

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Mémorisation
Impulsivité/inhibition
La forme affirmative/ négative

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Verbale / linguistique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Reconnaître le nom des animaux
- o La construction de la phrase



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **se débarrasser de leurs 6 cartes « Animal » le plus rapidement possible**. Pour ce faire, ils devront **innocenter leur « Animal » et en accuser un autre** en utilisant la formulation suivante : « Ce n'est pas ma/mon qui a fait caca mais c'est un/une » .



Un jeu de Jonathan Favre-Godal
Maison d'édition : Blue Orange - Prix indicatif : 11,90€



de 3 à 6 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut innocenter ses animaux en se débarrassant de toutes ses cartes.

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.

Mathématiques :

- Dénombrer.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information
 - Utiliser de manière appropriée les structures de la phrase (c'est ou ce n'est pas).
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants :
 - de l'intention poursuivie,
 - des interlocuteurs,
 - des contraintes de l'activité,
 - des modalités de la situation.
- Veiller à la présentation phonique du message.

Éducation Morale et Civique / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Distribuez à chaque élève, les 6 animaux** (tortue, lapin, perroquet, poisson, chat, hamster) **d'une même couleur** (orange, vert, jaune, mauve, bleu, rouge) qui constituent leur main.

Les cartes non-utilisées sont remises dans la boîte de jeu.

Placez les jetons Crotte sur un coin de la table, ils serviront à compter les malus durant la partie.

2. **Le joueur le plus jeune commence la manche en posant au centre de la table un de ses animaux** au choix en disant : « Ce n'est pas mon/ma qui a fait caca mais je pense que c'est un/une »
À cet instant, les élèves doivent tenter d'innocenter le plus rapidement possible un de leurs animaux en posant leur carte et en disant : « Non, non, ce n'est pas mon/ma ... qui a fait caca mais je pense que c'est un/une ... » .

3. **La manche continue jusqu'à ce qu'un coupable soit trouvé.** Un élève est coupable lorsqu'il a accusé à tort l'animal d'un autre élève, condamnant alors son propre animal.

La manche se termine :

- Si un élève accuse un autre animal, mais que personne n'a cet animal en main, cela signifie que les autres élèves ont prouvé l'innocence de leur animal, il devient alors le coupable et reçoit un jeton Crotte.
- S'il ne reste qu'un seul élève avec un ou plusieurs animaux en main, cela signifie que les autres ont innocenté tous leurs animaux, il devient alors le coupable et reçoit un jeton Crotte.

4. **La partie se termine lorsqu'un élève a reçu 3 jetons Crottes.** Il sera déclaré un mauvais maître !

Le joueur qui a reçu le moins de jetons Crotte est déclaré vainqueur.



a. Pour les élèves ayant des difficultés à gérer la rapidité du jeu :

- Proposez de jouer dans un premier temps chacun à son tour.
- Demandez aux élèves les plus rapides de compter jusqu'à trois dans leur tête avant d'innocenter leur « Animal ».

b. Réaliser une course « relais » en équipe de 6 élèves afin de faire vivre le jeu avec leur corps. Faire se déplacer les élèves au centre de la pièce/salle de gym afin qu'ils innocentent l'« Animal » en leur possession pour sauver ainsi leur équipe de la crotte.

c. Lors d'un projet artistique, les élèves créent des nouvelles cartes soit pour ajouter un plus grand nombre d'animaux à mémoriser soit pour amplifier le vocabulaire lié aux animaux.

d. Pour les élèves ayant des difficultés à mémoriser le nom des animaux et les animaux déjà innocentés, proposez-leur de se référer à l'aide de jeu.

e. Lors d'un cours de langue étrangère, le jeu peut être adapté pour travailler le nom des animaux ainsi que la forme négative.

f. Jouer la variante « Bêtises » proposée dans le jeu. (voir règle du jeu)

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** :

- **Tenir correctement leurs cartes en main :**
 - Proposer un support pour cartes.
- **Mémoriser le nom des animaux :**
 - Utiliser l'aide de jeu.
- **Formuler correctement la forme négative :**
 - Désigner un élève arbitre qui vérifie la formulation de ses camarades de classe ;
 - Voir aide de jeu : l'astuce des lunettes.
- **Retenir le nombre d'animaux déjà défaussés.**
 - Utiliser le lexique plastifié et leur permettre d'indiquer le nombre de fois où l'animal a été innocenté.
- **Gérer leur impulsivité ; leur inhibition.**
- **Gérer une certaine frustration par rapport à la rapidité des autres joueurs :**
 - Voir pour jouer autrement « point a ».



AUTOUR DU JEU

- **Français / Langues étrangères :** la phrase affirmative, la phrase négative, le nom des animaux, distinguer les déterminants articles et possessifs.
- **Mathématiques :** le dénombrement.
- **Fonctions cognitives :** impulsivité, inhibition.



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 →

Nom élèves →											
Tenir correctement leurs cartes en main											
Retenir le nom des animaux											
Être rapide											
Formuler correctement la forme négative											
Formuler correctement la forme affirmative											
Retenir les animaux innocentés											
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 tenir correctement mes cartes en main.



2. Je suis capable de retenir le nom des animaux.



3. Je suis capable d'être rapide.



4. Je suis capable de formuler correctement la forme négative.



5. Je suis capable de formuler correctement la forme affirmative.



6. Je suis capable de retenir les animaux innocents.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis capable d'être fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les noms des animaux et les différents animaux innocentés :



CHAT



POISSON



HAMSTER



PERROQUET



LAPIN



TORTUE

Pour innocenter mon animal, je dois faire une phrase négative.

PAR EXEMPLE :

« Ce n'est pas ma tortue qui a fait caca,
mais je pense que c'est un hamster. »

À TOI DE JOUER !

« Ce n'est pas qui a fait caca,
mais je pense que c'est..... »

