cases indiqué.
- Les déplacements sont uniquement horizontaux ou verticaux (pas de diagonale).
- Il est interdit de traverser une barrière.

Collecte de ressources

- Si le joueur arrive sur une case contenant une ressource dont il a besoin pour son objet, il récupère un jeton de cette ressource.
- Le jeton est remplacé par un autre du même type, pris dans les ressources restantes.
- Quand un joueur possède toutes les ressources nécessaires pour son objet, il marque les points indiqués sur la carte Objet (n'oubliez pas de noter vos points sur une feuille pour ne pas perdre le fil !) et pioche une nouvelle carte Objet pour entamer une nouvelle quête de ressources.

Phase de question et de bonus

À la fin de chaque tour complet (après que tous les joueurs aient joué)

- Un joueur pose une question à tous les autres (au premier tour, c'est le premier joueur ; au second tour, le deuxième joueur, etc.).
- Le joueur qui donne la réponse la plus juste ou la plus proche remporte un bonus utilisable uniquement au tour suivant.
- En cas d'égalité, les joueurs concernés lancent un dé : celui qui obtient le score le plus élevé remporte le bonus.

Les 6 bonus possibles (déterminés en lançant le dé)

1. Ajouter 2 au score de dé au prochain tour
2. Retirer 1 au score de dé d'un adversaire
3. Pouvoir sauter une barrière une fois
4. Pouvoir déplacer 2 barrières supplémentaires
5. Déplacer une ressource jusqu'à 2 cases
6. Gagner 10 points

Si le bonus n'est pas utilisé au tour suivant, il est perdu.

Déplacement des barrières

À la fin de chaque tour complet (après la question et l'attribution du bonus)

- Chaque joueur déplace des barrières, selon le nombre de joueurs :
 - 2 joueurs : 3 barrières chacun
 - 3 ou 4 joueurs : 2 barrières chacun
- Les joueurs déplacent les barrières chacun leur tour, en commençant par celui qui a posé la question.
- Une barrière déplacée pendant un tour ne peut pas être re-déplacée lors de ce même tour.

Les déplacements de barrières peuvent servir à :

- Créer des passages pour soi.
- Bloquer les adversaires.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque :

- Un joueur atteint 150 points
OU
- Il n'y a plus de cartes Objet disponibles.