

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Discrimination visuelle  
Logique  
Rapidité  
Dextérité

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle / Spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- Reconnaître les couleurs
- Structuration spatiale
- Motricité fine : préhension



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **réaliser des combinaisons** imposées par les cartes « objectif » **le plus rapidement possible en transvasant les 6 billes de tube en tube**, sans les faire tomber.



Un jeu de Roberto Fraga  
Maison d'édition : Blue Orange - Prix indicatif : 20€



de 2 à 4 élèves  
15 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut être le premier à réaliser 5 combinaisons des cartes « objectif ».

### 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 404 Jeu d'adresse  
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://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.
- Planifier.
- Vérifier.
- Persévérer dans l'effort.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

### Mathématiques :

- Dénombrer.
- Classer (situer, ordonner, comparer).
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.

### Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
  - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

### Éducation physique :

- Coordonner ses mouvements : manipuler des objets en fonction de leur caractéristique.
- Adapter ses mouvements à une action en fonction des buts poursuivis.

### Éducation Morale et Civique / Citoyenneté :

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



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

- Distribuez à chaque élève 3 tubes et 6 billes** : 2 rouges, 2 vertes, 2 violettes.  
**Placez au centre de la table les cartes objectifs** précédemment mélangées.
- Retournez une carte « objectif » et réalisez le plus rapidement possible la combinaison. Les élèves jouent en même temps. Les élèves respectent les règles suivantes** et peuvent :
  - Réaliser les combinaisons avec les tubes à l'endroit,
  - Réaliser les combinaisons avec les tubes en les retournant,
  - Permuter les tubes pour les mettre à la bonne place.
 Ces règles peuvent être combinées.  
**Ils annoncent « Eurêka » pour signifier que leur objectif est atteint.**  
**Les élèves sont éliminés de la manche en cours si :**
  - Ils font tomber une bille,
  - Ils touchent une bille avec leurs doigts,
  - Ils annoncent à tort qu'ils ont terminé la carte en cours.
- L'élève qui le premier crie : « Eurêka » et dont la formule est correcte remporte la carte objectif.**

- Recommencez ainsi de suite jusqu'à ce qu'un élève remporte 5 cartes objectifs.**



## AUTOUR DU JEU

- **Mathématiques** : structuration spatiale, travailler sur les 2 plans : 2D et 3D, raisonnement logique.
- **Éducation physique** : psychomotricité fine, coordination des mouvements.
- **Fonctions cognitives** : attention, impulsivité, habiletés motrices, planification, flexibilité, stratégie.



## a. Pour appréhender le jeu:

- Faire jouer en « solo ».
- Faire jouer en pouvant toucher les billes avec les doigts.
- Faire jouer sans faire retourner les tubes.

b. **Faire jouer en binôme** : un élève dicte les actions à réaliser et l'autre exécute. Faire vivre les deux rôles à chacun.

c. **Faire jouer par équipe en « cascade »** : un élève commence à transvaser dans un tube puis le passe au suivant jusqu'à ce que l'objectif soit atteint sans faire tomber les « molécules ».

d. **Réaliser une course relais** en équipe de 6 élèves afin de faire vivre le jeu avec leur corps : les faire se déplacer afin qu'ils récupèrent les molécules (ballons de couleur) qui se trouvent au centre de la pièce/de la cour de récréation qu'ils doivent se passer sans les faire tomber jusqu'au panier (différentes variantes peuvent être proposées : faire passer le ballon par-dessus, par en bas, à une main, à cloche pied, etc.).

e. **Pour travailler la préhension** : mettre les molécules dans une boîte et les faire récupérer à l'aide d'une pince pour les placer dans les tubes comme indiqué sur la carte objectif, sans les faire tomber.

f. **Faire annoncer en combien de coups, l'élève pense réaliser la carte « objectif »** (variante proposée dans la règle) :

- Ils ne peuvent pas donner le même nombre qu'un autre joueur, c'est celui qui propose le chiffre le moins élevé commence.
- Si l'élève réussit son défi il remporte la carte « objectif ».
- Si l'élève ne réussit pas son défi, c'est l'élève qui a fait l'enchère le plus proche qui tente sa chance et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un élève parvienne à relever le défi.
- Si personne ne parvient à réussir le défi, on passe à une autre carte « objectif ».

Le premier joueur qui a 5 cartes (5 points) gagne la partie.

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** :

- o **Gérer leur impulsivité.**
- o **Visualiser les billes, se structurer dans l'espace** :
  - proposer d'avoir la carte « objectif » face à eux ;
  - placer verticalement la carte « objectif » sur un support.
- o **Transvaser les billes sans les toucher et sans les faire tomber** :
  - voir « Pour jouer autrement » points **a** et **b**.
- o **Gérer la frustration occasionnée par rapidité des autres joueurs** :
  - revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer ;
  - demandez aux élèves les plus rapides de compter jusqu'à trois dans leur tête avant de commencer la carte « objectif ».
- o **Gérer leur frustration lorsqu'ils perdent une partie due au fait de jouer en équipe** :
  - revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer ;
  - demandez aux élèves les plus rapides de compter jusqu'à trois dans leur tête avant de commencer la carte « objectif » ;
  - voir « pour jouer autrement » point **c**.
- o **Intégrer qu'ils peuvent retourner le tube à essai** :
  - l'adulte rappelle la règle.
- o **Être dans la logique des transvasements** :
  - analyser et faire oraliser les transvasements nécessaires, avant de réaliser l'action ;
  - voir « Pour jouer autrement » point **f**.

**!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !!**



## RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)





# 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 →											
Coordonner ses mouvements											
Visualiser l'emplacement des couleurs											
Anticiper les transvasements les plus judicieux											
Comprendre la simultanéité du jeu											
Arriver à être rapide											
Gérer son stress											
Accepter la défaite											
Faire preuve d'autodétermination											
Respecter les consignes											
Être fair-play											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de manipuler les tubes.



2. Je suis capable de visualiser l'emplacement des couleurs.



3. Je suis capable de comprendre la simultanéité du jeu.



4. Je suis capable d'être rapide.



5. Je suis capable de gérer mon stress.



6. Je suis capable d'accepter la défaite.



7. Je suis capable de faire preuve d'autodétermination.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis capable d'être fair-play.

