

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Programmation
Placement
Repérage spatial
Résolution de problème

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Logico-mathématique
- Intrapersonnelle
- Interpersonnelle



PRÉREQUIS

- Visualisation spatiale
- Préhension



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'aligner 4 galets de leur couleur (blanc/brun) soit à la verticale, soit à l'horizontale soit en diagonale. Pour ce faire, ils devront égrainer les différents tas de galets orthogonalement.



Un jeu de Romain FROGER et Didier LENAIN BRAGARD
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 37,70 €



2 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut aligner 4 galets de sa couleur.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 406 Jeu de stratégie
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'appropriier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Planifier
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets dans un système de repérage.
- Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier, les classer.
- Organiser selon un critère.

Éducation morale et civique/Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

- **Placez le plateau** au centre de la table.
- **Placez par deux, les galets orangés, aux quatre extrémités du plateau.** Ce sont les galets neutres. **Chaque élève prend 8 galets d'une même couleur** (blanc/brun).
- **Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.**
 - A son tour de jeu, l'élève doit :
 - 1. **Poser un de ses galets** au sommet d'une pile.
 - 2. **Égrainer**, à partir d'une case voisine, l'ensemble de cette pile de case en case, orthogonalement.
 - La partie se termine de deux manières différentes :
 - **Un élève parvient à aligner 4 galets visibles de sa couleur** à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Il remporte la partie.
 - **Si les deux élèves ont posé l'ensemble de leurs galets sans réaliser d'alignement**, la partie se termine avec une égalité.

Notes :

- Un galet est considéré comme visible s'il est seul sur une case ou au sommet d'une pile.
- Il est interdit de poser un galet sur une case vide.
- Il n'est pas permis d'effectuer un aller-retour sur une case qui vient juste d'être passée. Toutefois, il est possible de revenir sur une même case en faisant une boucle.
- Un empilement vertical de 4 galets n'est pas considéré comme un alignement.



POUR JOUER AUTREMENT

- Simplifier le jeu** en limitant à trois le nombre de galets à aligner.
- Faire jouer en duo ou en équipe** pour réfléchir ensemble à la partie en cours.
- Réaliser une simulation de partie et faire choisir collectivement le tas et l'égrainage** le plus appropriée en justifiant leur choix.
- Jouer en taille réelle :**
 - représenter le plateau par des cerceaux et le galets à l'aide de coussins d'assise.
- Pour complexifier le jeu : faire tourner le plateau de jeu entre chaque égrainage.**

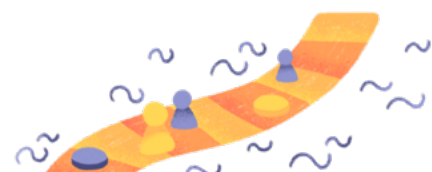


RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)





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. Prendre correctement le tas de galets en main :

→ Travailler la préhension.

2. Comprendre les différents alignements possibles :

→ Travailler le vocabulaire spatial.

3. Comprendre le principe d'égrainer :

→ L'adulte montre des exemples d'égrainages possibles,

→ Faire oraliser les différentes étapes de l'égrainage,

→ Faire jouer au jeu « Awalé »,

→ Rappel de la règle.

4. Prendre un temps de réflexion pour anticiper :

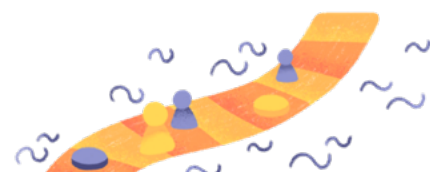
→ Imposer un temps obligatoire de réflexion,

→ Voir points « b » et « c » dans « Pour jouer autrement ».



AUTOUR DU JEU

- **Mathématique** : vocabulaire propre à la géométrie, déplacement dans le plan, visualisation dans le plan, résolution de problème
- **Éveil géographique et historique** : l'origine et l'utilité des piles de galets, les galets dans l'architecture, les jeux traditionnels
- **Éveil artistique** : construire des empilements, activités artistiques à l'aide de galets, réaliser un jeu « Qawale » personnalisé
- **Fonctions exécutives** : impulsivité, attention



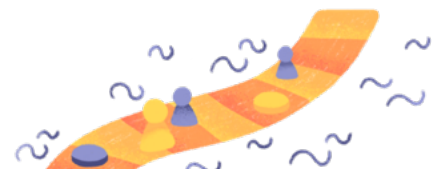


GRILLE D'OBSERVATION

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 →

Choisir le tas de galets adéquat.												
Égrainer correctement.												
Planifier les alignements possibles dans l'espace.												
Gérer son impulsivité.												
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.												
Respecter les consignes.												
Être fair-play.												





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

Je suis capable de choisir le tas de galets adéquat.



Je suis capable d'égrainer correctement.



Je suis capable de planifier les alignements possibles dans l'espace.



Je suis capable de gérer mon impulsivité.



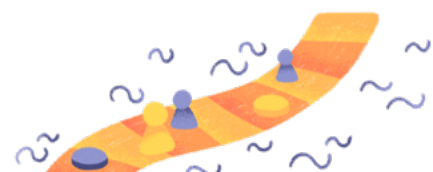
Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



Je suis capable de respecter les consignes.



Je suis fair-play.



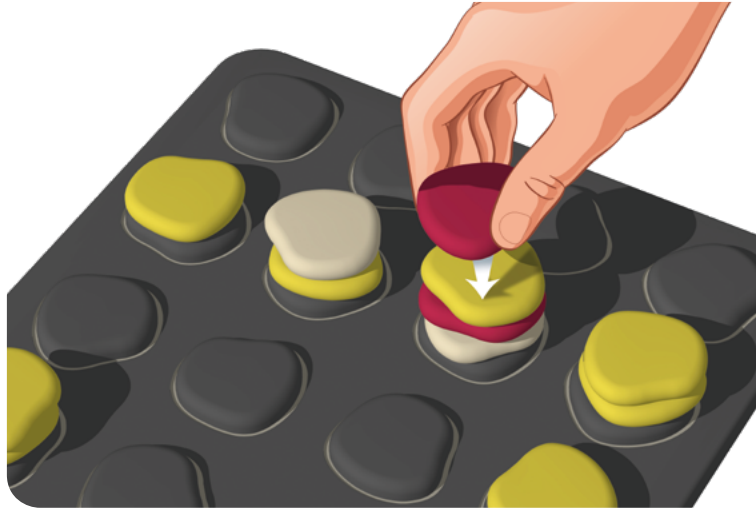


AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre les règles de placement des galets et les conditions de victoire.



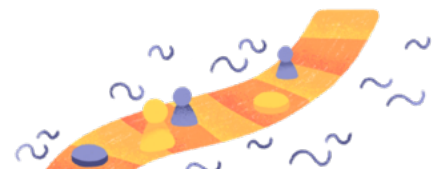
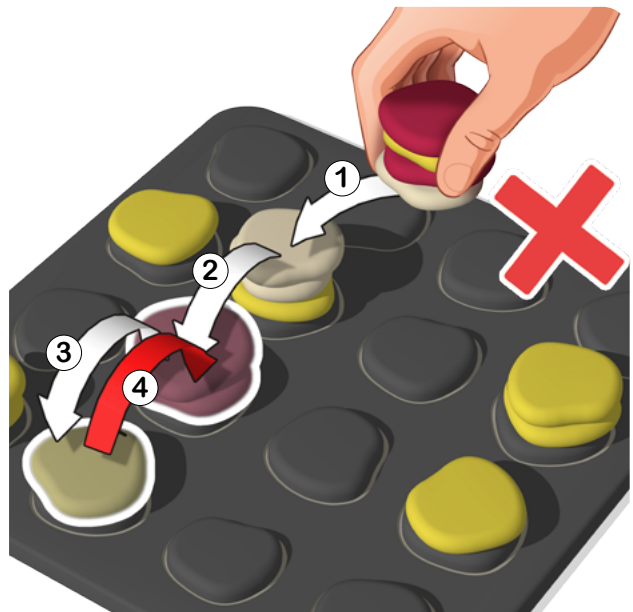
Pose d'un galet



Attention : Il est interdit de poser un galet sur une case vide.



L'égrainage pendant le déplacement





Fin de partie

