

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



- Observation
- Placement
- Gestion de ressources
- Planification

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale/Linguistique
- Logico-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



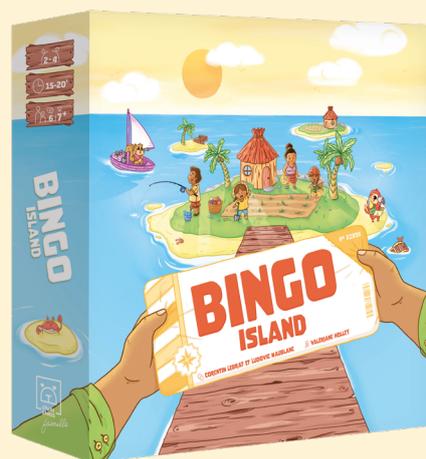
## PRÉREQUIS

- Lire un tableau
- Correspondance terme à terme
- Latéralisation



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables dans un premier temps, de **gérer des ressources** en complétant une ligne, une diagonale ou une colonne. Dans un deuxième temps, ils échangeront ces ressources contre des animaux qui permettent de gagner des outils et de **réaliser des combinaisons** (2 identiques ou 3 différents) pour gagner des trésors.



Un jeu de Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc  
Maison d'édition : Grrre Games - Prix indicatif : 24€



de 2 à 4 élèves  
15-20 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut faire pousser des ressources et les gérer pour gagner un maximum de pièces d'or.

### Niveau :

- à partir de 6 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

### ESAR

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



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.
- 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.
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.
- Lire un graphique, un tableau, un diagramme.

### Éveil géographique :

- Utiliser les repères spatiaux.

### Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

- Si il n'y a plus de case libre de cette ressource sur l'île de l'élève, il choisit la ressource de son choix.
- Lorsqu'on tombe sur la « zone spéciale » de la « Boussole », l'élève qui a fait tourner celle-ci choisit la ressource pour tout le monde.

2. **Annoncer « Bingo »** si l'élève obtient une ligne, une colonne ou une diagonale complète et réaliser l'action « installer un animal » ou « récolter un outil » (pelle, longue vue, carte au trésor) :
  - Installer un animal permet de prendre un animal correspondant au bout de la ligne, de la colonne ou de la diagonale activée. Si cette tuile complète un outil, il faut prendre celui-ci. Veiller à ce qu'il y a toujours le choix entre deux tuiles de chaque catégorie. (palmier, bateau et cabane).
  - « Récolter un outil » permet de prendre l'outil se trouvant au bout de la ligne, de la colonne ou de la diagonale activée sur la tuile « Animal » posée lors d'un tour précédent.

3. **Vérifier les outils** (2 identiques ou 3 différents) et échanger ceux-ci contre un trésor pioché tactilement dans le sac.

*Les « médailles de l'Amitié » permettent de gagner une ou deux pièces d'or supplémentaires. L'élève qui est le premier à avoir entouré son île d'animaux, prend la plus grosse « médaille de l'Amitié ». Les élèves suivants prennent une petite « médaille de l'Amitié ».*

**La partie se termine dès qu'un élève à trouver 4 trésors.**

L'élève qui comptabilise le plus de pièces d'or est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

### Mise en place

Placez le plateau « Ponton », les ressources, les outils, les tuiles « Animal », le sac en tissu contenant les « Trésors », les « Crabes » et les « médailles de l'Amitié » comme indiqué dans la règle.

Distribuez un plateau « Ile » à chaque élève et déterminez celui qui sera le premier à tourner la roue « Boussole ».

*La « Boussole » se passe à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu se déroule en 3 étapes :*

1. **Faire tourner la roue « Boussole » et récolter une ressource (poisson, aubergine, noisette, mandarine) :**
  - Tous les joueurs récoltent la ressource ciblée par la flèche.
  - La flèche doit faire un tour complet avant de s'arrêter.





## POUR JOUER AUTREMENT



## EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- a. **Jouer en 3 Trésors pour des parties plus courtes** (comme indiqué dans la règle).
- b. **Pour appréhender le jeu :**
  - Simuler un moment de partie et projeter les plateaux « île » des joueurs au tableau pour réfléchir en groupe classe à la stratégie à mettre en place.
  - L'adulte guide les premières parties.
  - Faire jouer en binôme.
- c. **Pour se familiariser avec les 4 types de trésors :** permettre aux élèves de s'entraîner sous forme d'un jeu sensori-moteur à toucher les trésors et les différencier en fonction de leur valeur.



## AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : correspondance terme à terme, lecture d'un tableau, visualisation spatiale.
- o **Éveil Scientifique** : le toucher

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. Dlanifier la prise de tuiles et le meilleur placement possible de ressources :

- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la stratégie à adopter.

### 2. Choisir la tuile la plus adéquate à ajouter :

- Rappeler les effets des outils que l'on active.
- Faire observer les demis « Outil » sur les tuiles.
- Rappel de la condition de victoire (il n'est pas spécialement nécessaire de remplir toute l'île).

### 3. Échanger leurs collections d'outils :

- Rappel de la règle
- Voir aide de jeu

### 4. Gérer le tour de jeu

- Voir l'aide de jeu



### 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 ses ressources sur le plateau										
Programmer ses actions										
Comprendre correctement les effets des tuiles										
Échanger adéquatement ses outils										
Comprendre les différentes combinaisons d'outils										
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 ressources sur le plateau



2. Je suis capable de programmer mes actions



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



4. Je suis capable d'échanger correctement mes outils



5. Je suis capable de comprendre les différentes combinaisons d'outils



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 mémoriser les actions du tour de jeu.



## AIDE DE JEU

**1.** Faites tourner la roue et mettez une ressource sur votre plateau



**2.** Annoncez «BINGO!» si une ligne 🏠, une colonne 🌴 ou une diagonale 🚤 de votre île est complétée et réalisez l'action activée.

### INSTALLER UN ANIMAL

ET ÉVENTUELLEMENT 1 OUTIL POUR LES ANIMAUX DE LA DIAGONALE OU EN COMPLÉTANT LES DEMI-OUTILS DES LIGNES ET COLONNES.

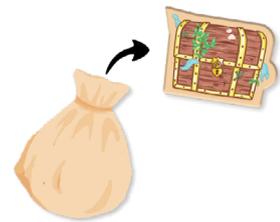


OU

### RÉCUPÉRER UN OUTIL



**3.** Vérifiez si vous possédez 2 Outils identiques ou 3 Outils différents. Si c'est le cas, remettez-les dans la réserve et allez chercher un trésor dans le sac.



**4.** Dès qu'au moins un insulaire possède 4 Trésors à la fin d'un tour, la partie s'arrête à la fin de l'étape 3.



Jouez en 3 Trésors pour une partie plus courte !

