

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



- Mémorisation
- Coopération
- Anticipation
- Déplacement dans l'espace

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Déplacement du pion
- Dénombrer jusqu'à 3
- Lecture des albums de Petit Ogre



OBJECTIF(S)

Dans ce jeu, les élèves doivent **coopérer pour déplacer Petit Ogre** sur le plateau de jeu grâce à des cartes « déplacement », afin de **retrouver les six tuiles spéciales cachées** (amis et voyages), avant que toutes les cartes ne soient jouées (pioche et main des élèves).



Un jeu de Marie & Wilfried Fort
Maison d'édition : Bayard Jeux - Prix indicatif : 10,90€



de 2 à 4 élèves
15 minutes



Descriptif :

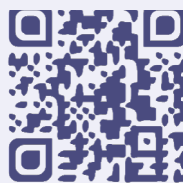
Dans ce jeu, il faut coopérer pour retrouver les six tuiles spéciales (amis et voyages).

Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie.
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 403 Jeu de circuit et de parcours.
D 401 Jeu coopératif



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.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets.
- Dénombrer.

Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes de l'activité.
- Présenter un message ou y réagir

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Mise en place

- Placer les 6 tuiles étoiles (cadre jaune et violet) à proximité de l'espace de jeu.
- Mélanger les 25 tuiles « Chemin », « Monde » et « Maison » pour les disposer aléatoirement en formant un carré de 5 sur 5, en veillant à cacher les 6 tuiles spéciales (« Petit Ogre rencontre des amis » et « Petit Ogre voyage »).
- Placer le pion « Petit Ogre » sur la tuile « Maison » qui représente la case départ.
- Mélanger les cartes « déplacement » et en distribuer 2 à chaque élève.

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

2. A son tour de jeu, l'élève choisit une carte de sa main et effectue le déplacement de celle-ci horizontalement ou verticalement :

- La carte « *Petit Ogre cherche un ami* » permet de déplacer le pion « Petit Ogre » sur une tuile « Chemin » adjacente.
- La carte « *Petit Ogre voyage autour du monde* » permet de déplacer le pion « Petit Ogre » d'une, deux ou trois tuiles, selon le nombre indiqué sur la carte pour rejoindre une tuile « Monde ».
- La carte « *Petit Ogre rentre à la maison* » permet de placer directement le pion « Petit Ogre » sur la tuile « Maison ».

3. Lorsque le pion « Petit Ogre » arrive sur une nouvelle tuile, l'élève retourne la tuile :

- Si c'est une tuile « Chemin » ou « Monde » rien ne se passe.
- Si c'est une tuile « Petit Ogre rencontre un ami » ou « Petit Ogre voyage », l'élève la remplace par une tuile « Etoile ».

4. L'élève défausse la carte jouée et en pioche une nouvelle afin d'en avoir toujours deux en main.

Si l'élève ne peut poser aucune de ses deux cartes, il défausse une carte, en pioche une nouvelle et ne déplace pas le pion « Petit Ogre ».

5. La partie se termine de deux façons :

- Les 6 tuiles spéciales sont remplacées par les tuiles « Etoiles ». La partie est gagnée.
- Toutes les cartes « déplacement » ont été jouées avant d'avoir découvert toutes les tuiles spéciales. La partie est perdue.





POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- Avant d'utiliser le jeu, il est conseillé de lire les différentes aventures de « Petit Ogre »** aux éditions Bayard pour se familiariser avec le monde du personnage).
- Pour que les élèves se familiarisent avec le jeu**, placer la tuile « Maison » au centre de l'espace de jeu afin de faciliter l'exploration des différentes tuiles.
- Pour apprendre à anticiper les déplacements de Petit Ogre**, inviter les élèves à planifier et à organiser les différents déplacements ainsi que la stratégie mise en place par le groupe pour coopérer : qui, comment, dans quel ordre, etc.

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. Réaliser correctement les déplacements de Petit Ogre :

- Faire vivre les déplacements par le corps.
- Faire anticiper les déplacements en montrant les différentes possibilités avec le doigt.

2. Former correctement le carré de 5/5 avec les tuiles :

- Rappel de ce qu'est un carré.
- Faire placer la première ligne de 5 par l'adulte.
- Voir aide de jeu.

3. Différencier l'utilisation des cartes « Petit Ogre cherche un ami » (bord jaune) et « Petit Ogre voyage autour du monde » (bord mauve) :

- Rappel de la règle.
- Voir aide de jeu.

4. Comprendre l'intérêt d'utiliser la carte « Petit Ogre rentre à la maison » :

- Débriefing et échange sur les stratégies mises en jeu ou à celles qui peuvent être exploitées.

5. Communiquer pour coopérer :

- Voir point C dans « Pour jouer autrement »

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

- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.

7. Mémoriser les tuiles déjà explorées :

- Échanger sur les différentes stratégies mobilisées par les élèves.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : communication (implicite/explicite).
- o **Mathématiques** : déplacement dans le plan, Visualisation dans le plan, vocabulaire spatial.
- o **Éducation Civique et Morale** : être à l'écoute des autres et coopérer.
- o **Fonctions exécutives** : mémoire de travail.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

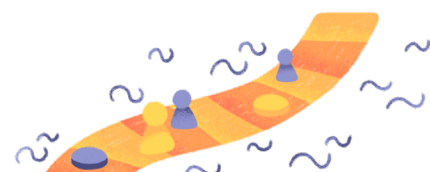




GRILLE D'OBSERVATION

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 →										
Comprendre correctement les actions des cartes										
Choisir la carte la plus pertinente de sa main										
Utiliser à bon escient l'aide de jeu										
Choisir les déplacements adéquats										
Planifier et visualiser les déplacements dans l'espace et leurs conséquences										
Mémoriser les tuiles déjà explorées										
Communiquer sans dévoiler sa main										
Comprendre les indices implicites										
Coopérer										
Respecter les consignes										
Accepter la défaite										
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 cartes



2. Je suis capable de choisir la carte la plus pertinente de ma main



3. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu



4. Je suis capable de choisir les déplacements adéquats



5. Je suis capable de mémoriser les tuiles déjà en explorées



6. Je suis capable de communiquer sans dévoiler mes cartes



7. Je suis capable de coopérer



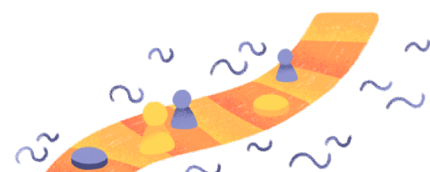
8. Je suis capable de respecter les consignes



9. Je suis capable d'accepter de perdre



10. Je suis fair-play

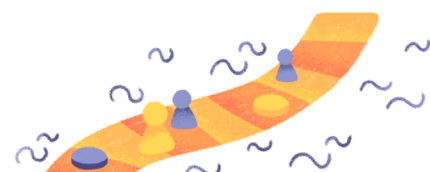




AIDE DE JEU

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





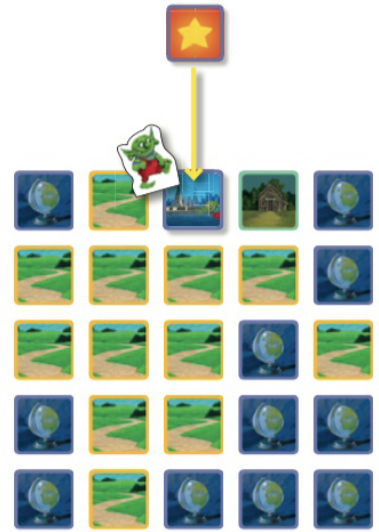
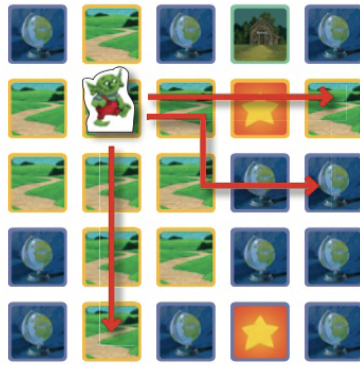
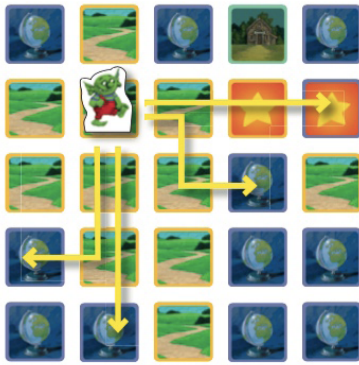


AIDE DE JEU

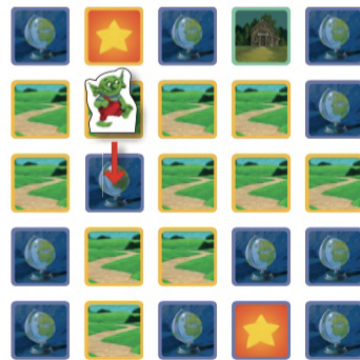
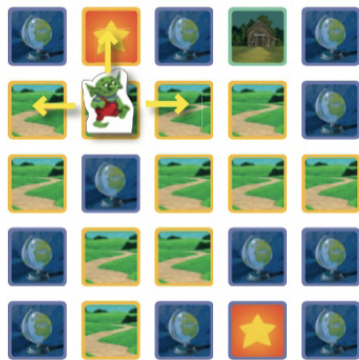
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les cartes et les déplacements.



Cartes « Monde »



Cartes « Chemin »



Cartes « Maison »

