

## Apprendre à formuler ses actions et ses choix à l'aide des Zoombinis

### Découpage de l'activité

- Tous ensemble, à l'aide d'une projection sur grand écran, l'enseignant.e montre aux élèves comment allumer la tablette, lancer les Zoombinis, créer des personnages aléatoires et se rendre sur la carte représentant le territoire que les Zoombinis devront traverser.
- Iel demande aux élèves d'observer les Zoombinis de l'animation et de citer ce qui les différencie les uns des autres.
- L'enseignant.e montre ensuite qu'il y a plusieurs postes avec chacun une activité de logique différente et indique que les niveaux de difficultés vont en progressant.
- Puis par groupes de deux, les élèves découvrent trois activités choisies et tentent de comprendre les actions demandées. Les activités conseillées sont les Gorges Allergiques, Les Grottes de Passe-Clos et les Bac du Père Matthieu.
- Toujours par groupes de deux, les élèves échangent leurs observations à l'intérieur du groupe et formulent les actions demandées et les critères de sélection des Zoombinis.
- Le groupe à nouveau réuni passe en revue les trois activités. Les élèves sont invités à expliquer au groupe ce qu'ils ont compris des actions à effectuer pour passer les différents niveaux du jeu.
- Lors d'une prochaine séance, il est possible de laisser les élèves découvrir les autres épreuves selon la même démarche. L'enseignant.e mettra alors l'accent sur la restitution des parcours effectués.

### Résumé des douze épreuves

**Les Gorges Allergiques** : les Zoombinis traversent deux ponts de bois. Attention, les visages de pierre en dessous des ponts sont allergiques à des caractéristiques des Zoombinis qu'il s'agit de découvrir. Au bout de six éternuements, les ponts s'écroulent.

**Les Grottes de Passe-Clos** : il y a quatre chemins et quatre destinations. Deux couples de rochers parlants bloquent les accès à certains Zoombinis; heureusement, les deux rochers d'un duo ont des exigences complémentaires, on peut donc trouver ce qui leur déplaît par déduction et par essais. En cas d'échecs répétés, un éboulement bloque les chemins.

**La Hutte à Pizza** : une des deux épreuves qui ne reposent pas sur le physique des Zoombinis. Il faut réaliser la bonne pizza pour le Pizzosaure en ajoutant tous les ingrédients qu'il aime et en évitant ceux qu'il n'aime pas.

**Le Bac du père Matthieu** : il suffit ici de placer le groupe sur le radeau en veillant à ce que deux Zoombinis côte à côte aient une caractéristique commune.

**La Mare des trépidants têtards tatoués** : à gauche se trouvent des grenouilles avec sur leur dos une couleur, un motif ou une forme de nénuphar. En plaçant une sur un nénuphar, elle essaiera de rejoindre l'autre rive en ne passant que sur des nénuphars correspondant au critère figurant sur son dos. Chaque grenouille ne peut faire que deux traversées et une grenouille mal placée reste coincée.

**La Fosse de Monte-Pierre** : il s'agit de réunir les Zoombinis en duos ayant pour point commun le motif au sol.

**La Forêt de Chaussée** : en face du groupe se trouvent les Nizibooms, des cousins maléfiques éloignés des Zoombinis. A chaque caractéristique des premiers correspond une caractéristique des seconds. En envoyant un Zoombini en éclaireur, il sera pourchassé par un Niziboom ayant au moins un point commun avec lui et ira se réfugier sur une branche au-dessus de son "agresseur". Il faut trouver les équivalences entre caractéristiques et faire avancer les trois Zoombinis qui correspondent exactement aux trois Nizibooms se trouvant sur la branche centrale. Une fois ces trois Nizibooms descendus, la voie est libre. En revanche, à partir de cinq échecs, un Zoombini quitte l'écran à chaque échec supplémentaire.

**L'Hôtel du temps compté** : il suffit de ranger les Zoombinis dans les chambres, en fonction d'une caractéristique à découvrir.

**La Muraille des Signes** : il faut projeter de la boue sur une muraille. En fonction de sa couleur et de son motif, la boule de boue sera projetée sur une ligne et une colonne spécifiques. Une fois que l'élève a établi les correspondances entre les motifs, les couleurs et le point d'impact, il pourra viser les cases importantes pour envoyer les Zoombinis par-dessus la muraille.

**La Tanière du Sphinx** : il convient de ranger les Zoombinis dans l'ordre indiqué sur le mur. Un Zoombini mal placé est renvoyé au point de départ. Après six échecs, la grille se ferme.

**Le Piège de Cristal** : des images de Zoombinis se trouvent à droite de l'écran, l'une d'elles correspond exactement à un des Zoombinis du groupe de l'élève. Il faut placer le Zoombini sur le wagon, l'image sur son support et appuyer sur le levier.

**Le Gouffre des véhicules** : en plaçant un Zoombini sur une des flèches au sol, il va être enfermé dans une bulle et se déplacer sur le quadrillage en suivant les flèches. Certaines cases font changer de direction les Zoombinis ayant une certaine caractéristique, d'autres changent de sens après le passage de la bulle. Il faut évidemment éviter d'envoyer un Zoombini dans un vortex et l'emmener de l'autre côté du gouffre.

Source : *abandonware-France.org*

[https://www.abandonware-france.org/ltf\\_abandon/ltf\\_jeu.php?id=2069](https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_jeu.php?id=2069)