

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Coopération
Dextérité
Visualisation spatiale

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Interpersonnelle
- Corporelle/kinesthésique
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Motricité fine
- Reconnaissance des couleurs



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de faire rouler des billes de couleur en déplaçant chaque figurine (Sorcière et Apprenti) qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que les billes arrivent en bas de la colline.

Pour ce faire, ils devront coopérer pour trouver le trajet le plus adéquat et faire descendre quatre apprentis avant que trois sorcières ne dérobent le magicien Élias.



Un jeu de Jens-Peter Schliemann et Bernhard Weber
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 38,80 €



de 1 à 4 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer pour faire avancer les magiciens à l'aide des billes de couleur.

Niveau :

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

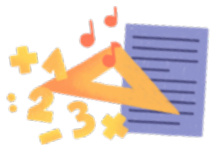
ESAR

A 403 Jeu de circuit et de parcours
A 404 Jeu d'adresse
D 401 Jeu coopératif



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.
- Planifier.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- Chercher de l'aide.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Éducation morale et civique/Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Coopérer.
- Assumer des responsabilités individuelles et collectives.

Éducation physique :

- Coordonner ses mouvements : {...} manipuler, lancer des objets en fonction de leurs caractéristiques {...}.
- Adapter ses mouvements à une action en fonction : {...} des buts poursuivis, {...}, des caractéristiques physiques.

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :

- En tenant compte des contraintes de l'activité.
- En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole...).

Mathématique :

- Se situer et situer des objets.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

→ **Montez le plateau** selon les indications (voir règles).

→ **Placez le plateau au centre de la table et le plateau « Arrivée »** en fonction du mode choisi (classique ou avec niveaux) au bas du plateau.

→ **Posez les figurines** sur les emplacements prévus à cet effet.

→ **Mettez les 5 billes dans le sac.**

→ **Le jeu se joue à tour de rôle**, dans le sens des aiguilles d'une montre.

→ **Déterminez le premier joueur. Il pioche une bille au hasard dans le sac et la place** sur une des six entrées du plateau du jeu.

En descendant, **dès que la bille touche une figurine** (Sorcière ou Apprenti), **celle-ci est déplacée** le long du chemin sur le prochain emplacement libre de la couleur de la bille. Dans sa descente :

- la bille peut toucher plusieurs fois une même figurine,

- la bille peut toucher plusieurs figurines,

- la bille peut ne jamais toucher de figurine.

Dans ce cas, les élèves doivent faire avancer une Sorcière de leur choix sur le prochain emplacement libre de la couleur de la bille.

→ **Une fois en bas de la colline, la bille est laissée là. C'est alors à l'élève suivant** de piocher une nouvelle bille dans le sac.

→ **Une fois que les 5 billes se retrouvent en bas de la colline**, elles sont toutes remises dans le sac, la partie continue.

→ **Quand une Sorcière ou un Apprenti est touché par une bille mais qu'il n'y a plus d'emplacement** de la couleur correspondante disponible sur le chemin, la figurine se place sur le plateau d'arrivée.

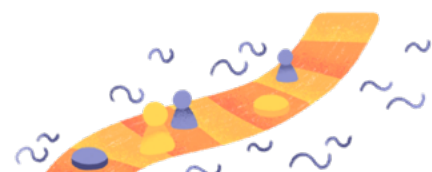
→ **La partie se termine** de deux manières :

- **Soit quatre apprentis sont arrivés** sur la plateau arrivée.

Les élèves remportent la partie.

- **Soit trois sorcières sont arrivées** sur la plateau arrivée.

La partie est automatiquement perdue.



POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu :

- faire visualiser le chemin sur le plateau et repasser sur celui-ci avec le doigt.
- lors des premières parties, l'adulte veille à faire oraliser les différentes étapes du jeu.

b. Le jeu propose d'autres manières de jouer :

- o en variant les niveaux (voir règle,
- o en mode compétitif dans lequel une équipe incarne les « Apprenti » et l'autre les « Sorcière »

AUTOUR DU JEU

- o **Français** : communication organisationnelle, les contes et légendes, champ lexical du jeu
- o **Mathématique** : structuration spatiale
- o **Éducation physique** : adresse, psychomotricité fine, coordination des mouvements
- o **Éveil scientifique** : formation des feux follets
- o **Éveil historique** : les jeux d'autrefois
- o **Fonctions cognitives** : impulsivité, habilités motrices, stratégie



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 rencontrer des difficultés à :

1. Suivre le chemin :

- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».

2. Choisir le chemin le plus adéquat :

- Faire oraliser le choix de la stratégie la plus adéquate : disposition des figurines, couleur de la bille piochée, etc.

3. Respecter l'emplacement du départ de la bille :

- Rappel de la règle.

4. Coopérer :

- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.

5. Gérer leur frustration occasionnée par la descente de la bille :

- Rappel du principe du jeu coopératif.
- Mettre des mots sur les émotions ressenties.

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !! (coopération +++)

Avant de lancer des parties en autonomie, veiller à ce que tous les élèves maîtrisent :

- o le tour de jeu,
- o la bonne compréhension des règles.

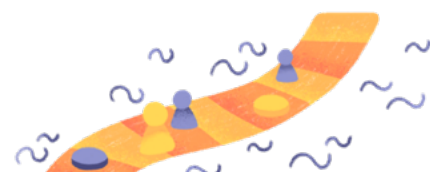


RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle 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 →																				
Maîtriser le tour de jeu.																				
Coordonner ses mouvements.																				
Visualiser le chemin et les différents emplacements couleur.																				
Anticiper le parcours le plus judicieux sur le plateau.																				
Accepter la défaite.																				
Respecter les consignes.																				
Coopérer.																				





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

Je suis capable d'attendre mon tour.



Je suis capable de visualiser le chemin et les différents emplacements couleur.



Je suis capable d'anticiper le parcours le plus judicieux sur le plateau.



Je suis capable d'accepter la défaite.



Je suis capable de respecter les consignes.



Je suis capable de coopérer.

