

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS

Communication limitée  
Coopération  
Mémoire/observation

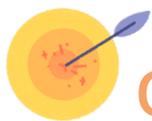
## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



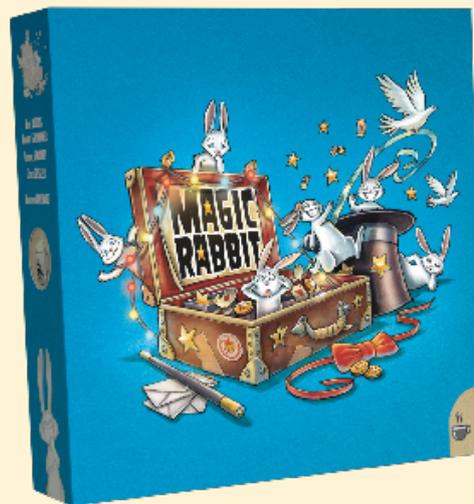
## PRÉREQUIS

- o L'approche ordinale
- o Correspondance terme à terme
- o Interpréter des indices



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **coopérer en un temps limité pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis** (dans l'ordre croissant de 1 à 9).



Un jeu de Julie Dutois, Romaric Galonnier,  
Ludovic Simonet et Cécile Ziégler  
Maison d'édition : Lumberjacks Studio - Prix indicatif : 14€



de 1 à 4 élèves  
2 minutes 30



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut réunir les lapins et les chapeaux de 1 à 9 en un temps limité.

### Niveau :

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

### ESAR

A 401 Jeu d'association  
A 406 Jeu de stratégie  
D 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.
- 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.

### Mathématiques :

- Classer (situer, ordonner, comparer).
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.

### Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte :
  - de l'intention poursuivie, {...}
  - des contraintes de l'activité,
  - des modalités de la situation,
  - en utilisant des procédés qui garantissent la relation (courtoisie, tour et temps de parole, ...).
  - de sélectionner les informations répondant à un projet.
  - de réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres.

### Éducation Morale et Civique / Citoyenneté :

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



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

- 1. Mélangez les tuiles lapins et posez-les aléatoirement face cachée** les unes à côté des autres au centre de la table.  
**Mélangez les tuiles chapeaux et posez-les face visible sur les lapins.**  
**Placez la tuile magicien à l'extrémité de la ligne** pour indiquer le premier lapin **et les colombes sur les chapeaux** en fonction du nombre de joueurs (voir les règles).
- 2. Les élèves ont 2 minutes 30 pour faire correspondre chaque lapin à son chapeau dans l'ordre croissant.**
- 3. Retournez le sablier. À son tour, l'élève a le choix entre 3 actions :**
  - **Soulever une pile** : il récupère la pile de son choix, sans colombe dessus, regarde le lapin secrètement et replace la pile où elle était.
  - **Intervertir deux chapeaux** : il peut choisir d'intervertir deux chapeaux, sans colombe, peu importe leurs emplacements.
  - **Intervertir deux piles** : il peut choisir d'intervertir deux piles, sans colombe, peu importe leurs emplacements.
- 4. A la fin de son tour, l'élève peut choisir de déplacer une colombe d'un chapeau à un autre** pour donner une information à son équipe. Les colombes bloquent les piles sur lesquelles elles sont posées et ne peuvent donc pas être visitées.  
**Dès que l'élève actif a fini son tour, l'opération se reproduit pour chaque élève.**
- 5. La partie s'arrête lorsque le sablier est écoulé.** Les élèves révèlent alors chaque lapin sous les chapeaux. Si les lapins et les chapeaux sont bien associés et dans l'ordre croissant, la partie est gagnée.



**a. Proposer de jouer pour s'appropriier le jeu :**

- sans le sablier, ni les colombes,
- sans le sablier, et avec les colombes.

**b. Jouer une partie où les élèves, entre eux, peuvent communiquer** en donnant des indices position ou couleur.

**c. Réaliser une course « relais » afin de faire vivre le jeu avec le corps.** Faire se déplacer les élèves au centre de la pièce/salle de gym afin qu'ils réalisent une des actions pour faire correspondre au fur et à mesure chaque lapin à son chapeau dans l'ordre croissant.

**d. Permettre un temps de débriefing après chaque partie jouée** afin d'ajuster la stratégie d'équipe. (travail sur l'implicite et le non verbal).

**e.** La règle propose plusieurs façons de **faire évoluer la difficulté dans le jeu grâce à des enveloppes** à ouvrir au fur et à mesure. (voir les règles).

**f. Créer de nouvelles tuiles lapins afin de travailler la décomposition des nombres.**

**g. Pour travailler les compléments de 10 : faire associer le lapin et son chapeau correspondant** (Exemple : le chapeau 2 au lapin 8).

**h. Remplacer les tuiles lapin par des objets correspondants au nombre.** Faire correspondre les chapeaux et les objets en utilisant le toucher : les élèves doivent dénombrer les objets sans les voir (Sensori-moteur).

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 **Mémoriser les actions du jeu :**
  - voir l'aide de jeu.
- o **Jouer sans communiquer verbalement les indices couleurs et position :**
  - voir le point **b** dans « Pour jouer autrement ».
- o **Mémoriser la position des lapins :**
  - proposer de prendre un support effaçable afin de dessiner leur position.
- o **Comprendre les indices donnés par les élèves :**
  - voir le point **d** dans « Pour jouer autrement ».
- o **Gérer leur frustration lorsqu'ils perdent une partie due au fait de jouer en équipe :**
  - revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.



## RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Voir les règles en 5 minutes](#)

[Télécharger le jeu à imprimer](#)

## AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : l'approche ordinale, la décomposition des nombres, la correspondance terme à terme.
- o **Français** : communication non verbale, l'implicite.
- o **Fonctions exécutives** : la mémoire, l'impulsivité.





# 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 →											
Ordonner et déplacer correctement les tuiles lapin											
Ordonner et déplacer correctement les tuiles chapeau											
Comprendre les informations orales implicites											
Savoir coopérer											
Communiquer sans donner ni la couleur ni la position des tuiles											
Utiliser à bon escient les colombes											
Comprendre/interpréter les colombes											
Respecter les consignes											
Être fair-play											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable d'ordonner et de déplacer correctement les tuiles « lapin ».



2. Je suis capable d'ordonner et de déplacer correctement les tuiles « chapeau ».



3. Je suis capable de communiquer sans donner ni la couleur ni la position des tuiles.



4. Je suis capable de comprendre les informations orales implicites.



5. Je suis capable de comprendre/interpréter les colombes.



6. Je suis capable de coopérer.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis capable d'être fair-play.





## AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différentes actions possibles à leur tour de jeu :

