

FICHE LUDO-PÉDAGOGIQUE

Un potager dans ma ville !

COMPÉTENCES CLÉS

- Coopération
- Cultiver des végétaux

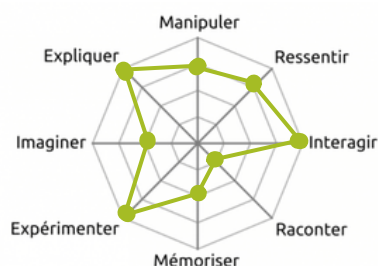
PRÉREQUIS

- Savoir travailler en équipe
- Soustraction/addition

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Intrapersonnelle
- Interpersonnelle
- Logico-mathématique

DIMENSIONS COGNITIVES DU JEU



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de

- cultiver des plantes tout en prenant en compte des paramètres tels que l'espace, le mois et le temps de croissance.
- anticiper des événements dans le but de protéger leurs plantes de ceux-ci.
- communiquer sur leurs stratégies et leurs connaissances.



Autrice : Anna Gaziaux
Graphiste : Marceau Hamers
Illustrateur : Cyrille Marchal
Edition : Toekrea Games

Disponibilité : en location ou à l'achat sur notre site (à partir de janvier 2026)



De 3 à 5 joueuses
Entre 45 et 60 minutes

Descriptif :

Dans ce jeu, les élèves doivent cultiver les quartiers de Bruxelles en coopération.

Niveau :

A partir de 10 ans
en autonomie avec aide si besoin.

Ressources nécessaires :

Humaines : 2 enseignant.e.s pour une classe

Matérielles :

- Une imprimante
- Pour une classe de 25 : 5 boîtes de jeu (soit 1 boîte par groupe de 5)

ESAR :

A 406 Jeu de stratégie
D 401 Jeu coopératif

COMPÉTENCES : ERE DD*

EDUCATION À LA PHILOSOPHIE ET LA CITOYENNETÉ

- Se concerter en vue de coopérer
- Confronter différentes possibilités d'action et de coopération

FMTTN - TECHNOLOGIE DE CULTURE

- Cultiver, sous la supervision de l'enseignant.e, un végétal selon un mode de culture défini, en tenant compte du lieu et des conditions de production.

SCIENCES

- Ordonner et décrire les étapes de la vie d'une plante à fleurs.

*Education Relative à l'Environnement et développement durable

COMPÉTENCES

TRANSVERSALES

- Coopérer, respecter les autres : savoir travailler en groupe et interagir entre élèves
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.

MATHÉMATIQUES

- Dénombrer
- Utiliser des procédures de calcul mental pour trouver le résultat plus facilement.
- Effectuer des additions et soustractions.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU EN CLASSE

Optionnel :

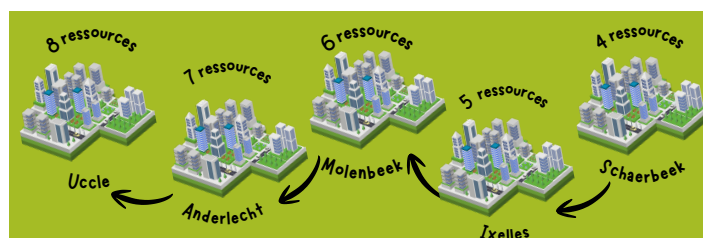
Si vous n'avez pas déjà introduit les notions de base sur la culture de plantes, il est conseillé d'introduire ce jeu avec notre autre jeu "Sprint Végétal". Retrouvez le gratuitement en print&play sur notre site.

ETAPE 1 : MISE EN PLACE ET RÈGLES

1. Placez une boîte de jeu ainsi qu'une fiche de mise en place (voir section aide de jeu) sur chaque table de jeu. Les élèves doivent installer le matériel de jeu selon le schéma.
2. Rassemblez les élèves autour d'une table de jeu (chacun.e a son aide de jeu en main)
3. Expliquez les règles en suivant la structure de l'aide de jeu et en demandant régulièrement à plusieurs élèves d'analyser le matériel de jeu afin de mieux se l'approprier.

Comment expliquer les règles :

1. **Le but du jeu** : coopérer pour cultiver des plantes et apporter la biodiversité à Bruxelles. L'objectif est d'obtenir un certain nombre de points plantes et biodiversité pour passer de quartier en quartier.



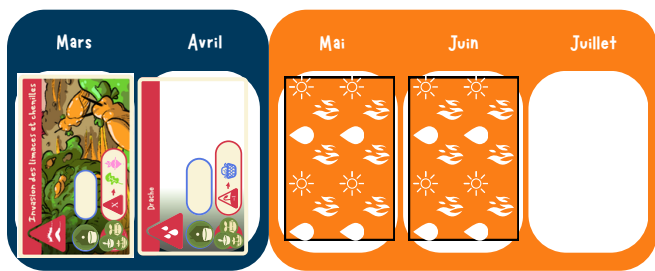
2. Un tour de jeu

a. La phase commune

Chacun.e fait **pousser ses plantes** sur le terrain sur base du schéma indiqué sur la carte plante associée.



Le groupe vérifie que la carte **événement** du mois en cours et du mois prochain sont retournées faces visibles et en prends connaissance.



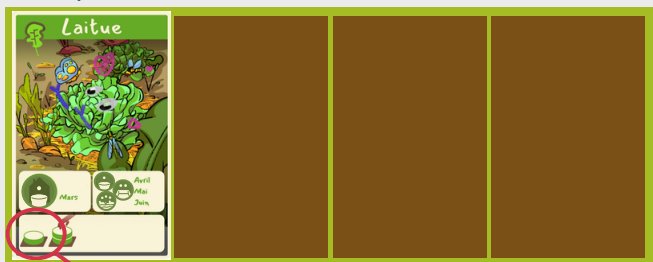
c. La phase individuelle

Chacun.e joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les élèves ont droit à maximum **2 actions** parmi :

a. Jouer une carte plante :

Exemple : Je place la carte laitue sur mon mini-plateau.

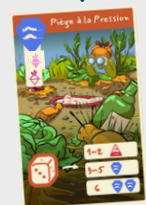


Je sème la laitue en plaçant la mini-tuile laitue avec un jeton sur le terrain.

!! Je vérifie bien le type de terrain et le mois !!

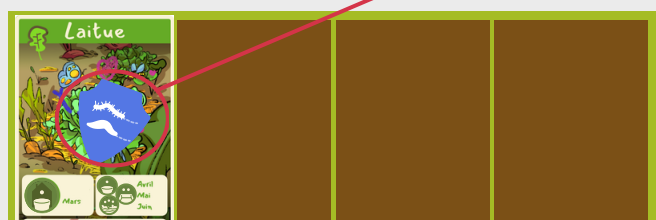
b. Jouer une carte agent petite fille

Exemple :



Je lance le dé pour connaître l'effet de la carte.

J'obtiens 4, je place un jeton "protection de limaces" sur la carte laitue.



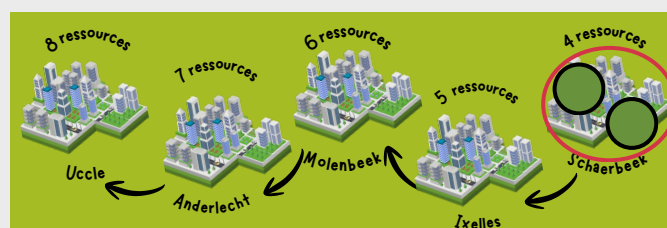
c. **Retourner une tuile terrain** : cela signifie que le terrain a été aménagé pour être cultivé.

d. **Récolter une plante** : peu importe qui a placé la plante à l'origine, tout le monde peut la récolter tout en s'assurant que la personne qui l'a semé est d'accord.

Exemple :

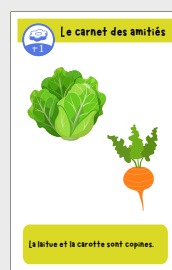


Pour savoir combien de laitues je vais récolter, je regarde le chiffre sur le terrain et si la carte laitue a subi des malus ou bonus. Je place ma récolte dans le quartier.



e. Echanger une carte contre une carte carnet des amitiés.

Exemple :



Chaque élève reçoit une carte carnet des amitiés en début de partie. Chaque fois qu'il réussit l'objectif de la carte, il peut placer un point de biodiversité dans un quartier (jeton fleur).

L'élève peut obtenir une nouvelle carte en l'échangeant contre une carte plante, agent petite fille ou bonus.

Quand l'élève a fini ses 2 actions, iel **pioche 2 cartes**. S'iel a plus de 5 cartes en main, iel doit défausser autant de cartes que nécessaire pour en avoir maximum 5.

***Les cartes bonus** : il y a quelques cartes bonus dans la pioche qui peuvent être jouées à tout moment et ne comptent pas pour une action.

Vérifier la compréhension :

Simuler un début de partie en jouant ensemble les actions des 2 premiers joueurs pour vérifier la compréhension des élèves avant de les faire jouer à leurs tables de jeu.

ETAPE 2 : PENDANT LA PARTIE

Les enseignant.es circulent entre les tables pour vérifier la bonne compréhension des règles et répondre aux éventuelles questions.

Grille d'observation

ci-dessous une grille d'observation des compétences. Celle-ci est à titre indicatif et peut, évidemment être adaptée.

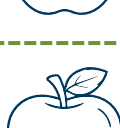
Noms des élèves										
L'élève communique sur ses cartes et ses stratégies.										
L'élève écoute les autres.										
L'élève est capable d'adapter sa stratégie en fonction d'un événement.										
L'élève respecte les règles pour semer une plante : mois, terrain et associations.										
L'élève réalise au moins un objectif du carnet des amitiés.										
L'élève calcule correctement le score.										

Autres observations :

ETAPE 3 : APRÈS LA PARTIE

Fiche d'auto-évaluation de la table de jeu

Noms :

Nous sommes capables d'expliquer le cycle de pousse de différentes plantes.			
Nous sommes capables de citer au moins une plante de chaque grande famille.			
Nous sommes capables de citer une action qui favorise la biodiversité.			
Nous comprenons l'ensemble du vocabulaire utilisé durant l'activité-jeu.			
Nous sommes capables de citer plusieurs risques pour les plantes (cartes événements)			
Nous sommes capables de citer plusieurs endroits où il est possible de cultiver en ville.			
Nous sommes capables de coopérer.			
Nous sommes capables d'écouter les autres.			
Nous sommes capables de respecter les consignes.			

AIDE DE JEU

Aides de jeu à découper et à déposer sur les tables de jeu.

Mise en place de la zone commune

a. Placez la tuile de départ au centre (elle n'a pas de verso).

b. Placez les autres tuiles autour.

c. Placez la piste de score.

d. Placez la piste des événements et déposez 2 cartes événements bleues et 2 cartes événements oranges (piochez au hasard).

e. Placez la pioche carnet des amitiés.

f. Placez la pioche principale

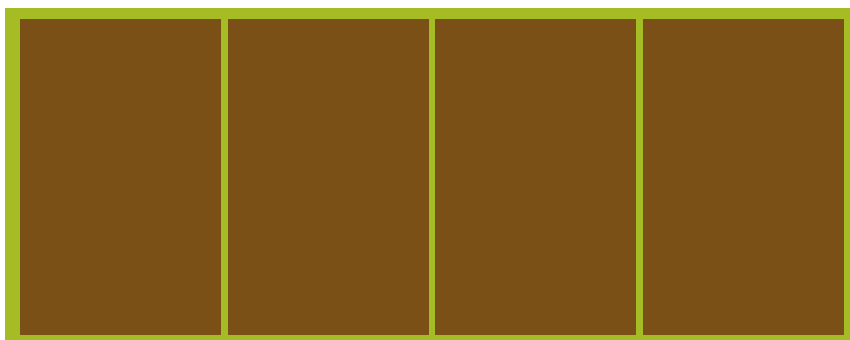
g. Laissez un espace libre pour la défausse.

h. Placez les différents jetons dans les compartiments.

i. Gardez le dé à proximité

Mise en place de la zone individuelle (1 par élève)

1 mini-plateau



5 cartes de la pioche principale

1 carte carnet des amitiés

1 aide de jeu