

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Coopération
Dextérité
Discrimination visuelle

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle / spatiale
- Corporelle/kinesthésique
- Intrapersonnelle
- Interpersonnelle



PRÉREQUIS

- Structuration spatiale
- Motricité fine



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **manipuler une toupie** pour la faire tourner, avancer, sauter, se téléporter, **afin d'effectuer les missions en atteignant les cibles sur chaque plateau.**

Les élèves seront également capables de **faire preuve de dextérité** afin de faire tomber, le moins possible, la toupie.



Un jeu de Wlad Watine

Maison d'édition : Buzzy Games - Prix indicatif : 30€



pour 1 à 4 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer pour déplacer une toupie afin de réaliser des missions.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 403 Jeu de circuit et de parcours
A 404 Jeu d'adresse
D 401 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe

Ghost Adventure dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour Buzzy Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
©Buzzy Games 2021



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Saisir l'information.
- Traiter l'information.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Planifier.
- Persévérer dans l'effort.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- Chercher de l'aide.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.

Éducation Morale et Civique / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Coopérer.
- Assumer des responsabilités individuelles et collectives.

Éducation Physique

- Coordonner ses mouvements : (...) manipuler, lancer des objets en fonction de leurs caractéristiques (...).
- Adapter ses mouvements à une action en fonction : (...) des buts poursuivis, (...), des caractéristiques physiques.
- Agir collectivement dans une réalisation commune.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - Repérer les informations relatives aux références d'un livre, d'un texte, d'un document visuel.
 - Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
 - En tenant compte des contraintes de l'activité.
 - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole...).





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Disposez au centre de la table, le matériel du jeu.** Placez 3 potions « face remplie » et 1 « face vide ».
2. **Choisissez le mode de jeu « quête »** pour démarrer avec les élèves.
3. **Les élèves observent, par groupe, la mission à accomplir,** repèrent les cibles à récolter et répartissent les plateaux entre eux.
4. **Le premier joueur, lance la toupie sur le « cercle de pierres » et la déplace jusqu'à atteindre la cible visée.** Pour valider celle-ci, un arrêt de 2-3 secondes doit être effectué pour se diriger vers la sortie du plateau (coin découpé) et passer sur le plateau suivant.
L'arrivée sur le plateau suivant se fait via le « cercle de pierres », sauf lors d'une téléportation (voir les boutons d'action).
5. **Les relais se poursuivent jusqu'à la réalisation complète de la mission.**
6. **La mission est réussie lorsque la toupie est arrivée sur le dernier plateau et que l'élève atteint la cible de celui-ci.** Les élèves peuvent alors réaliser la mission suivante.

Quelques règles importantes :

- **Le « cercle de pierres »** : permet d'entrer sur le plateau et également de sauvegarder une cible validée si on repasse dessus avant d'aller sur le plateau suivant. Cela permet, en cas de chute de la toupie, de relancer celle-ci sur le plateau suivant.
- **Les « potions de relance »** : permettent de relancer la toupie lorsqu'elle subit une perte de contrôle, s'arrête ou rencontre un obstacle, toujours au départ du « cercle de pierres ». Ensuite, retournez une potion « face vide » apparente.
- **Les niveaux de difficultés sont progressifs** et représentés par des couleurs : vert, orange, rouge et mauve.

Les boutons d'action :

- **La « potion »** : permet de retourner une potion de la face vide à la face pleine.
- **Le « saut »** : permet de sauter, dans le sens de la flèche, pour monter d'un niveau sur le plateau ou traverser des passages.
- **La « téléportation »** : permet de passer d'un monde à l'autre en évitant la zone de sortie et l'entrée via le « cercle de pierres ».



a. Pour appréhender le jeu :

- Prévoir une séance d'entraînement de manipulation de la toupie à l'aide du fond de la boîte, comme proposé dans la règle.
- Faire jouer les élèves sans les potions.

b. Le jeu propose d'autres manières de jouer :

- **Le mode solo** : permet d'accomplir différentes missions sans devoir coopérer.
- **Le mode « Aventure »** (pour les experts) : se joue par le biais d'une bande dessinée (sans texte) qui raconte les aventures de « l'esprit souris ». Les élèves remplissent des missions à travers un esprit narratif. Le niveau de difficultés augmente plus rapidement.

c. Faire rédiger les textes de la Bande Dessinée du mode « Aventure ».

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** :

- **Lancer la toupie (à la main ou avec le lanceur)** :
 - s'entraîner à lancer une toupie librement ;
 - voir point **a** dans « Pour jouer autrement » ;
 - rappeler qu'il est possible qu'un élève « spécialiste » le fasse pour les autres. C'est un jeu coopératif.
- **Faire circuler la toupie sur le plateau** :
 - voir point **a** dans « Pour jouer autrement ».
- **Visualiser les cibles sur le plateau au moment du jeu** :
 - rappeler de bien les repérer avant de démarrer.
- **Utiliser les potions à bon escient** :
 - voir aide de jeu.
- **Gérer leur impulsivité et la frustration occasionnée par l'agilité ou non des autres joueurs** :
 - revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.
- **Coopérer** :
 - revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.



AUTOUR DU JEU

- **Français** : type de texte : la bande dessinée, communication organisationnelle, savoir écrire
- **Mathématiques** : structuration spatiale.
- **Éducation physique** : adresse, psychomotricité fine, coordination des mouvements.
- **Arts Plastiques** : créer de nouveaux plateaux.
- **Fonctions exécutives** : attention, impulsivité, habiletés motrices, planification, stratégie, autodétermination.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles](#)

[Voir 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 →											
Lancer la toupie											
Coordonner ses mouvements											
Visualiser l'emplacement des cibles											
Anticiper le parcours le plus judicieux											
Faire passer la toupie sur le plateau suivant											
Faire sauter la toupie											
Faire une téléportation avec la toupie											
Gérer son stress											
Accepter la défaite											
Faire preuve d'auto-détermination											
Respecter les consignes											
Coopérer											
.....											
.....											
.....											
.....											





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de lancer la toupie.



2. Je suis capable de coordonner mes mouvements.



3. Je suis capable de visualiser l'emplacement des cibles



4. Je suis capable d'anticiper le parcours le plus judicieux sur le plateau.



5. Je suis capable de faire passer la toupie sur le plateau suivant.



6. Je suis capable de faire sauter la toupie.



7. Je suis capable de faire une téléportation.



8. Je suis capable de gérer mon stress.



9. Je suis capable d'accepter la défaite.



10. Je suis capable d'être patient même si je ne trouve pas tout de suite la réponse.



11. Je suis capable de respecter les consignes.



12. Je suis capable de coopérer.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différentes raisons d'utiliser une potion :



La toupie tombe dans un trou



La toupie tombe dans une mare violette



La toupie tombe du plateau



La toupie s'arrête de tourner

