

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Anticipation
Programmation
Déplacement dans l'espace

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- interpersonnelle
- intrapersonnelle
- visuelle/spatiale
- logico-mathématique

PRÉREQUIS

- Vision dans l'espace
- Maîtriser la latéralisation
- Repères spatiaux



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'**effectuer une course** en déplaçant leur équipe d'ours (écharpe verte/rouge) sur la banquise pour les mener jusqu'au Village d'arrivée. Ils devront également **recupérer en premier, un maximum de poissons** en fouillant les différents igloos présents sur le plateau de jeu.



Retrouvez la fiche des autres jeux de la gamme deux joueurs de The Flying Games ainsi que toutes les fiches [Un jeu] dans ma classe sur www.unjeudansmaclasse.com



Un jeu de Bruno Cathala
Maison d'édition : The Flying Games - Prix indicatif : 22 €



Pour 2 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut ramener le plus grand nombre de poissons à l'arrivée.

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 406 jeu de stratégie
D 301 Jeu compétitif





COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Dénombrer.
- Classer (situer, ordonner, comparer).
- Se situer et situer des objets.
- Représenter sur un plan le déplacement correspondant à des consignes données.

Géographie :

- Utiliser des repères spatiaux.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

Effets des tuiles et plateau d'Arrivée :

Il est à noter que certaines tuiles fissurées sont des glaces fragiles, il faudra les retirer du plateau après avoir effectué leur effet.

- **Tuile « sans effet »** : rien ne se produit.
- **Tuile « Pattes d'Ours »** : permet d'obtenir une Action supplémentaire (déplacement + effet de la tuile d'arrivée).
- **Tuile « Igloo »** : permet de récupérer un Poisson présent, s'il n'a pas encore été fouillé, puis de lancer un dé et d'en appliquer l'effet.
- **Tuile « Pingouins »** : permet de congeler autant de Poissons frais de sa réserve que de Pingouins représentés sur cette tuile. (ils ne pourront plus être volés par votre adversaire).
- **Tuile « Dérivantes »** :
 - la **Dérive simple** : permet de déplacer la tuile sur une case de mer adjacente sans tuile, d'autant de case que l'on souhaite.
 - la **Dérive en Bloc** : permet de déplacer la tuile en ligne droite en poussant sur une surface de mer voisine, la ou les tuiles banquises situées devant elle d'autant de cases souhaité sans les faire sortir du plateau.
- **Plateau « Village »** : permet de lancer les deux dés et d'appliquer le résultat du dé de notre choix.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Mélangez les 24 tuiles Banquise et placez-les aléatoirement sur chaque case de mer**, à l'exception des cases non illustrées.

Placez un jeton avec 1 Poisson face « Poisson frais » sur chacune des cases Igloo et constituez une Réserve avec le restant des Poissons.

Chaque élève choisit une couleur pour son équipe (écharpe verte/rouge) **et place ses 4 Ours** sur la plateau de Départ.

2. A son tour, **l'élève devra réaliser deux actions au choix** (sauf pour le premier joueur, qui, au 1er tour, ne jouera qu'une seule action) **en déplaçant 1 ou 2 de ses Ours** sur la banquise **et déclencher l'effet de la tuile d'arrivée**.

Il existe trois types de déplacements pour les Ours :

a. La marche

- permet de déplacer un Ours sur une tuile **Banquise** ou **Igloo** inoccupée, adjacente de son point de départ.

b. Le « Saute-Ours »

- permet de sauter par-dessus un autre Ours (de sa couleur ou non) pour arriver sur une tuile **Banquise** ou **Igloo** inoccupée.
- Un Ours peut effectuer plusieurs sauts consécutifs.

c. La nage

- permet de nager en ligne droite en traversant une ou plusieurs cases de mer pour arriver sur une tuile **Banquise** ou **Igloo** inoccupée.

3. La partie se termine lorsque l'une des deux situations suivantes arrive :
 - un des élèves amène son 4ème Ours à franchir la ligne d'arrivée,
 - un des élèves ne peut effectuer aucun déplacement avec l'un de ses ours (ni Nager, ni faire du Saute-Ours, ni se déplacer normalement).

Le gagnant est celui qui a récolté le plus de poissons (frais ou congelés).



- a. Faire jouer différentes parties afin d'**intégrer progressivement les effets des différentes tuiles** (principalement pour la dérive simple ou la dérive en bloc).
- b. **Faire jouer en binôme et permettre de déplacer leur(s) Ours en testant différentes combinaisons** avant de jouer « pour de vrai ».
- c. **Faire comparer les différentes stratégies des élèves** et leur proposer d'en tester d'autres. (Jouer à la manière de ...)
- d. **Placer autrement les plateaux Parcours** pour complexifier les parties.

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 :**

- o **Anticiper les déplacements et les programmer :**
 - Proposer de jouer par deux pour mieux appréhender le jeu.
- o **Mémoriser les déplacements et les effets possibles :**
 - Voir l'aide de jeu.
 - Projeter la vidéo règle (ci-dessous) en classe pour faire ensuite oraliser les actions et les effets.
- o **Comprendre qu'ils peuvent déplacer plusieurs ours simultanément sur le plateau :**
 - Rappel de la règle.
- o **Maîtriser le vocabulaire spatial :**
 - Établir des listes de mots avec leur définition.
- o **Choisir pertinemment le résultat le plus stratégique lors du lancé des 2 dés à l'arrivée :**
 - Mettre en évidence l'intérêt de voler des poissons du joueur adverse.



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques :** Vocabulaire propre à la géométrie, déplacement dans le plan, visualisation dans le plan, comparer des collections par correspondance terme à terme.
- o **Éveil géographique :** Repères spatiaux.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Voir les règles en 5 minutes](#)

[Voir la version géante](#)





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 →													
Choisir les déplacements adéquats													
Comprendre les effets des tuiles et les appliquer													
Utiliser à bon escient l'aide de jeu													
Congeler les poissons pour ne pas se les faire voler													
Planifier et visualiser les déplacements dans l'espace et leurs conséquences													
Choisir l'effet du dé le plus pertinent													
Anticiper l'action de la tuile banquise d'arrivée													
Respectez les consignes													
Être fair-play													
.....													
.....													
.....													
.....													
.....													
.....													
.....													

Ice Team dans ma classe

Fiche pédagogique n°15 créée par Jeumaide pour The Flying Games dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe » © The Flying Games 2021





AIDE DE JEU

Matériel à découper et à plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions du jeu et les effets des jetons.

EFFETS DES JETONS

Sans effet

+1 action

+1 **et**

Dérive

LA DÉRIVE SIMPLE

LA DÉRIVE EN BLOC

EFFETS DES DÉS

+1/2/3

+2 \rightarrow





AIDE DE JEU

Matériel à découper et à plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions du jeu et les effets des jetons.

LES DÉPLACEMENTS

→ OK
→ NON

LA MARCHÉ

1

LE SAUTE-OURSON

2

LA NAGE

3

GLACE FRAGILE

Si

