

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 de **déplacer horizontalement et/ou verticalement leur clan de Diplos** (jaune ou bleu) sur le plateau. Ils devront soit avoir **mangé le plus de feuilles** représentant des points de victoire, soit avoir **éliminé tous les Diplos de l'équipe adverse** à l'aide des deux T-Rex.



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 : 22,50 €



Pour 2 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut faire manger le plus de feuilles à son clan de Diplos ou éliminer tous les Diplos de son adversaire.

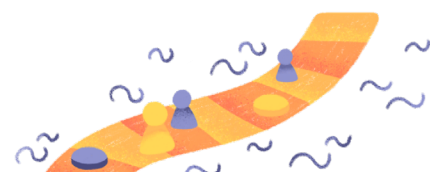
Niveau :

- de 7 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : 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.

Mathématique :

- Dénombrer.
- Se situer et situer des objets.
- Représenter sur un plan le déplacement correspondant à des consignes données.
- Dans une situation simple et concrète (retourner un jeton) estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport.
- Utiliser des repères spatiaux.

Citoyenneté :

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

Effets des jetons « Herbe » :

- **Naissance** : permet de placer un « Diplo » de notre réserve sur une case vide de notre choix et permet de rapporter 1 point de victoire.
- **Reconnaissance** : permet secrètement de prendre connaissance de tous les jetons « Herbe » du plateau prairie de notre choix et permet de rapporter 1 point de victoire.
- **Transport aérien** : permet de déplacer n'importe quel « Diplo » présent sur l'aire de jeu sur une case libre de notre choix et permet de rapporter 1 point de victoire.
- **Attaque aérienne** : permet de déplacer un T-Rex présent sur l'aire de jeu sur une case vide de notre choix et permet de rapporter 1 point de victoire.
- **Éruption volcanique** : permet de supprimer 2 jetons « herbe » de l'aire de jeu sans en prendre connaissance et permet de rapporter 1 point de victoire.
- **Surprise** : permet de renvoyer un « Diplo » de l'équipe adverse dans sa réserve et permet de rapporter 3 points de victoire.
- **Miam Miam** : permet uniquement de remporter 2 points de victoire.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Placez les 4 plateaux modulables** pour former la prairie ainsi que **les Diplos (jaune ou bleu)** sur les emplacements indiqués par un œuf correspondant à la couleur.
Mélangez les 28 jetons « Herbe » et placez-les aléatoirement sur les cases du plateau face cachée.

2. Pour jouer, l'élève devra réaliser **deux actions au choix** (sauf pour le premier joueur, qui, au 1er tour, ne jouera qu'une seule action).

a. Déplacer un de ses Diplos :

Les déplacements se font toujours **en ligne droite**. Les Diplos sont arrêtés soit par :

- un autre Diplo,
- un T-Rex,
- la bordure de l'aire de jeu,
- un jeton « Herbe » qu'il faudra découvrir et en appliquer directement l'effet.

b. Déplacer un T-Rex

Les déplacements se font toujours **en ligne droite**. Les T-Rex sont arrêtés soit par :

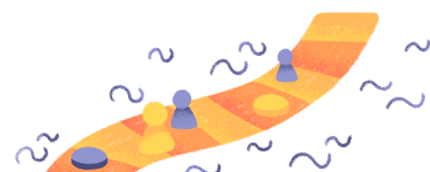
- un autre T-Rex,
- un jeton « Herbe »,
- la bordure de l'aire de jeu,
- un « Diplo » (qu'il fait automatiquement fuir en prenant sa place et en le renvoyant dans la réserve de son propriétaire)

3. La partie se termine lorsque l'une des trois situations suivantes arrive :

- **un des joueurs n'a plus de « Diplo »** sur le plateau,
- **il n'y a plus de jeton « Herbe » sur le plateau ;**
- si pendant deux tours consécutifs, **aucun des deux joueurs n'a réussi à récupérer un jeton « Herbe » ni fait fuir de « Diplo ».**

Comptez ensuite les points obtenus à l'aide des jetons « Herbe ».

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie sauf dans le cas où un joueur n'a plus aucun « Diplo » sur le plateau.





a. **Faire jouer en binôme** et permettre de déplacer leur(s) Diplo(s) et/ou les T-Rex en testant différentes combinaisons avant de jouer « pour de vrai ».

b. **Réalisez un plateau en version géante à l'aide de cerceaux** et d'objets représentant les jetons herbe dans la salle de gym. Faire se déplacer les élèves qui jouent les Diplos afin de les faire vivre avec leur corps et pour mieux comprendre les différents obstacles qu'ils peuvent rencontrer. (jeton « Herbe », bord de l'aire de jeu, autre Diplo ou T-Rex).

c. **Faire prendre conscience qu'il existe différentes stratégies** et proposer de les appliquer (jouer à la manière de...) :

- Une plus agressive qui permet à l'aide des T-Rex de chasser les Diplos adverses de l'aire de jeu.
- Une moins agressive, où le joueur se limite à manger les jetons « Herbe » afin de récolter un maximum de points de victoire.

d. **Placer autrement les plateaux** de l'aire de jeu 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 2 pour mieux appréhender le jeu.
- o **Maîtriser le vocabulaire spatial.**
→ Établir des listes de mots avec leur définition.
- o **Mémoriser les actions possibles.**
→ à Voir aide de jeu
- o **Comprendre la différence entre les actions et les effets.**
→ Faire oraliser les élèves lors de leurs déplacements « Je fais l'action de ... » et lors de la réception des jetons herbe « J'applique l'effet de ... »
- o **Comprendre que les T-Rex appartiennent aux deux joueurs.**
- o **Comprendre que même si on a mangé plus d'herbe que le clan adverse on peut perdre la partie** si le(s) T-Rex ont chassé tous les Diplos de notre couleur.
- o **Gérer une certaine frustration liée au hasard de la pioche des jetons « herbe ».**



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématique** : Vocabulaire propre à la géométrie, déplacement dans le plan, visualisation dans le plan.
- o **Éveil géographique** : Utiliser des repères spatiaux.



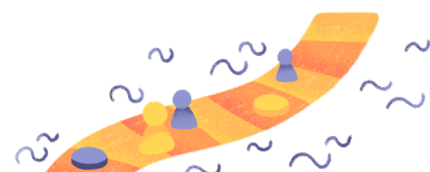
RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Voir les règles en 5 minutes](#)

[Découvrir la version géante](#)

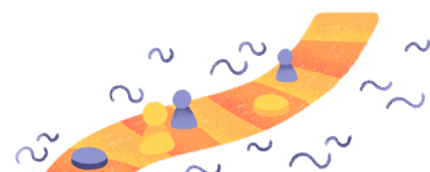




GRILLE D'OBSERVATION

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 →												
Comprendre les actions des jetons												
Utiliser à bon escient l'aide de jeu												
Choisir les déplacements adéquats												
Mémoriser les jetons déjà en jeu												
Planifier et visualiser les déplacements dans l'espace et leurs conséquences												
Anticiper l'action de la case d'arrivée												
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 comprendre correctement les actions des jetons.



2. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



3. Je suis capable de planifier et devisualiser les déplacements dans l'espace et leurs conséquences.



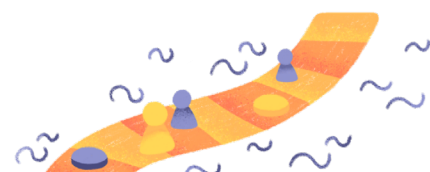
4. Je suis capable de mémoriser les jetons déjà en jeu.



5. Je suis capable de respecter les consignes.



6. Je suis capable d'être fair-play.



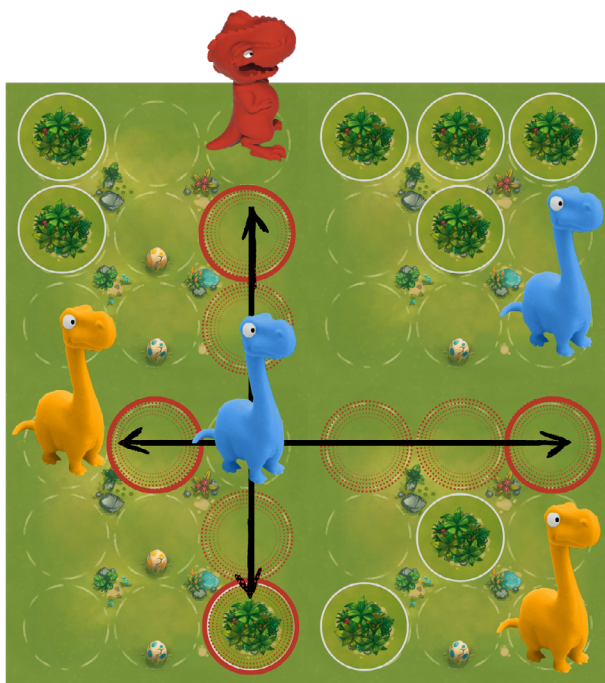


AIDE DE JEU

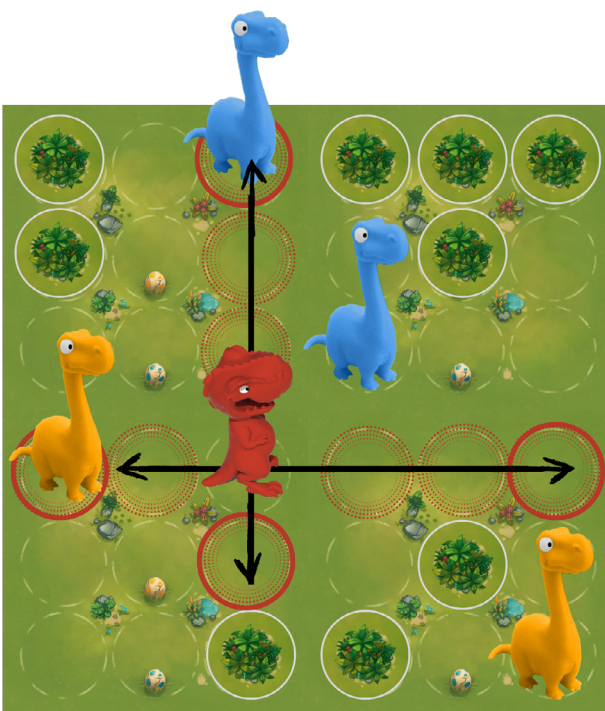
Matériel à découper et à plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions du jeu et les effets des jetons.



DESCRIPTION DES ACTIONS



Déplacement des Diplos

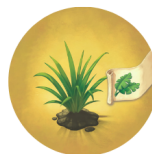


Déplacement des T-Rex



EFFETS DES JETONS HERBE

Miam Miam **2 points**

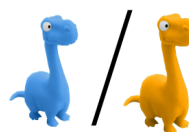


Aucun effet

Naissance **1 point**



+1



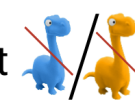
Surprise **3 points**



+1



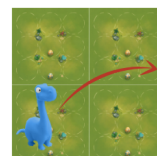
et



Transport aérien **1 point**



x1



Attaque aérienne **1 point**



x1



Reconnaissance **1 point**



x2



Éruption volcanique **1 point**



x2

