

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Coopération  
Vision dans l'espace  
Anticipation  
Repères spatiaux

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- S'orienter dans l'espace
- Dénombrer jusque 3
- Communication verbale



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de coopérer afin de créer un parcours pour traverser la forêt, tout en récupérant 3 clés, pour trouver le trésor avant l'arrivée du dragon.



Un jeu de Gina Manola  
Maison d'édition : Mindware/Gigamic  
Prix indicatif : 20€



de 2 à 4 élèves  
10 à 15 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer pour construire un chemin afin de traverser la forêt pour trouver le trésor avant le dragon.

### Niveau :

- à partir de 4 ans : découverte accompagnée, vers l'autonomie.
- de 8 à 10 ans : en autonomie
- à partir de 10 ans : /

### ESAR

A 403 : Jeu de circuits et de parcours.  
A 401 : Jeu coopératif



### 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.
- Traiter l'information : repérer, sélectionner les éléments pertinents.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- Chercher de l'aide.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

### Mathématiques :

- Dénombrer.
- Se situer et situer des objets.
- Associer un point à ses coordonnées dans un repère.
- Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.
- Lire un tableau à double entrée.

### Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- En tenant compte des critères suivants : des contraintes de l'activité.
- En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole...).
- Présenter un message ou y réagir.

### Éveil géographique :

- Utiliser des repères spatiaux.
- Localiser : orienter.

### Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les tuiles « Dragon » et « Chemin », puis placez-les autour du plateau, faces cachées.

Lancez les dés (couleur et forme) pour déterminer l'emplacement et trouver l'intersection correspondante sur le plateau des 4 jetons « Clé » et du jeton « Sucrieries ».

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

L'élève qui imite le mieux le cri du dragon commence.

A son tour de jeu, l'élève retourne une tuile de son choix :

- Si c'est une tuile « Chemin », il la pose correctement sur le plateau pour faire progresser le chemin commencé.
- Si la tuile piochée est un « Dragon », il la place sur le premier espace libre du chemin du dragon.

- Les jetons « Clé » : permettent d'ouvrir le coffre à l'arrivée.

Le parcours doit donner l'occasion de ramasser trois jetons « Clé ».

Lorsqu'un élève place une tuile sur une case comportant un jeton « clé », il le remporte, le ramasse et le place sur l'espace prévu dans la caverne.

- Le jeton « Sucrieries » : permet d'éloigner momentanément le dragon d'une case.

Il ne peut être utilisé qu'une seule fois, quand les élèves le décident.

Lorsqu'un élève place une tuile sur la case comportant le jeton « Sucrieries », il le remporte, le ramasse et le place sur l'espace prévu en bas à droite du plateau.

Le jeu se termine de deux manières :

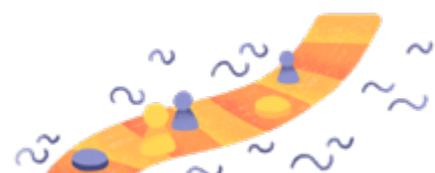
- Soit lorsqu'une tuile « Chemin » est placée sur le coffre aux trésors.

Pour gagner la partie, les élèves doivent avoir non seulement récupéré 3 jetons « Clé » mais aussi réalisé un chemin continu jusqu'au coffre.

- Soit lorsqu'une tuile « Dragon » est placée sur le coffre aux trésors.

La partie est automatiquement perdue.

2/6





## POUR JOUER AUTREMENT



## EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

### a. Pour appréhender le jeu :

- Placer les jetons « clé » sans utiliser les dés,
- Mettre moins de tuiles dragon dans la pioche,
- Permettre aux élèves de ne récupérer qu'une clé, puis deux, puis trois.

### b. Pour complexifier le jeu :

- Jouer sans le jeton « sucreries »,
- Placer uniquement 3 jetons « clé » sur la plateau

c. Représenter les tuiles « chemin » au format géant pour permettre aux élèves de vivre le jeu avec leur corps. Les faire construire le parcours et se déplacer sur le parcours construit au fur et à mesure.

### d. Pour planifier le trajet le plus judicieux :

- Permettre aux élèves d'échanger au sein de la partie sur la meilleure stratégie à adopter,
- Permettre aux élèves de placer les tuiles à différents endroits du plateau avant de la placer définitivement.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient rencontrer des **difficultés à** :

### 1. Placer les jetons « clé » et « sucreries » en fonction des consignes des dés :

- Proposer un entraînement d'utilisation de tableaux à double entrée
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement »

### 2. Orienter correctement les tuiles chemin sur le plateau :

- Rappel de la règle : la tuile peut être tournée dans tous les sens.
- L'adulte peut aider à visualiser, réfléchir et anticiper le parcours à réaliser.
- Voir point « c » dans « Pour jouer autrement »
- Ajouter un pion qui avance au fur et à mesure pour visualiser le déplacement

### 3. Coopérer :

- Rappel de ce qu'est la coopération
- Pour les plus jeunes, l'adulte guide, dans un premier temps, les échanges qui permettent une meilleure coopération.
- Voir point « d » dans « Pour jouer autrement »

### 4. Gérer leur frustration lorsqu'ils perdent une partie qui est dû au fait de jouer en équipe :

- Revenir sur les parties jouées et débriefer.



## AUTOUR DU JEU

- o **Français** : découverte d'albums/contes sur le thème des lutins et dragons
- o **Mathématiques** : tableau à double entrée, vision dans l'espace, déplacement dans le plan
- o **Éveil** : le monde imaginaire des dragons et des lutins

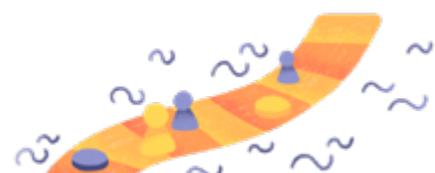


### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)







# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de placer correctement les jetons à l'aide des dés.



2. Je suis capable de placer correctement les tuiles « chemin ».



3. Je suis capable de récupérer 3 jetons « Clé ».



4. Je suis capable d'appliquer l'effet du jeton « sucreries ».



5. Je suis capable de coopérer.



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



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis fair-play.

