

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Rapidité  
Mémorisation  
Discrimination visuelle  
Visualisation dans l'espace

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Visuelle/spatiale



## PRÉREQUIS

- Les couleurs
- Coordination des mouvements par glissement d'un objet
- Notion de grand et petit, long et court



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **photographier** (appareil photo rouge ou jaune), **sur le plan** (fonds marins) en s'aidant du quadrillage, les poissons fixés par les contraintes des dés et être le premier à avoir le poisson le plus long.



Un jeu de Michael Kallauch  
Maison d'édition : Logis - Prix indicatif : 22€



de 2 à 4 élèves  
30 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut photographier des poissons le plus rapidement possible, afin d'obtenir des segments et avoir le poisson le plus long.

### Niveau :

- de 4 à 8 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- de 8 à 10 ans : en autonomie
- à partir de 10 ans : /

### ESAR

A 406 Jeu d'association



SCAN ME

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





## COMPÉTENCES



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

### Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'appropriier 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.

### Éducation Artistique :

- Identifier et nommer les couleurs.

### Psychomotricité :

- Coordonner ses mouvements : tirer, pousser, manipuler, lancer des objets en fonction de leur caractéristique (nature, forme, poids, fragilité, encombrement).

### Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
  - Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé : lecture intégrale ou sélective.

### Mathématiques :

- Dénombrer
- Se situer et situer des objets.
- Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.
- Faire des estimations en utilisant des étalons familiers et conventionnels.

### Géographie :

- Utiliser les repères spatiaux.
- Localiser : situer.

### Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

1. **Distribuez à chaque élève** : un plateau « fonds marins » qu'il pose face verte visible devant lui, un appareil photo jaune et un poisson de départ (tête et queue).

**Triez les segments de poisson selon leur taille** et posez-le au centre de l'espace de jeu et posez les deux dés à proximité.

2. Chaque tour de jeu est constitué de trois étapes successives : la préparation, la séance photo et l'évaluation.

#### a. La préparation :

Placez l'appareil photo à n'importe quel endroit sur le plateau « fonds marins »

b. **La séance photo** : l'élève actif lance les deux dés qui déterminent ce que chaque élève doit chercher sur leur plateau pour prendre le cliché sans soulever du plateau son appareil.

#### Règles importantes :

→ L'appareil photo ne peut pas être positionné en diagonale. Le cadrage doit toujours correspondre au quadrillage.

→ Il ne faut cadrer que les poissons indiqués par les dés.

→ La photo ne peut cadrer que des poissons et des décors aquatiques (pas de bord de plateau, de morceau de table, ...)

c. **L'évaluation** : Dès que les élèves ont trouvé la bonne combinaison, ils crient « CLIC ». Celui qui a trouvé en premier la bonne combinaison reçoit un grand segment de poisson qu'il ajoute à son poisson de départ entre la tête et la queue. Les autres reçoivent un petit segment si leur cliché est valide.

S'ils ont crié « CLIC » simultanément, ils reçoivent tous un grand segment.

3. **La partie se termine soit** :

→ Si un élève a constitué un poisson si long qu'il dépasse du plateau « fonds marins »,

→ S'il n'y a plus de grands segments.

L'élève ayant le plus long poisson gagne la partie.



## a. Pour appréhender l'étape 2 « séance photo » :

- Faire localiser des poissons sans la contrainte de l'appareil photo et sans les dés,
- Permettre aux élèves de manipuler librement l'appareil photo en respectant le quadrillage sans la contrainte des dés.

## b. Pour adapter la difficulté du jeu (proposé dans la règle) : une part de risque lorsqu'il doit piocher et/ou choisir de remplacer avec une carte non visible.

- Adapter le plateau en fonction du niveau de l'élève, (vert ou bleu)
- Adapter l'appareil photo en fonction du niveau de l'élève, (jaune ou rouge)
- Se passer le plateau, dans le sens des aiguilles d'une montre, à la fin de chaque tour.
- Faire compter les nageoires de leur poisson en fin de partie. L'élève ayant le plus grand nombre de nageoires gagne la partie.

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** :

- **Déplacer leur appareil photo sans le soulever (glissement) :**
  - Rappel de la règle par l'adulte.
- **Respecter le quadrillage :**
  - Voir point a dans « Pour jouer autrement ».
- **Utiliser un vocabulaire adapté : plus long, plus court, etc.**
  - Travail sur le vocabulaire en grandeur.
- **Comprendre la notion de « zéro » et de restriction liée à la face du/des dé(s) sans poisson :**
  - Travail autour de la notion de « zéro », du « rien » en manipulant du matériel.
- **Estimer la longueur de leur poisson :**
  - Faire comparer les poissons en les plaçant les uns en dessous des autres.
- **Distinguer la différence entre dénombrer et mesure :**
  - Faire comprendre que l'on peut obtenir beaucoup de petits segments mais que ce n'est pas pour cela qu'il est le plus grand.

**!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !!**



## AUTOUR DU JEU

- **Mathématiques** : Vocabulaire propre aux grandeurs, le nombre zéro (et la restriction), le repérage dans l'espace, utiliser un quadrillage, le dénombrement.
- **Éducation Artistique** : les couleurs.
- **Français** : Discrimination visuelle, la négation.
- **Sciences** : Le poisson.
- **Fonctions cognitives** : la rapidité et l'impulsivité.



### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5min](#)

[Foto Fish en classe et à la maison](#)





# 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 →												
Discriminer les poissons sur le plateau												
Être rapide												
Identifier et nommer les couleurs												
Cadrer les poissons en respectant le quadrillage												
Déplacer correctement l'appareil photo												
Utiliser le vocabulaire propre aux grandeurs												
Comparer la taille des poissons												
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 trouver les poissons sur le plateau.



2. Je suis capable d'être rapide.



3. Je suis capable de reconnaître et de dire le nom des couleurs.



4. Je suis capable de photographier les poissons en respectant le quadrillage.



5. Je suis capable de déplacer correctement l'appareil photo en le faisant glisser.



6. Je suis capable de calculer correctement mon score.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis fair-play.





## AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à bien positionner leur appareil photo et leur rappeler les règles de fin de partie.



### Le cadrage



### La fin de partie

