

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



- Planification
- Placement
- Draft
- Calcul mental

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Visuelle / Spatiale
- Logico-mathématiques



PRÉREQUIS

- Lire un tableau
- Latéralisation
- Savoir calculer (+ /- / x)



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **construire une île en formant un rectangle de 4x3 à l'aide des tuiles « île »**, afin d'obtenir le plus de points lors du décompte de fin de partie. Pour ce faire, ils devront s'assurer que les tuiles « île » sélectionnées s'accordent le mieux possible aux 4 tuiles « rêve » choisies.



Un jeu de Bruno Cathala et Antoine Bauza
Maison d'édition : Ludonaute



de 2 à 5 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut construire une île en fonction des 4 tuiles « rêve » pour remporter le plus de points.

Niveau :

- à partir de 7 ans : découverte accompagnée
- à 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'approprier 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 :

- Dénombrer.
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.
- Lire un graphique, un tableau, un diagramme.

Éveil Géographique :

- Utiliser des repères spatiaux.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

2. Tour de Jeu

- La « Vigie » pioche autant de tuiles (dans la pioche de son choix) que le nombre d'élèves présents et les place sur la table, faces visibles.
- Elle choisit la tuile qui lui convient le mieux et l'ajoute à son île.
- Elle désigne ensuite l'élève de son choix. Ce dernier choisit, à son tour, la tuile qui lui convient le mieux, l'ajoute à son île, puis désigne un autre élève qui doit à son tour choisir une tuile.
- Le tour se poursuit ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait reçu une tuile.
- L'élève qui reçoit la dernière tuile prend alors le rôle de « Vigie » pour le tour suivant.

3. Règles de construction

- Les tuiles doivent toujours être placées adjacentes au plateau individuel ou aux tuiles déjà présentes. Elles doivent également être placées sur la ligne dédiée pour former un rectangle de 4x3 et ne peuvent plus être déplacées.
- Lorsqu'un élève fait apparaître une troisième lampe sur son île, les deux premières lampes déjà présentes sur le plateau sont immédiatement retournées.

4. Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de tuiles « île » dans aucune des 4 pioches.

Le décompte des points se fait grâce au cumul :

- des points octroyés par les 4 tuiles « rêve »,
- du nombre de palmiers présents sur l'île,
- et des points gagnés pour chaque paire « œuf/oiseau Rokh ».

À la fin du décompte, les élèves comptent les bandits présents sur leur île. Celui qui en compte le plus, retire de son score autant de points que de bandits présents sur son île.

L'élève ayant le plus de points remporte la partie.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Mise en place

Prenez le nombre de tuiles utiles en fonction du nombre d'élèves (voir règles). Remettez les tuiles restantes dans la boîte sans les regarder.

Mélangez séparément les 4 paquets de tuiles : « île haute », « île centrale », « île basse » et « rêve » et disposez-les faces « Génie » et « Ciel étoilé » visibles, au centre de la table pour constituer les 4 pioches.

Choisissez un Personnage et prenez le plateau de jeu correspondant.

Déterminez le premier joueur qui sera la « Vigie ».

Une partie se joue en 16 tours.



POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu :

- L'adulte guide les premières parties.
- Faire jouer en binôme.
- Jouer sans la règle des lampes et l'association œuf/oiseau Rokh.

b. Jouer en changeant le système du tour de rôle :

- La « Vigie » pose les tuiles faces visibles et choisit sa tuile. La sélection des tuiles se déroule, ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier ayant pris sa tuile devient « Vigie ».

c. Réalisez une simulation de partie et faire choisir collectivement la tuile « île » et/ou « rêve » la plus appropriée en justifiant leur choix.



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 avoir des **difficultés** à :

1. Choisir et planifier la prise de tuile la plus adéquate à ajouter :

- Rappeler les effets des rêves que l'on a choisis.
- Faire observer les tuiles et leur contenu.
- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la stratégie à adopter.
- Simuler un moment de partie et projeter les plateaux « île » des élèves au tableau pour réfléchir en groupe classe à la stratégie à mettre en place.

2. Situer et placer correctement les tuiles :

- Faire oraliser ce qu'ils complètent sur le plateau (visualiser l'eau, île haute, île centrale, île basse).
- Faire pointer les indices visuels représentés sur les tuiles.
- Construire un set de table comme modèle de construction.

2. Gérer le tour de jeu :

- Guider les enfants lors des premières parties.

2. Compter les points :

- Rappeler le fonctionnement du comptage en lien avec les rêves.
- Rappeler le fonctionnement du comptage des brigands.
- Voir l'aide de jeu.
- Proposer des techniques de calcul diverses pour calculer mentalement.

AUTOUR DU JEU

- o **Français / Langue étrangère** : le vocabulaire propre aux tuiles « rêve » et « île », les contes des « 1001 nuits ».
- o **Mathématiques** : lecture d'un tableau à double entrée, visualisation spatiale, vocabulaire spatial, l'addition, la soustraction, les tables de multiplication, la priorité des opérations.
- o **Éveil** : carte d'identité des animaux présents dans le jeu, les paysages.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[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

Placer adéquatement les tuiles « île » et « rêve » pour construire son île										
Choisir la tuile adéquate : Planifier ses actions										
Comprendre correctement les effets des rêves										
Se situer, se repérer dans l'espace										
Identifier et effectuer des opérations										
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

1. Je suis capable de placer adéquatement les tuiles « île » et « rêve » pour construire mon île



2. Je suis capable de choisir la tuile adéquate et de planifier mes actions



3. Je suis capable de comprendre correctement les effets des rêves



4. Je suis capable de me situer, de me repérer dans l'espace



5. Je suis capable d'identifier et d'effectuer des opérations



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



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 compter leurs points à la fin de la partie.



Les lampes magiques



On retourne les deux premières !



Si tu récupères une tuile Rêve Génie, tu marqueras 4 points par génie à la fin de la partie.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à compter leurs points à la fin de la partie.



Les gemmes



2/5/10
2/6/12

1x
7x
-1x

= 2 pts
= 5 pts
= 10 pts

= 2 pts = 2 pts = 6 pts = 12 pts

Les serpents



10
5
0

10
5
0

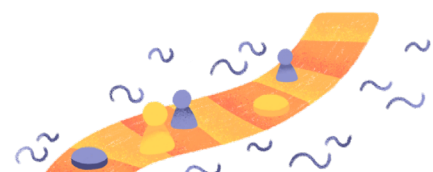
10
5
0

1x
7x
-1x

1x
7x
-1x

1x
7x
-1x

= 10 pts
= 5 pts
= 0 pt





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à compter leurs points à la fin de la partie.



Tu ne comptes les points que des éléments visibles sur tes tuiles Réve.

X = pas sur les tuiles Réve = 0 point





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à compter leurs points à la fin de la partie.



Four night sky cards with a crescent moon and stars, each followed by an equals sign.

$+$  **1pt** =

$+$  **7pts** =

$-$  **1pt** =

TOTAL =

Zone de travail

