

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Observation
Imagination
Conscience syllabique
Vocabulaire

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Verbale/linguistique
- o Intrapersonnelle
- o Interpersonnelle



PRÉREQUIS

- o Savoir parler
- o Dénombrer
- o Savoir écouter



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de déplacer leur astronaute sur la grille afin de collecter les 5 étoiles de leur couleur (rouge, vert, jaune ou bleu) et être le premier à ramener leur astronaute à la lune. Pour se faire, ils seront capables de nommer un mot en lien avec le rêve de départ de leur astronaute pour déplacer celui-ci d'autant de cases qu'il y a de syllabes dans le mot.



Un jeu de Urtis Sulinskas & Harris Tsagas
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 20,50 €



de 2 à 4 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut nommer des mots pour se déplacer sur la grille et être le premier à collecter 5 étoiles.

Niveau :

- à partir de 4 ans : avec aide
- à partir 7 ans : en autonomie avec aide au besoin.

ESAR

A 403 Jeu de parcours et de circuit
A 410 Jeu de langage et d'expression
C 301 Discrimination auditive
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

Utiliser les unités grammaticales et lexicales.

- Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants :

- de l'intention poursuivie,
- des contraintes de l'activité,
- des modalités de la situation,
- En pratiquant une écoute active
- En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole, etc.)

Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message.

- Veiller à la présentation phonique du message.

Élaborer des significations :

- Présenter un message ou y réagir.
- En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.

Mathématiques :

- Dénombrer
- Se situer et situer des objets.
- Représenter sur un plan le déplacement correspondant à des consignes données.

Éveil géographique :

- Utiliser des repères spatiaux

Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Élargir sa perspective
- Écouter l'autre pour le comprendre.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

→ **Choisissez une grille du ciel** et formez un quadrillage de 5x5 cartes « Image » et positionnez la carte de lune au bon endroit.

→ **Chaque élève choisit un pion astronaute et la couleur d'étoile associée** et les place comme indiqué sur la grille du ciel. Placez également le pion lune.

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

→ **A son tour l'élève doit tenter d'attraper une étoile.** Pour se faire, il doit observer l'image sur laquelle il se trouve et nommer un mot en lien avec celle-ci. Il se déplace alors d'autres de cases qu'il y a de syllabes « orales » qu'il y a dans le mot et ne peut pas s'arrêter avant.

Les règles de déplacement :

→ **Les déplacements se réalisent horizontalement et verticalement.**

→ Il est permis de **s'arrêter ou de passer sur une case occupée** par un autre élève.



→ Il est **interdit de revenir sur une case déjà franchie** pendant son tour.

→ Si l'astronaute **s'arrête sur une case où se trouve une étoile de sa couleur, il récupère l'étoile**. Si il **s'arrête sur une case avec une étoile de la couleur adverse ou sans étoile, il ne se passe rien**.

→ **C'est ensuite à l'élève suivant de jouer**.

→ **Dès qu'un élève arrive à la lune avec ses 5 étoiles, il remporte la partie** et celle-ci se termine. Dans ce cas, tous les élèves suivants jouent encore une fois pour terminer le tour de table.

→ Il peut donc y avoir plusieurs gagnant.

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !! Chaque étoile de couleur a une caractéristique qui lui est propre.

POUR JOUER AUTREMENT

a. **Travailler le vocabulaire en lien avec les images du jeu.**

b. **Travailler les syllabations des mots.**

c. **Pour appréhender le jeu :**

- Faire jouer le jeu en mode coopératif.
- Faire jouer les élèves par 2.
- Faire scander les syllabes du mot en frappant dans les mains.
- Diminuer le nombre de cartes sur la grille.
- Diminuer le nombre d'étoiles.

d. **Pour complexifier le jeu, faire jouer en lançant des défis « syllabiques » :**

- Imposer le nombre de syllabes,
- Imposer un phonème présent dans le mot,
- Faire trouver le mot le plus long.

e. **Créer de nouvelles cartes en fonction d'un thème ou des besoins de la classe.**

f. **Pour les plus grands, faire écrire les mots et faire compter les syllabes écrites.**

g. **Faire raconter leur rêve en fonction des cartes sur lesquelles se trouvent leurs étoiles.**



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. Syllaber les mots :

- Faire se déplacer les élèves au rythme des syllabes.
- Voir point « c » dans « Pour jouer autrement ».

2. Se déplacer dans la grille :

- Faire se déplacer les élèves
- Faire observer où se trouve les étoiles à prendre et les cases aux alentours pour anticiper les mots suivants.

3. Maîtriser le vocabulaire utilisé dans les cartes :

- Travailler le champ lexical de la carte sur laquelle se trouve l'astronaute.
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement »
- Faire s'aider les élèves entre eux.

4. Accepter l'association d'idée de l'autre en lien avec l'image.



AUTOUR DU JEU

- **Français** : l'imaginaire, la syllabation, la discrimination auditive et visuelle, les synonymes, la correspondance grapho-syllabique, l'orthographe
- **Math** : dénombrement, repérage dans l'espace et déplacement sur un quadrillage, reproduction de quadrillage
- **Art plastique** : illustrer des nouvelles cartes
- **Fonctions exécutives** : organisation/planification

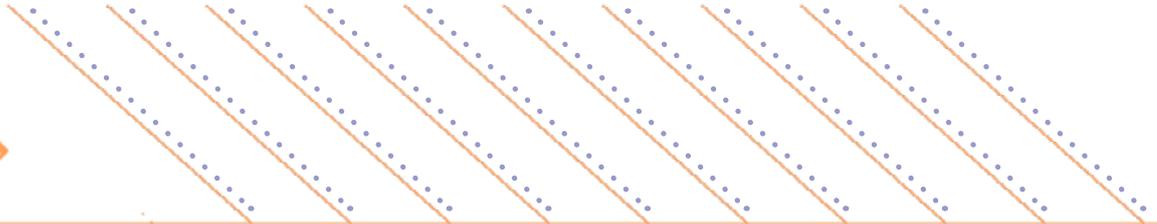




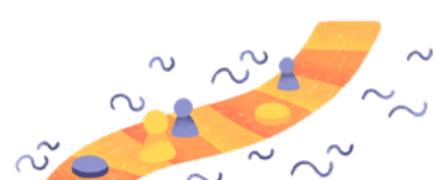
GRILLE D'OBSERVATION

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 →



Construire un quadrillage de 5x5 en fonction de la grille choisie.										
Placer les pions et les étoiles dans le quadrillage en fonction de la grille choisie.										
Syllaber correctement les mots.										
Dénombrer les syllabes orales des mots.										
Se déplacer sur un quadrillage.										
Associer une idée par rapport à l'image.										
Maîtriser le vocabulaire des cartes.										
Respecter les consignes										
Être fair-play										





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

Je suis capable de construire un quadrillage de 5x5 en fonction de la grille choisie.



Je suis capable de placer les pions et les étoiles dans le quadrillage en fonction de la grille choisie.



Je suis capable de rythmer un mot.



Je suis capable de compter les syllabes dans les mots.



Je suis capable de me déplacer sur un quadrillage.



Je suis capable de trouver un mot par rapport à l'image.



Je connais le vocabulaire des cartes.



Je suis capable de respecter les consignes.



Je suis fair-play.

