Fiche pédagogique

Un jeu de Jason Levine
Maison d'édition : Bankiiiz
Prix indicatif : 14,90€

de 2 à 6 élèves
20 minutes

Compétences clés

Gestion
Réflexion
Echange

Intelligences mobilisées

- Logico-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle

Prérequis

- Correspondance terme à terme
- Discrimination visuelle

Objectif(s)

Les élèves seront capables de **constituer différentes *Collections*** à l'aide des cartes *Gasha* et de récupérer des jetons *Bonus* **pour cumuler un maximum de points.**

Descriptif :
Dans ce jeu, il faut créer des *Collections* et récupérer des *Bonus* pour cumuler des points.

Niveau :
- à partir de 7 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR
A 407 Jeu de hasard
D 301 Jeu compétitif

SCAN ME

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

© Bankiiiz 2022

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.
- Organiser selon un critère.
- Dans une situation simple et concrète (tirage de cartes, jets de dés...) estimer la fréquence d'un évènement sous forme d'un rapport.

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.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

Télécharger les règles

Visionner les règles en 5 minutes

Déroulement de l'activité-jeu

1. **Mélanger les cartes *Gasha*** et en distribuer 4 à chaque élève. Avec les cartes restantes, constituer 4 piles de taille identitque, faces cachées.
2. **Mélanger les cartes *Collection*** face cachée et **révéler les 4 premières**. Les cartes restantes forment la pioche. Retirer les cartes marquées ***+5*** si vous jouez à 2, 3 ou 4 élèves et les cartes ***+6*** si vous jouez à 5 élèves.
3. **Mélanger les jetons *Bonus*** et placer le nombre de jetons en fonction du nombre d'élèves (voir règles).

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu l'élève peut soit :

- ➜ **piocher 2 cartes *Gasha*** dans une pile au choix.
- ➜ **échanger des cartes *Gasha*** pour valider et récupérer une *Collection* visible.

Les cartes *Collection* comportent des points mais aussi des moitiés de tickets. Si l'élève **complète un ticket** déjà en sa possession, **il pioche un jeton *Bonus***. Si les deux parties du ticket sont de même couleur, il pioche également **une carte *Gasha* supplémentaire**.

Effet des jetons *Bonus* utilisable une seule fois :

- ***Tour supplémentaire !*** permet de rejouer immédiatement.
- ***2 Gashas Joker !*** permet de remplacer 2 *Gashas* au choix au moment de récupérer une *Collection*.
- ***3 points !*** permet de gagner 3 points supplémentaires en fin de partie.

La partie se termine de trois manières différentes :

- ➜ La pile des cartes *Collections* est vide.
- ➜ Le dernier jeton *Bonus* est gagné.
- ➜ Il n'est plus possible de faire 4 piles de cartes *Gasha*.

L'élève ayant le plus de points gagne la partie. Pour le comptage des points : voir les règles.

© Bankiiiz 2022

Pour jouer autrement

a. Se familiariser avec le jeu :

- ➜ Ne pas utiliser les effets des tickets.
- ➜ Guider les premières parties.
- ➜ Faire oraliser les différentes étapes de son tour de jeu.

b. Proposer «un arrêt» dans la partie et faire un état des lieux :

- ➜ sur l'avancée de leur *Collection*,
- ➜ sur les cartes *Gasha* en leur possession,
- ➜ sur les cartes encore présentes sur la table.

c. Faire prendre conscience qu'il existe différentes stratégies et leur proposer de les appliquer (piocher, échanger).

Autour du jeu

- **Français** : découverte de la littérature japonaise (les mangas).
- **Mathématiques :** correspondance terme à terme, les probabilités.
- **Éveil géographique** : le Japon.
- **Éveil artistique :** réaliser des personnages de mangas.
- **Fonction exécutive :** planification.

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. **Planifier les étapes de leur tour de jeu :**
   - ➜ Voir **l'aide de jeu**.
   - ➜ Faire oraliser les différentes étapes.
2. **Choisir les cartes *Gasha* adéquatement :**
   - ➜ Faire observer les *Gasha* représentés sur le dos des cartes.
   - ➜ Faire constater les probabilités éventuelles d'avoir tel ou tel *Gasha*.
3. **Planifier l'échange de leurs *Gashas* récoltés pour récupérer une collection :**
   - ➜ Voir les points «b» et «c» dans «Pour jouer autrement» .
4. **Utiliser les tickets correctement :**
   - ➜ Voir **l'aide de jeu**.
5. **Comprendre la différence entre l'action du *Ticket* obtenu et l'effet du jeton *Tour supplémentaire !* :**
   - ➜ Faire oraliser les élèves lors de l'obtention d'un ticket : «Je constitue un ticket donc je peux...», et lors de l'utilisation du jeton *Tour supplémentaire !* : «Grâce à ce jeton, je peux...» .
6. **Utiliser le jeton *2 Gashas Joker* lorsque la fin de partie est déclenchée :**
   - ➜ Débriefer pour faire prendre conscience de l'avantage éventuel du jeton à ce moment du jeu.

© Bankiiiz 2022

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 →										
Planifier les différentes actions du tour de jeu										
Choisir les cartes *Gasha* adéquatement										
Planifier l'échange des *Gashas*										
Comprendre et utiliser les *Gashas Joker*										
Constituer des tickets										
Comprendre l'utilisation des différents jetons										
Utiliser à bon escient l'aide de jeu										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
Compter ses points										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										

© Bankiiiz 2022

FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation	
1. Je suis capable de planifier les différentes actions du tour de jeu.	
2. Je suis capable de choisir les cartes *Gasha* adéquatement.	
3. Je suis capable de planifier l'échange de mes *Gashas*.	
4. Je suis capable de comprendre et utiliser les *Gashas Joker*.	
5. Je suis capable de consituter des tickets.	
6. Je suis capable de comprendre l'utilisation des différents jetons.	
7. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.	
8. Je suis capable de respecter les consignes.	
9. Je suis fair-play.	
10. Je suis capable de compter mes points.	

© Bankiiiz 2022

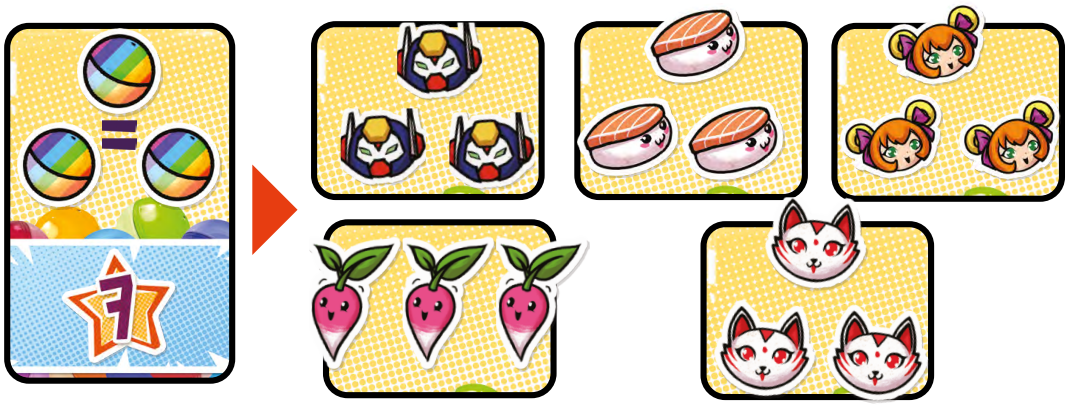
Aide de jeu

Matériel à découper et à plastifier pour aider les élèves à comprendre l'iconographie des cartes et des actions spéciales.

Nombre de jetons Bonus par joueur en début de partie :

2 joueurs = 5 jetons
3 joueurs = 6 jetons
4 joueurs = 8 jetons
5 joueurs = 10 jetons
6 joueurs = 12 jetons

La carte Collection 3 identiques correspond à :



Le symbole joker correspond à :

Jeton Bonus Tour supplémentaire

REJOUER TOUT DE SUITE

Piocher deux cartes Gasha.

OU

Échanger des cartes Gasha pour obtenir une carte Collection.

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Bankiiiz
dans le cadre du projet «Un jeu dans ma classe»

© Bankiiiz 2022

Aide de jeu

Matériel à découper et à plastifier pour aider les élèves à comprendre les règles des jetons bonus et du décompte des points.

Jeton Bonus Joker

DEUX GASHA
EXEMPLE :

Quand un joueur obtient 2 cartes Collection, il doit prendre un jeton et si les deux cartes Collection sont de la même couleur il gagne une carte en plus.

ET

Exemple de décompte des points

a. Les cartes collecitons 5+7

b. Les jetons 3+3

c. Les Gasha restants 1+2

=

21

© Bankiiiz 2022