

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Mémoire
Rapidité
Observation
Association

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Discrimination visuelle



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables par une observation rapide de la carte « 4 animaux » piochée, de trouver et pointer l'animal manquant dans la couleur manquante.



Un jeu de Reinhard Staupe
Maison d'édition : Amigo (Gigamic)
Prix indicatif : 11€



de 1 à 4 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut identifier et pointer le plus rapidement possible la carte « animal » adéquate.

Niveau :

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

ESAR

A 401 Jeu d'association
D 301 Jeu compétitif



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'appropriier 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 :

- Dénombrer.
- Organiser selon un critère.

Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

Éducation physique :

- Coordonner ses mouvements : {...} manipuler, {...}

Éducation Morale et Civique / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Mélangez séparément les cartes « 4 animaux » et « animal unique ».
2. Posez les cartes « 4 animaux » en pile, faces cachées, au centre de la table.
3. Étalez les cartes « animal unique », faces visibles, sur la table.

- Le joueur le plus jeune commence. Il retourne une carte « 4 animaux ». Le premier joueur qui arrive à trouver l'animal qui manque dans la couleur manquante devra pointer la carte le représentant en annonçant ce qu'il montre.
(ex : J'ai le chat mauve !)
- Il gagne alors la carte de la pioche, la pose devant lui avant de retourner la carte suivante.
- Chaque tour se joue de la même façon. Durant toute la partie, les cartes « animal unique » restent toutes sur la table, faces visibles.

La partie se termine lorsque la dernière carte « 4 animaux » est jouée.

Celui qui possède le plus de cartes gagne la partie.



**POUR JOUER
AUTREMENT**

- a. Le site de « Gigamic » propose des pistes pour faire découvrir le jeu pour les 4-10 ans :

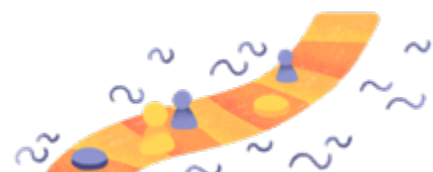
<https://www.icionjoue.fr/wp-content/uploads/2011/05/pippo-v11.pdf>

- b. **Pour simplifier le jeu :**

- Jouer chacun son tour.
- Étaler les cartes « animal unique » en les classant soit par animal, soit par couleur.
- Jouer une partie en groupe classe et justifier le choix de la carte pointée.

- c. **Pour complexifier le jeu :**

- En cas d'erreur, faire perdre une carte au joueur à la manière de « Bazar bizarre ».
- Faire jouer la règle à l'inverse. Retourner une carte « animal unique » et trouver le plus vite possible quelle carte « 4 animaux » lui correspond.





EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- d. Réaliser une course de « vitesse » en équipe afin de faire vivre le jeu avec leur corps. Après avoir observé la carte « 4 animaux », faire se déplacer les élèves au centre de la pièce/salle de gym pour qu'ils prennent la carte « animal unique » adéquate.
- e. Lors d'un cours de langue étrangère, le jeu peut être adapté pour travailler le nom des animaux ainsi que le nom des couleurs.



AUTOUR DU JEU

- o **Français/ Langue étrangère** : vocabulaire des animaux, nommer les couleurs, accord des adjectifs de couleur, lecture des noms des animaux, étude du son « ch »
- o **Mathématiques** : classement, ensemble et relation, tableau à double entrée, catégorisation
- o **Éveil scientifique** : les animaux de la ferme
- o **Artistique** : créer de nouvelles cartes sur un thème défini.
- o **Fonctions exécutives** : attention, inhibition, mémorisation.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

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. Mémoriser les animaux et couleurs présents dans le jeu :

→ Voir aide de jeu.

2. Choisir et pointer la carte « animal unique » adéquate :

→ Faire oraliser les élèves pour justifier leur choix en trois étapes.
Exemple : « Il manque le chien » puis « Il manque la couleur jaune » et enfin « Il manque le chien jaune ».

3. Écouter la pertinence du choix des autres joueurs et laisser passer des erreurs :

→ Faire justifier oralement le choix de la carte « animal unique ».
→ L'adulte supervise les premières parties. Par la suite, un élève peut prendre ce rôle.

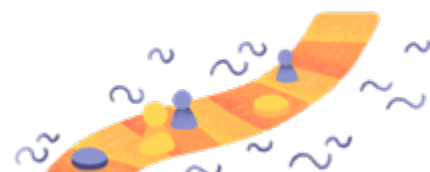
4. Se mettre d'accord en cas d'ex-aequo :

→ L'adulte aide à trouver des solutions pour résoudre ce genre de situations.
→ Rejouer une nouvelle carte « 4 animaux » à la manière du jeu « Bataille ». Celui qui remporte cette dernière, gagne les 2 cartes.

5. Gérer leur impulsivité :

→ Ne laisser qu'un seul essai par élève.
→ Un meneur de jeu compte jusque 3 et donne le top départ.
→ Inviter les élèves à oraliser dans leur tête leur choix.
→ Voir première partie du point « b » dans « Pour jouer autrement ».

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !!



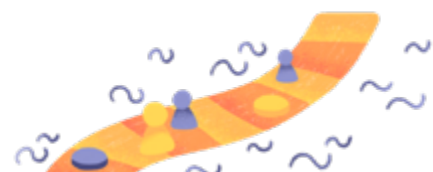


GRILLE D'OBSERVATION

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 →

Pointer l'animal manquant dans sa couleur manquante.										
Annoncer la carte « animal unique » pointée.										
Gérer son impulsivité.										
Être rapide.										
Vérifier la pertinence du choix de l'«animal unique» des autres élèves.										
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.										
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 pointer l'animal manquant dans sa couleur manquante.



2. Je suis capable d'annoncer la carte « animal unique » pointée.



3. Je suis capable de gérer mon impulsivité.



4. Je suis capable d'être rapide.



5. Je suis capable de vérifier la pertinence du choix de l'« animal unique » des autres élèves.



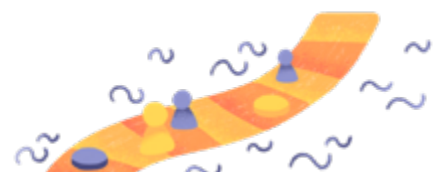
6. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis fair-play.









AIDE DE JEU

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



Trouver l'animal manquant !!

Carte 4 animaux :

Chien  Rouge	Chat  Bleu	Cheval  Vert	Vache  Jaune
---	---	---	---

La couleur manquante est : **Violet**

Il manque l'animal : **Chèvre**





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différents animaux et couleurs présents dans le jeu.



5 animaux



5 couleurs

