## Tiche pédagogique





## COMPÉTENCES CLÉS

anticipation programmation déplacement dans l'espace

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

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



## **P**RÉREQUIS

- vision dans l'espace
- o maitriser la latéralisation
- o repères spatiaux



Les élèves seront capables de **situer sur le plateau** leur(s) poisson(s) afin de les **déplacer verticalement et/ou horizontalement**. Il devront, soit manger un ou des poissons de leur adversaire, soit faire « grandir » leur(s) poisson(s) et être le premier à « manger » 5 poissons.



Un jeu d'Igor Polouchine et David Perez Maison d'édition : The Flying Games - Prix indicatif : 22€



Pour 2 élèves 15 minutes



#### **Descriptif:**

Dans ce jeu, il faut dévorer 5 poissons de son adversaire.

#### 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

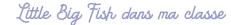


### **SCAN ME**

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com

1/6











#### 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
- Se situer et situer des objets.
- Représenter sur un plan le déplacement correspondant à des consignes données.
- Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaitre et la nommer.

#### Éveil Géographique :

Utiliser des repères spatiaux.

#### Citoyenneté:

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

- 1. Placez les 4 plateaux modulables pour former le terrain de jeu.
- 2. Chaque élève reçoit 12 poissons représentés en 3 tailles différentes (petits, moyens et grands) puis place 3 petits poissons sur la première ligne devant lui et sur une case Océan vide.
- 3. A son tour, chaque élève a la possibilité de **déplacer un ou deux de ses poissons** d'une ou deux cases horizontalement ou verticalement.

#### Il devra réaliser l'action de chaque case traversée :

- → Les poissons peuvent dévorer les poissons adverses à condition de tomber sur une case occupée et d'être de taille équivalente ou plus grosse.
- → Case Plancton: permet de faire grossir son poisson.
- → Case Épave: les petits poissons peuvent y passer sans compter le déplacement, pour les autres, cette case est un obstacle.
- → Case Naissance: ajoute un petit poisson en jeu sur le même plateau.
- → Case Surpise: le joueur pioche un jeton surprise et réalise son effet.

#### Actions des jetons « Surprise » :

- → Naissance : ajoute un petit poisson en jeu sur le même plateau.
- → *Plancton*: permet de faire grossir son poisson.
- → Pêcheur: le poisson se trouvant sur la case est perdu et un poisson adverse du même plateau.
- → *Tourbillon*: Tourner d'un quart de tour le plateau de son choix.
- 4. La partie se termine lorsqu'un élève a mangé 5 poissons adverses ou dès qu'un élève n'a plus qu'un poisson sur le terrain de jeu.









- Comparez les poissons à l'aide des signes mathématiques : >, < ou = et faire oraliser les élèves : « je suis plus petit que... » ; « je suis plus grand que... » ; « je suis identique à... ».
- Réalisez un plateau en version géante dans la classe et faire déplacer les élèves qui représentent les poissons afin de faire vivre avec leur corps.
- C. Faire jouer en binôme et permettre de déplacer leur(s) poisson(s) en testant différentes combinaisons avant de jouer « pour de vrai ».
- Faire constater aux élèves qu'il existe différentes probabilités lorsque l'on joue les jetons « surprise ». En effet, en début de partie, 8 jetons « Surprise » sont proposés avec 4 effets (*Pêcheur*, *Plancton*, *Tourbillon* et *Naissance*), chacun reproduit 2 fois. Dès lors, il est intéressant qu'ils se rendent compte qu'ils ont plus de risque à jouer ou non ces jetons « Surprise » car ils doivent réfléchir aux conséquences que cela implique dans leur stratégie.
- E. Faire prendre conscience qu'il existe différentes stratégies et leur proposer de les appliquer (jouer à la manière de...):
  - → Rester dans son coin pour faire des petits, les faire grossir pour ensuite attaquer son adversaire en étant déployé.
  - → Prévoir une stratégie hyper agressive (plus risquée) en allant très rapidement dans le camp adverse pour lui mettre la pression.

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**:

- 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.
  - → Voir l'aide de jeu.
- Perdre un poisson lorsque le jeton «Surprise»
   Pêcheur est pioché qui est souvent lié à une mauvaise compréhension de la double action de ce jeton.
  - → Mettre en évidence l'intérêt d'éliminer un poisson du joueur adverse.



## **A**UTOUR DU JEU

- **Mathématiques**: Vocabulaire propre à la géométrie, déplacement dans le plan, visualisation dans le plan, les signes <, >, les probabilités.
- Éveil géographique : utiliser les repères spatiaux



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

Télécharger les règles du jeu

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											•		
Comprendre les actions		·											
Utiliser à bon escient l'aide de jeu													
Choisir les bons déplacements													
Planifier les déplacements dans l'espace													
Mémoriser les jetons surprise déjà en jeu													
Visualiser les transformations possibles													
Anticiper l'action de la case d'arrivée													
Appliquer une stratégie offensive													
Respecter les consignes													
Être fair-play													
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •													
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •													
• • • • • • • • • • • • • • • •													
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •													
• • • • • • • • • • • • • • • • •													

- 100



## 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 visualiser les déplacements dans l'espace et leurs 4. Je suis capable de mémoriser les jetons surprise déjà en jeu. 5. Je suis capable d'anticiper l'action de la case d'arrivée. 6. Je suis capable de respecter les consignes. 7. Je suis capable d'être fair-play.

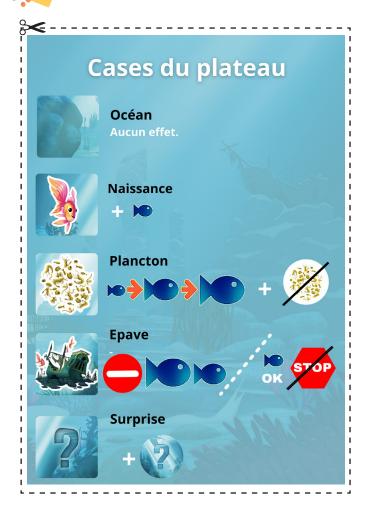




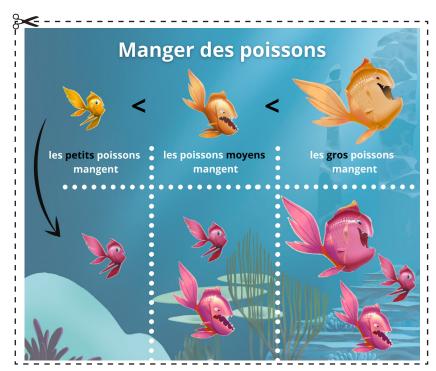


## AIDE DE JEU

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









6/6



