

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Réflexion    Repérage spatiale  
Rapidité    Simultanéité  
Proprioception / Motricité

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Visuo-spatiale
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- o Dénombrement jusque 20
- o Visualisation spatiale
- o Mémoire



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de réaliser le plus rapidement possible les différents défis (*analyse, carré, chifoumi, dissociation, raisonnement, labyrinthe, coordination*) pour remporter un maximum de cartes « Challenge ».



Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottreau et The play factory Company adapté par les experts Access+  
Maison d'édition : Access+ - Prix indicatif : 25 €



De 1 à 4 élèves  
30 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut remporter différents défis le plus rapidement possible.

### Niveau :

- de 6 à 8 ans : voir « Pour jouer autrement »
- de 8 à 12 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- **Maturité 2** : Découverte accompagnée
- **Maturité 3** : Découverte accompagnée vers l'autonomie.
- **Forme 2** : En autonomie avec aide au besoin.
- **Maturité 4 et forme 3** : En autonomie.

### ESAR

- A 401 Jeu d'association
- A 402 Jeu de séquence
- A 409 Jeu
- A 401 Jeu d'association
- A 402 Jeu de séquence



### SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://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.

## Mathématique :

- Dénombrer
- Dire, lire, écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe.
- Se situer et situer des objets.
- Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.
- Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.
- Organiser selon un critère

## Éducation artistique :

- Percevoir et identifier des formes.
- Reproduire, imiter, copier des mouvements, des gestes.

## Éducation physique :

- Adapter ses mouvements à une action en fonction {...}, des buts poursuivis, {...}.

## Éducation morale et civique/Citoyenneté :

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





## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

### Dans ce jeu, il existe 2 niveaux de difficultés :

→ « Facilité » : cartes vertes

→ « Avancé » : cartes bleues

Pensez à choisir avant chaque partie le niveau de difficulté souhaité et prenez le paquet de cartes correspondant.

Mélangez les cartes « Challenge » du niveau choisi et les 10 cartes « Challenge tactile ».

Placez le paquet de cartes « Challenge » au centre de la table, face cachée.

Disposez les 10 cartes « Relief » sur la table, face « Relief » visible, afin que tous les élèves puissent les voir. Faire décrire, nommer et toucher ces cartes pour les faire mémoriser.

Rassemblez ces cartes, formez un paquet et mettez-le de côté.

Le jeu se joue en simultanéité.

Chaque « Challenge » est représenté par un symbole au dos de la carte. Veillez à expliquer le défi de chaque carte avant de la retourner.

Une fois la carte retournée, l'élève qui pense avoir la solution lève la main et donne sa réponse.

Voici les différents défis :



→ « **Analyse** » : En fonction du niveau sélectionné, retrouver 3 ou 4 capsules de même couleur alignées (verticale, horizontale ou diagonale).



→ « **Carré** » : En fonction du niveau sélectionné, compter ( $\leq$  ou  $\geq$  à 15) rapidement combien de carrés manquent dans l'illustration.



→ « **Chifoumi** » : En fonction du niveau sélectionné, reproduire le plus vite possible la forme de la main indiquée ou jouer avec la règle du « Chifoumi » contre le jeu.



→ « **Dissociation** » : En fonction du niveau sélectionné, indiquer avec les doigts d'une ou deux mains le chiffre représenté sur l'illustration et énoncer à voix haute celui présent dans la bulle.



→ « **Raisonement** » : En fonction du niveau sélectionné, retrouver la pièce (soit dans le même sens, soit dans un sens différent de la forme manquante) qui s'insère exactement dans le dessin proposé.



→ « **Labyrinthe** » : En fonction du niveau sélectionné, retrouver la sortie en commençant par le centre. Soit une solution et 3 sorties possibles soit plusieurs solutions et 4 sorties possibles.



→ « **Coordination** » : En fonction du niveau sélectionné, poser le nombre de doigts d'une ou deux mains indiqué sur la zone colorée du visage.



→ « **Tactile** » : L'élève qui a réussi le défi précédent, réalise celui-ci. Proposer une carte « Relief ». Les yeux fermés, l'élève doit reconnaître et nommer l'objet illustré sur la carte « Relief » grâce au sens du toucher.

Si la réponse est correcte : il gagne la carte.

Si la réponse est incorrecte : il passe son tour. C'est alors à l'élève suivant ayant levé la main de répondre et ainsi de suite.

Si personne ne donne la bonne réponse, écartez la carte du jeu et passez à la suivante.

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes « Challenge » ont été jouées. L'élève ayant le plus de cartes remporte la partie.



## a. Pour appréhender le jeu :

- Introduire progressivement les différents défis.
- Comme proposé dans la règle, faire jouer un seul élève avec l'aide d'un adulte qui guide la découverte du jeu.
- Jouer chacun son tour.
- Jouer en simultané : tous les élèves réalisent le défi.
- Jouer en simultané sans lever la main (le plus rapide gagne la carte « Challenge »).

## b. Pour introduire les cartes tactiles progressivement

- Jouer avec 2 cartes tactiles différentes au niveau sensoriel,
- Jouer avec 4 cartes tactiles différentes au niveau sensoriel,
- Jouer avec 4 cartes tactiles semblables au niveau sensoriel,
- Augmenter ensuite peu à peu le nombre de cartes mises en jeu.

## c. Pour jouer avec les élèves n'ayant pas les notions de dénombrement :

- Jouer sans les « Challenges » suivants : « Carré », « Dissociation » et « Coordination ».

## d. Pour complexifier le jeu :

- Lorsqu'un élève lève la main trop rapidement et ne sait pas réaliser le défi instantanément, il perd une carte « Challenge » déjà remportée.



## AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : dénombrer jusque 20, traitement de données, visualisation et repérage spatial, vocabulaire spatial
- o **Éveil scientifique** : le sens du toucher
- o **Fonctions exécutives** : impulsivité, inhibition, attention soutenue, flexibilité mentale
- o **Gestion des émotions**
- o **Éducation artistique** : créer des nouvelles cartes sensorielles



### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Règles du jeu](#)

[Règles vidéo](#)

[Solution des défis](#)





# 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. Mémoriser et comprendre les différents défis :

- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».
- Voir aide de jeu.

## 2. Réaliser certains défis :

- Choisir en fonction du niveau des élèves
- Proposer le mode « solo » pour s'exercer à réaliser les différents challenges.

## 3. Fermer les yeux pour réaliser le « Challenge tactile » :

- Proposer un bandeau sur les yeux.

## 4. Réaliser une double tâche/consigne en devant lever la main avant répondre :

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

## 5. Comprendre et jouer en simultanéité :

- L'adulte guide la partie en stimulant les élèves.
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».

## 6. Gérer sa frustration liée à la rapidité :

- Laisser 5 secondes d'avance aux élèves plus lents.
- Jouer seul en tentant d'être de plus en plus rapide.
- Faire jouer chacun son tour.
- Faire jouer des élèves de même niveau.

## 7. Gérer sa frustration liée à la rapidité :





# 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.

Pour le jeu de manière transversale :

Nom élèves →													
Mémoriser les différents défis.													
Comprendre les différents défis.													
Comprendre la simultanéité du jeu.													
Être rapide.													
Lever la main avant de répondre.													
Gérer son impulsivité.													
Gérer sa frustration.													
Compter ses cartes / points.													
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.													
Respecter les consignes.													
Être bon perdant.													
.....													
.....													





# 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.

Pour évaluer/observer les défis :

Nom élèves →												
Dénombrer												
Retrouver l'alignement de 3												
Reproduire un geste.												
Jouer à « Chifoumi ».												
Poser le nombre demandé de doigts sur la partie indiquée du visage.												
Dissocier le nombre énoncé et représenté.												
Compter le nombre de carrés manquants.												
Retrouver la pièce qui s'insère dans le dessin.												
Trouver la/les sortie(s) du labyrinthe.												
Reconnaitre et nommer l'objet à l'aide												
.....												
.....												
.....												
.....												





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Pour le jeu de manière transversale :

## Critères d'auto-

1. Je suis capable de mémoriser les différents défis.



2. Je suis capable de comprendre les différents défis.



3. Je suis capable de comprendre la simultanéité du jeu.



4. Je suis capable de lever la main avant de répondre.



5. Je suis capable d'être rapide.



6. Je suis capable de gérer mon impulsivité.



7. Je suis capable de gérer ma frustration.



8. Je suis capable de compter mes cartes / points.



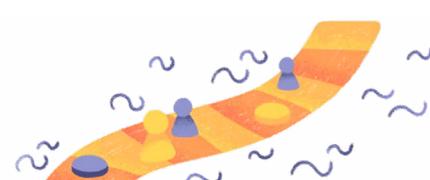
9. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



10. Je suis capable de respecter les consignes.



11. Je suis bon perdant.





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Pour évaluer/observer les défis :

## Critères d'auto-

1. Je suis capable de dénombrer



2. Je suis capable de retrouver l'alignement de 3 ou 4 capsules.



3. Je suis capable de reproduire un geste.



4. Je suis capable de jouer à « Chifoumi ».



5. Je suis capable de dissocier le nombre énoncé et représenté.



6. Je suis capable de compter le nombre de carrés manquants.



7. Je suis capable de retrouver la pièce qui s'insère dans le dessin.



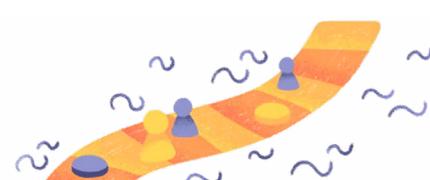
8. Je suis capable de trouver la/les sortie(s) du labyrinthe.



9. Je suis capable de poser le nombre demandé de doigts sur la partie indiquée du visage.



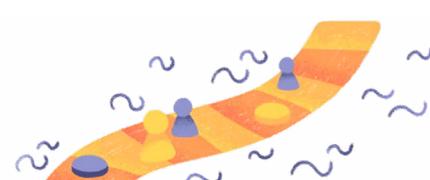
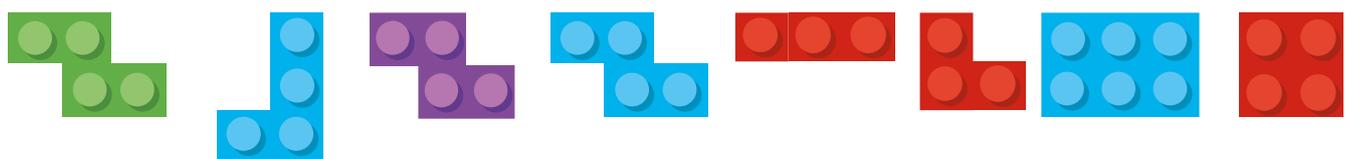
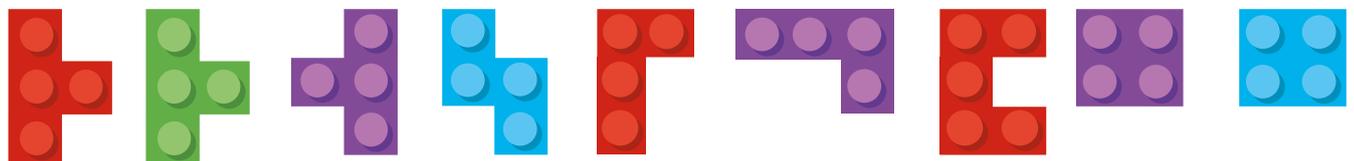
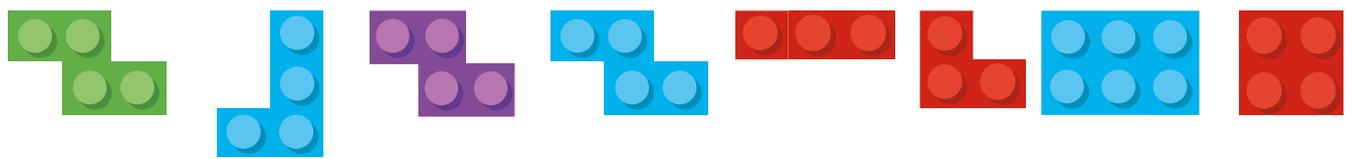
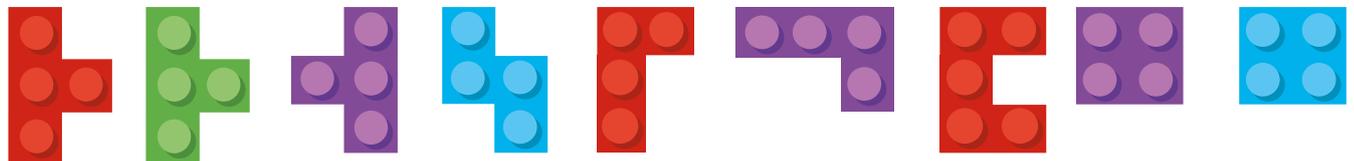
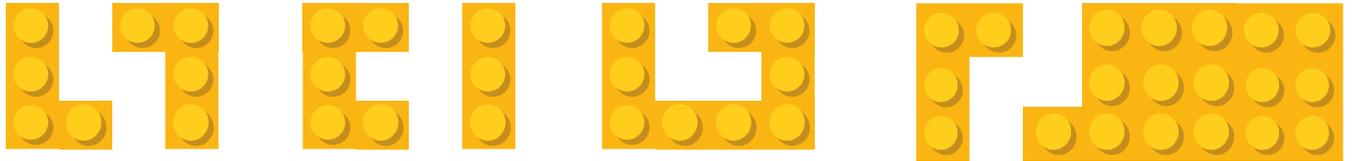
10. Je suis capable de reconnaître et nommer l'objet à l'aide du toucher.





# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à résoudre les défis raisonnement





# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à résoudre les défis raisonnement



## Défis ANALYSE



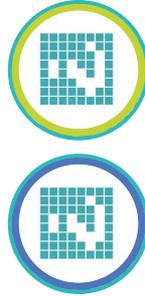
Niveau Facilité



Niveau Avancé



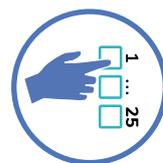
## Défis CARRÉ



Niveau Facilité



Niveau Avancé



## Défis CHIFOUMI



Niveau Facilité



Niveau Avancé



## Défis DISSOCIATION



Niveau Facilité



Niveau Avancé





# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à résoudre les défis raisonnement

✂

Défis RAISONNEMENT	
	
Niveau Facilité	
	
Niveau Avancé	

Défis LABYRINTHE	
	
Niveau Facilité	
	
Niveau Avancé	

Défis COORDINATION	
	
Niveau Facilité	
	
Niveau Avancé	

