

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Dextérité  
Visualisation spatiale  
Discrimination visuelle

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle et spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- Utiliser un outil scripteur
- Les types de lignes : ligne droite, courbe, ouverte et fermée
- Savoir écrire



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **relier le plus rapidement possible les différents symboles afin d'identifier le dessin formé** pour écrire le mot correspondant à celui-ci.



Un jeu d'Olivier Mahy  
Maison d'édition : BLAM - Prix indicatif : 25€



de 2 à 4 élèves  
30 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut relier les icônes du plateau en suivant la formule pour faire apparaître un objet.

### Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

### ESAR

A 401 Jeu d'association

A 411 Jeu d'énigme

D 301 Jeu compétitif



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.
- Mémoriser et s'approprier 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.

### Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
  - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

### Mathématiques :

- Se situer et situer des objets.
- Dénombrer.

### Géographie :

- Utiliser les repères spatiaux.

### Artistique :

- Percevoir et différencier les formes
- Situer un objet dans un espace donné

### Éducation Morale et Civique / Citoyenneté :

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

### Pour découvrir le jeu

Lors des premières parties de jeu, faire jouer avec les sets du **tutoriel** afin de se familiariser avec les différents types de traçages : chemin ouvert, chemin fermé, cercle isolé, arc de cercle.

Pour les parties suivantes, formez un set à l'aide de 4 nouvelles cartes « formule ».



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Distribuez un feutre et un plateau individuel à chaque élève.**  
**Posez le sablier à portée de main** de tous les joueurs.
2. Les élèves doivent, simultanément, **retrouver sur leur plateau les ingrédients** de la formule magique et **les relier entre eux** à l'aide du feutre et ce afin de **deviner le plus rapidement possible ce qu'ils dessinent** même s'ils n'ont pas fini de relier tous les ingrédients.
3. Lorsqu'un élève pense avoir deviné la formule magique, **il indique le nom de l'objet** à l'endroit prévu à cet effet sur le plateau qu'**il retourne et active le sablier**. Les autres élèves ont alors 30 secondes pour résoudre la formule magique.

4. Lorsque le temps est écoulé, **les élèves qui ont indiqué une réponse confrontent celle-ci avec les autres**. En cas de doute, ils peuvent aller vérifier dans la règle à la page 4 en se référant au code de la carte.

### Pour l'élève qui a retourné le sablier :

- Si sa réponse est exacte, il coche 2 étoiles sur son plateau et passe au plateau noir et blanc pour le défi suivant.
- En cas d'erreur, il efface une étoile. (S'il n'a aucune étoile cochée, rien ne se passe)

### Pour tous les autres joueurs :

- Si leur réponse est exacte, ils cochent sur leur plateau une étoile.
- En cas d'erreur : pas de pénalité

5. **Chaque élève efface ensuite le dessin de son plateau et se prépare à résoudre la nouvelle formule magique.** Répétez les étapes définies plus haut.

Après la 8ème et dernière formule magique, **l'élève qui a le plus d'étoiles, remporte la partie.**



1. **Projetez le plateau de jeu sur un TBI** pour travailler le jeu de manière collective. Faire la correction sur le TBI pour montrer comment réaliser le dessin.
2. **Pour travailler la collaboration et la cohésion de groupe**, le jeu peut être réalisé sous forme de courses relais où chaque élève, à son tour, va relier deux icônes au TBI.
3. **Proposez dans un premier temps de réaliser une carte individuellement**, afin que les élèves avancent chacun à leur rythme.
4. **Proposez de jouer en binôme**. Un élève relie les différentes icônes pendant que l'autre lui dicte.
5. **Pour travailler la mémorisation**, les cartes formules peuvent être placées loin du plateau de jeu ou cachées.
6. **Pour travailler la manipulation** de la règle, on peut le jouer en sélectionnant uniquement les cartes formules sans arrondis (ex : l'enveloppe).
7. **Les élèves peuvent créer de nouvelles cartes formules** (ex : nombres, lettres, dessins, etc.).
8. **Pour les plus jeunes qui ne savent pas écrire**, le premier à deviner le dit à haute voix.

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** :

- **Repérer les icônes** :
  - voir point 1 « pour jouer autrement ».
  - travailler l'empan visuel en faisant des petits jeux de repérage sur le plateau.
- **Différencier les icônes de même famille** :
  - repérer les icônes d'une même famille sur le plateau et faire oraliser les similitudes et les différences.
- **Gérer la rapidité du jeu** :
  - voir « pour jouer autrement » point 3.
- **Passer du plateau couleur au plateau en noir et blanc** :
  - travailler l'empan visuel en faisant des petits jeux de repérage sur le plateau.
- **Identifier le dessin formé** :
  - rappeler de faire pivoter le plateau.
- **Orthographier correctement les mots** :
  - créer un lexique avec les mots et les dessins,
  - le vocabulaire peut être travaillé lors d'activités en savoir écrire.

**!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe en proposant le plateau en noir et blanc !!**



## RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Télécharger le plateau individuel](#)

[Découvrir l'extension](#)



## AUTOUR DU JEU

- **Mathématiques** : les types de lignes, la visualisation en 2D, le repérage dans l'espace, le tracé de lignes à main levée ou à l'aide d'un outil, le dénombrement.
- **Français** : l'orthographe, l'empan visuel, la vitesse de lecture.
- **Artistique** : la précision des traits.
- **Fonctions cognitives** : impulsivité, inhibition, rapidité.





# 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 →											
Tracer correctement les formules											
Respecter les modalités du traçage											
Être rapide											
Se repérer dans le plan, situer des objets											
Orthographier correctement											
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 respecter les consignes.



2. Je suis capable de tracer correctement les formules.



3. Je suis capable de respecter les modalités du traçage (cercle magique, étoile filante, etc.).



4. Je suis capable d'être rapide.



5. Je suis capable de me repérer dans le plan, et de situer les objets.



6. Je suis capable d'identifier le dessin.



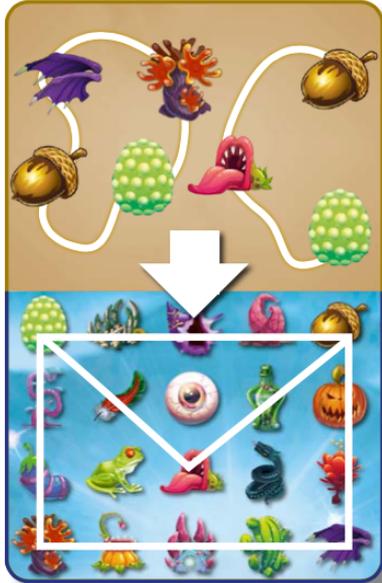
7. Je suis capable d'être fair-play.



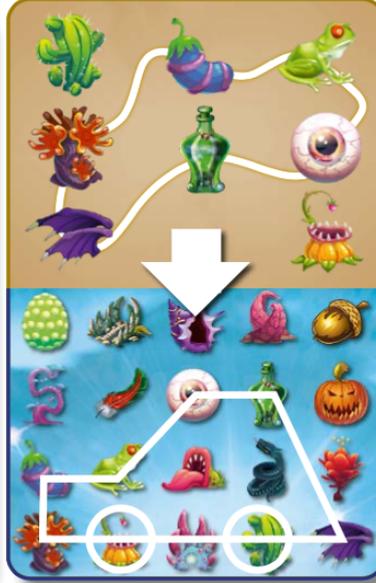


## AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différentes manières de relier les icônes. Conseil avec les plus jeunes : travailler les arrondis en marquant un point sur chaque objet marqué d'une étoile avant de les relier.



**Chaque chemin correspond à un trait.** Note : les ingrédients aux extrémités d'un chemin ouvert ne doivent pas être reliés.



**Ingrédient hors chemin :**  
entourez l'ingrédient



**Ingrédient avec étoile filante :**  
passez par celui-ci en faisant un arc de cercle

