

Fiche pédagogique

*Album

Retrouvez toutes les fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES CLÉS



Observation/association
Ecouter l'autre
Argumenter/ Se positionner
Se connaître et connaître l'autre

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Verbale/Linguistique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Vocabulaire des illustrations et des mots « Indice »
- o Dégager des informations explicites et implicites
- o Expression orale



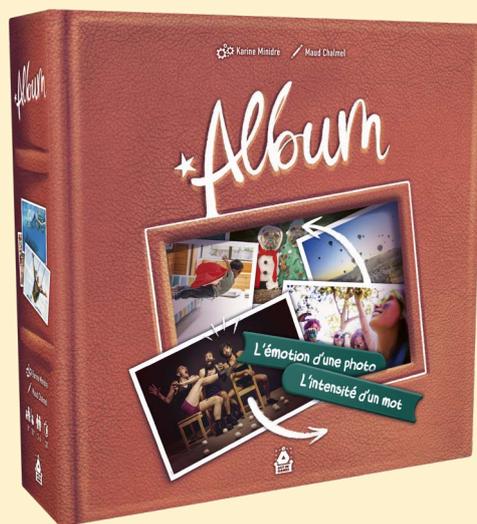
OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de coopérer pour trouver les 6 photos mystères.

Pour ce faire, ils devront :

1° positionner, sur l'échelle d'intensité, deux à quatre mots « Indice » pour faire deviner la photo mystère (pour ceux qui font deviner la photo).

2° interpréter les indices présents sur l'échelle d'intensité et argumenter leurs observations pour éliminer progressivement les photos.



Un jeu de Karine Minidré

Maison d'édition : Act in games - Prix indicatif : 25 €



De 2 à 6 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut faire découvrir des photos à l'aide d'indices.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
D 401 Jeu coopératif



COMPÉTENCES/ CONTENUS D'APPRENTISSAGE

VISÉES TRANSVERSALES

- Se connaître soi-même et s'ouvrir aux autres
- Apprendre à apprendre
- Développer une pensée critique et complexe
- Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

FRANÇAIS :

Orienter sa parole, son écoute; sa lecture (...)

- Tenir compte des paramètres de la situation de communication
- Assigner un but à sa lecture ou son écoute.

Construire son message significatif/du sens.

Construire du sens à l'aide des stratégies

- Structurer sa pensée dans des écrits ou des échanges oraux réflexifs.
- Construire sa prise de parole spontanée ou préparée.
- Distinguer le vraisemblable et l'invraisemblable.
- Mettre en relation le texte et les illustrations.
- Utiliser le lexique

Assurer la présentation du message

- Rendre son message audible et intelligible.
- Respecter les règles de prise de parole
- Appliquer des règles d'écoute selon la situation de communication

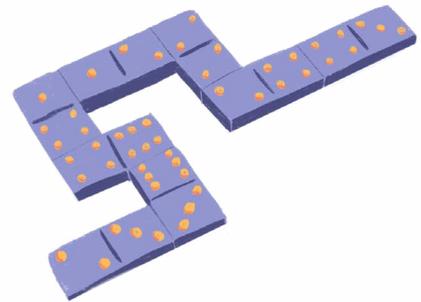
FRANÇAIS : COMPÉTENCES

Compétences écouter :

- Manifester sa compréhension d'un message entendu dont l'intention est :
 - De persuader/convaincre
- Écouter dans une situation d'échanges

Compétences parler :

- Produire/élaborer un message
 - Prendre la parole pour : persuader/convaincre
- Prendre la parole en interagissant avec autrui.



EDUCATION MORALE ET CIVIQUE / CITOYENNETÉ

Compétences :

- Assurer la cohérence de sa pensée.
- Prendre position de manière argumentée.
- Développer son autonomie affective.
- S'inscrire dans la vie sociale et politique.

Savoir-faire :

- Distinguer faits, normes et valeurs.
- Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui.
- Réfléchir sur les affects et leurs effets sur le comportement.
- Coopérer pour s'inscrire dans la vie sociale et politique.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Placez l'échelle d'intensité** au centre de la table. A proximité, prévoir un espace suffisant pour disposer 5 photographies.

2. **Empilez aléatoirement** les tuiles « Indice » dans le présentoir, face cachée.

Alignez 6 tuiles « Parcours » côté recto visible. Le recto indique le nombre d' « Indice » à utiliser au fil des manches. Une partie se joue en 6 manches.

Mélangez les photos et posez-les, en pile, face cachée.

Désignez qui sera le premier joueur.

3. A son tour, l'élève qui fait deviner la photo mystère, doit :

1. **piocher** une photo sans la dévoiler. Elle sera appelée la photo mystère,

2. **piocher** le premier indice qui se trouve au sommet du présentoir,

3. **Poser** ce premier indice, face cachée, sur l'échelle d'intensité en fonction de ressenti,

- Une fois dans son tour, l'élève peut refuser un indice et piocher le suivant. Celui-ci est défaussé sans être révélé et ne sera pas utilisé durant la partie.

- Il peut poser plusieurs indices sur un même niveau d'intensité.

4. **Il répète l'action** jusqu'à ce que l'échelle d'intensité contienne autant d'indices que le nombre indiqué sur le recto de la tuile « Parcours » de la manche en **cours**.

L'élève pioche alors 4 autres photos, prend le temps de les regarder et les mélange.

Il les passe ensuite à son voisin de gauche, face cachée, qui est désigné comme « l'Oya » du tour.

4. **A son tour, « l'Oya » doit :**

1. **disposer** les cinq photos au centre de la table, face visible,

2. **dévoiler** un indice de son choix sur l'échelle d'intensité,

3. **éliminer** une photo parmi les photos visibles. Pour ce faire, il peut échanger et discuter avec les autres élèves avant de prendre sa décision finale.

5. L'élève qui fait deviner la photo mystère prend connaissance des photos encore visibles :

- si la photo mystère n'est plus visible, rien ne va plus, la manche est perdue,

- si la photo mystère est toujours visible, tout va bien, la manche continue.

6. Le rôle de « l'Oya » se transmet à son voisin de gauche. Celui-ci peut révéler un indice et doit éliminer une photo de son choix.

Une fois la photo éliminée, continuez à passer le rôle de l'Oya jusqu'à la fin de la manche.

A la fin de la manche, si la photo mystère est visible, c'est gagné ! Les élèves retournent alors la tuile « manche » pour laisser apparaître les étoiles, qui indiquent le nombre de points gagnés.

Si certaines tuiles « Indice » n'ont pas été révélées, disposez-les, côté verso, près de la tuile « parcours », elles rapportent également des points en fin de partie.

7. Les tuiles « Indice » utilisées sont défaussées et ne seront plus utilisées lors de cette partie de jeu. Passez ensuite à la manche suivante.



- a. Travailler le vocabulaire en lien :
→ avec les mots « Indice »,
→ avec les photos.
- b. Pour se familiariser avec les photos du jeu, faire appairer des photos et des indices donnés.
- c. Pour appréhender le jeu :
→ Faire décrire des photos et faire ressortir les préconceptions de chacun à l'aide d'un mot.
→ Faire deviner des photos en introduisant progressivement les « Indice » :
 - **2 mots** « Indice » explicitement représentés sur la photo ;
 - **4 mots** « Indice » dont deux explicitement représentés sur la photo et deux d'intensité 0.
 - **4 mots** « Indice » tirés au hasard et placés sur l'échelle d'intensité
- d. Faire photographier, par les élèves, quelque chose qui représente le/les mots « Indice » donnés..
- e. Pour simplifier l'étape « découverte de la photo-mystère » :
Diminuer le nombre de photos.
- f. Faire prendre des photos par les élèves pour créer l'« Album » de la 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. Se détacher de leurs émotions personnelles lors des débats.

→ L'adulte guide les échanges et les débats pour travailler l'empathie.

2. Comprendre le vocabulaire du jeu

→ Voir points « a » et « b » dans

« Pour jouer autrement ».

3. S'exprimer durant les parties :

→ Faire une sélection de photos du jeu par le groupe.

→ Utiliser les photos réalisées par la classe.

→ L'adulte guide les échanges et les débats.

4. Utiliser l'échelle d'intensité :

→ Voir point « c » dans « Pour jouer autrement ».

5. Supprimer la photo qui ne répond pas aux indices présents sur l'échelle d'intensité :

→ Faire oraliser pour mieux comprendre

→ Réaliser des exemples avec l'adulte.



AUTOUR DU JEU

- o **Français / langues étrangères** : l'argumentation, les champs lexicaux, le texte descriptif, les synonymes, les contraires, le vocabulaire autour des émotions et des ressentis.
- o **Citoyenneté** : la coopération, l'empathie, les émotions, gestion de débats, se connaître, connaître l'autre, être à l'écoute des autres.
- o **Mathématiques** : résolution de problèmes.
- o **Éveil géographique** : lire un paysage.
- o **Éducation artistique** : la photographie (lumière, profondeur, etc.), identifier des points de vue et des plans.

RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

• **Le site web du jeu :**

<https://album.actingames.com/fr/>

• **La règle du jeu en PDF :**

https://album.actingames.com/assets/documents/ALBUM_2024_RULES_240424-low.pdf

• **La vidéo règle :**

<https://www.youtube.com/watch?v=RC7wJjgflZA>





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 vocabulaire des mots « Indice ».											
Expliquer pertinemment son choix.											
Interpréter les indices sur l'échelle d'intensité.											
Prendre la parole devant les autres.											
Choisir adéquatement l'intensité des indices/ Avoir conscience de ses émotions.											
Ecouter sans interrompre.											
S'exprimer clairement.											
Se mettre à la place de l'autre.											
Tenir le rôle de l'Oya.											
Coopérer.											
Ne pas intervenir lors du tour de l'équipe active.											
Respecter les consignes.											
ÊTRE FAIR-PLAY.											
.....											
.....											
.....											





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je connais le vocabulaire des mots « Indice ».



2. Je suis capable de choisir l'intensité des indices.



3. Je suis capable de comprendre l'intensité des indices.



4. Je suis capable de prendre la parole devant les autres.



5. Je suis capable d'expliquer mon choix.



6. Je suis capable de m'exprimer clairement.



7. Je suis capable de me mettre à la place de l'autre.



8. Je suis capable d'écouter sans interrompre.



9. Je suis capable de tenir le rôle de l'Oya.



10. Je suis capable d'exposer mon avis sans l'imposer.



11. Je suis capable de coopérer.



12. Je suis capable de ne pas intervenir lors du tour de l'équipe active.



13. Je suis capable de respecter les consignes.



14. Je suis fair-play

