

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



- Imagination
- Se connaître et connaître l'autre
- Se positionner
- Communication

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale/linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Savoir lire
- Savoir parler



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables, à leur tour, de **jouer le rôle du « Maitre kid » en lisant une question**, à voix haute, à leur voisin de gauche **et en validant ou non les réponses données**.

Les élèves seront également capables de **répondre, en 8 secondes, aux questions** données par le « Maitre kid » en faisant preuve d'imagination.



Maison d'édition : ATM Gaming



à partir de 3 élèves
10-15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut faire preuve de rapidité pour répondre aux questions.

Niveau :

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

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur 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 :**
 - Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé : lecture intégrale ou sélective.
 - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- **Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :**
 - En tenant compte des critères suivants : Des interlocuteurs.
 - En tenant compte des critères suivants : Des contraintes de l'activité.
 - En tenant compte des critères suivants : Des modalités de la situation.
- **Élaborer des significations :**
 - Relier des informations significatives du message à ses connaissances et à d'autres sources.
 - Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable.
 - Sélectionner les informations répondant à un projet.
 - En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique
- Se positionner.
- Évaluer une prise de position
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Élargir sa perspective.
- Reconnaître la pluralité des valeurs



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Mise en place

Sur la table, disposez 2 tas de cartes : les cartes « enfants » (bleues) et les cartes « parents » (blanches).

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déterminez le premier élève qui jouera le rôle du « Maître kid ».

2. Déroulement du jeu

A son tour, le « Maître kid » pioche une carte dans l'un des deux tas, la lit à son voisin de gauche qui a 8 secondes pour y répondre.

Le « Maître kid » décide de valider ou non les réponses données :

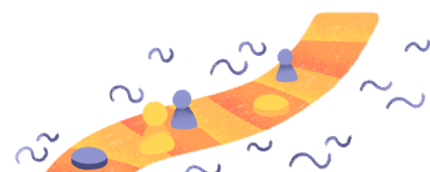
- Si les réponses sont acceptées, l'élève qui a répondu conserve la carte et gagne un point.
- Sinon, personne ne marque de point.

3. Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un élève remporte 5 points. Il est déclaré vainqueur.

Remarque

L'éditeur propose une **application JUDUKIDS** que vous trouverez sur « Google Play » ou sur l'« App Store » qui permet de chronométrer le temps et d'avoir des bruitages amusants.





POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu :

- Jouer sans chrono.
- Accompagner le « Maître kid » dans la validation des réponses.
- Aider collectivement l'élève interrogé à imaginer des réponses.

b. Jouer en équipe :

- Les élèves répondent ensemble aux questions.
- Choisir un partenaire qui par écrit, va anticiper les réponses de l'élève dont c'est le tour. Si la réponse est juste le duo marque un point.

c. Créer de nouvelles cartes en fonction de la vie de la classe.

d. Jouer à la manière d'un « speed dating » pour apprendre à se connaître : la même question est posée à chaque élève.

e. Jouer sans les adultes : supprimer les cartes parents. L'enseignant est observateur de la partie.

f. Jouer avec les variantes du jeu :

- « le vilain petit canard » : le « Maître kid » choisit à qui poser la question.
- « à la file indienne » : Chaque élève répond à la même question sans réutiliser les réponses déjà données. Le dernier qui réussit remporte le point.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : la fluence de la lecture, travailler l'implicite, le champ lexical, la formulation de questions, la formulation de réponses complètes, écrire de nouvelles cartes, répondre par écrit, la différence entre le langage oral et écrit.
- o **Education Civique et Morale** : se connaître et connaître l'autre, le rapport à la norme, les valeurs, l'acceptation de la différence, les codes culturels, se positionner.
- o **Fonctions exécutives** : l'inhibition, impulsivité.



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. Gérer le temps donné pour répondre :

- Jouer sans imposer un chrono et faire évoluer progressivement le temps.

2. Répondre aux questions :

- L'enseignant accompagne la réflexion de l'élève.
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».

3. Lire et comprendre les questions :

- « Faire appel à un ami ».
- L'enseignant lit la question et accompagne la réflexion.

4. Maîtriser le vocabulaire :

- Travailler le champ lexical.

5. Valider les réponses :

- Travailler le rapport à la norme, l'acceptation de la différence et les codes culturels.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner 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 →										
Lire et comprendre la question à poser										
Répondre oralement à la question										
Maîtriser le vocabulaire des cartes										
Respecter le timing pour répondre										
Prendre position										
Prendre la parole devant les autres										
S'exprimer clairement										
Être bienveillant										
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 lire et comprendre la question à poser



2. Je suis capable de comprendre la question qui m'est posée



3. Je suis capable de répondre oralement à la question



4. Je suis capable de respecter le timing pour répondre



5. Je suis capable de donner mon avis



6. Je suis capable de prendre la parole devant les autres



7. Je suis capable de m'exprimer clairement



8. Je suis capable de respecter l'avis des autres



9. Je suis capable de respecter les consignes



10. Je suis capable d'être fair-play

