

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Dextérité
Visualisation spatiale
Discrimination visuelle

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle et spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Utiliser un outil scripteur
- Les types de lignes : ligne droite, courbe, ouverte et fermée
- Savoir écrire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **relier** le plus rapidement possible **les différents symboles afin d'identifier le dessin formé** pour écrire le mot correspondant à celui-ci.



Un jeu d'Olivier Mahy
Maison d'édition : BLAM - Prix indicatif : 22€



de 2 à 4 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut relier les icônes du plateau en suivant la carte énigme pour faire apparaître un objet.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 401 Jeu d'association

A 411 Jeu d'énigme

D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets.
- Dénombrer.

Géographie :

- Utiliser les repères spatiaux.

Artistique :

- Percevoir et différencier les formes
- Situer un objet dans un espace donné

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Construire un raisonnement logique.

Pour découvrir le jeu

Lors des premières parties de jeu, faire jouer avec les sets du **tutoriel** afin de se familiariser avec les différents types de traçages : chemin ouvert, chemin fermé, cercle isolé, arc de cercle.

Pour les parties suivantes, formez un set à l'aide de 4 nouvelles cartes « énigme ».



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Mise en place :

- Distribuez un feutre et un plateau individuel à chaque élève.
- Posez le sablier à portée de main de tous les joueurs.
- Dévoilez une carte « énigme ».

Relier les icônes :

Les élèves doivent, simultanément, retrouver sur leur plateau les icônes de la carte « énigme » et les relier entre eux à l'aide du feutre.

Deviner le dessin mystère :

- Lorsqu'un élève pense avoir deviné le dessin mystère, il indique le nom de l'objet à l'endroit prévu à cet effet sur le plateau qu'il retourne et active le sablier.
- Les autres élèves ont alors 30 secondes pour retrouver le dessin.

Comparer les réponses :

Lorsque le temps est écoulé, les élèves qui ont indiqué une réponse confrontent celle-ci avec les autres. En cas de doute, ils peuvent aller vérifier dans la règle en se référant au code de la carte.

Pour l'élève qui a retourné le sablier :

- Si sa réponse est exacte, il coche 2 étoiles sur son plateau.
- En cas d'erreur, il efface une étoile. (S'il n'a aucune étoile cochée, rien ne se passe)

Pour tous les autres joueurs :

- Si leur réponse est exacte, ils cochent sur leur plateau une étoile.
- En cas d'erreur : pas de pénalité

Chaque élève efface ensuite le dessin de son plateau et une nouvelle carte « énigme » est dévoilée.

Fin de la partie

Après la 8ème carte « énigme », l'élève qui a le plus d'étoiles remporte la partie.



POUR JOUER AUTREMENT

- a. **Projetez le plateau de jeu sur un TBI** pour travailler le jeu de manière collective. Faire la correction sur le TBI pour montrer comment réaliser le dessin.
- b. **Pour travailler la collaboration et la cohésion de groupe**, le jeu peut être réalisé sous forme de courses relais où chaque élève, à son tour, va relier deux icônes au TBI.
- c. **Proposez dans un premier temps de réaliser une carte individuellement**, afin que les élèves avancent chacun à leur rythme.
- d. **Proposez de jouer en binôme**. Un élève relie les différentes icônes pendant que l'autre lui dicte.
- e. **Pour travailler la mémorisation**, les cartes « énigme » peuvent être placées loin du plateau de jeu ou cachées.
- f. **Pour travailler la manipulation** de la règle, on peut le jouer en sélectionnant uniquement les cartes « énigmes » sans arrondis (ex : l'enveloppe).
- g. **Les élèves peuvent créer de nouvelles cartes « énigme »** (ex : nombres, lettres, dessins, etc.).
- h. **Pour les plus jeunes qui ne savent pas écrire**, le premier à deviner le dit à haute voix.
- i. **Jouer avec les variantes proposées par le jeu : en équipe, en coopératif, ou en solo** (voir la règle).

EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

Repérer les icônes :

- Voir point a dans « Pour jouer autrement ».
- Travailler l'empan visuel en faisant des petits jeux de repérage sur le plateau.

Différencier les icônes de même famille :

- Repérer les icônes d'une même famille sur le plateau et faire oraliser les similitudes et les différences.

Gérer la rapidité du jeu :

- Voir point c dans « Pour jouer autrement ».

Passer du plateau couleur au plateau en noir et blanc :

- travailler l'empan visuel en faisant des petits jeux de repérage sur le plateau.

Identifier le dessin formé :

- rappeler de faire pivoter le plateau.

Orthographier correctement les mots :

- créer un lexique avec les mots et les dessins,
- le vocabulaire peut être travaillé lors d'activités en savoir écrire.

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe en proposant le plateau en noir et blanc !!



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : les types de lignes, la visualisation en 2D, le repérage dans l'espace, le tracé de lignes à main levée ou à l'aide d'un outil, le dénombrement.
- o **Français** : l'orthographe, l'empan visuel, la vitesse de lecture.
- o **Artistique** : la précision des traits.
- o **Fonctions cognitives** : impulsivité, inhibition, rapidité.

3/5

Connecto dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour BLAM dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© BLAM 2022



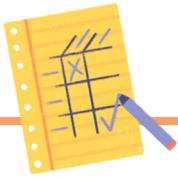


GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →										
Relier correctement les icônes										
Respecter les modalités du traçage										
Être rapide										
Se repérer dans le plan, situer des objets										
Orthographier correctement										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										





En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de respecter les consignes.



2. Je suis capable de relier correctement les icônes de la carte énigme.



3. Je suis capable de respecter les modalités du traçage (tracer des traits droits, faire cercles et des arcs de cercle, etc.).



4. Je suis capable d'être rapide.



5. Je suis capable de me repérer dans le plan, et de situer les objets.



6. Je suis capable d'identifier le dessin.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis fair-play.

