

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Calcul mental  
Anticiper  
Prise de risque  
Structuration spatiale

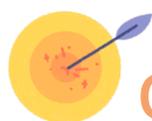
## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Visuelle/spatiale
- Logico-mathématique



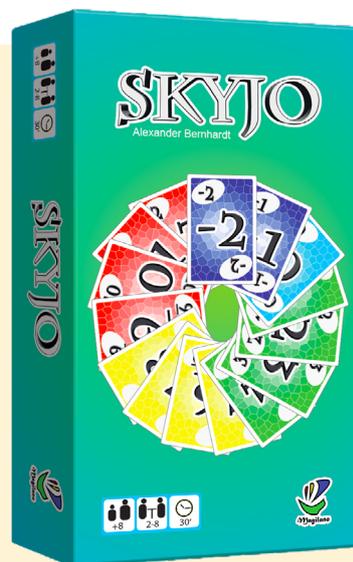
## PRÉREQUIS

- Comparer des nombres
- Additionner, soustraire et multiplier
- Le double



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'**obtenir le moins de points possible en réalisant des échanges avec leurs cartes** et les cartes de la pioche ou de la défausse. Ils devront, en fin de partie, **calculer mentalement leurs points en tenant compte des nombres négatifs**.



Un jeu d'Alexander Bernhardt  
Maison d'édition : Magilano - Prix indicatif : 15€



de 2 à 8 élèves  
30 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, à l'aide d'échanges de cartes, l'élève doit obtenir le moins de points possible.

### Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- 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](http://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.

### Mathématique :

- Dénombrer.
- Classer (situer, ordonner, comparer).
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat.
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.
- Dans une situation simple et concrète (tirage de cartes,...), estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport.

### Citoyenneté :

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



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Mélangez et distribuez 12 cartes à chaque élève.** Placez une carte de la pioche, **face visible**, au milieu de la table, elle constitue le début de **la défausse**. Les cartes restantes sont placées **face cachée** à côté et forment **la pioche**.
2. **Chaque élève place ses 12 cartes en 4 colonnes de 3 cartes**, face cachée devant lui et en retourne 2 de son choix face visible.

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

3. **A son tour l'élève doit :**
  - a. **Piocher la 1ère carte du dessus de la défausse**, puis remplacer face visible une carte de son jeu visible ou non par celle piochée.

**OU**

- b. **Piocher la 1ère carte du dessus de la pioche.** Il a le choix de la garder ou pas et de la remplacer face visible par une carte de son jeu visible ou non. S'il ne la garde pas il doit alors la placer sur la 1ère carte de la défausse et retourner une carte de son jeu afin qu'elle devienne visible.

**La manche s'arrête lorsqu'un élève a révélé toutes ses cartes.** Dans ce cas, tous les élèves suivants jouent encore une fois pour terminer le tour de table. Ils effectuent ensuite le comptage des points.

La manche suivante peut alors commencer.

**La partie s'arrête lorsqu'un élève a atteint minimum 100 points.**

*Règles spéciales :*

- **Aligner verticalement 3 cartes identiques.** Ils réalisent alors un « Skyjo » qui **permet de défausser toute la ligne**.
- Si le premier à avoir retourné toutes ses cartes n'a pas obtenu, **strictement, le plus petit nombre de points de cette manche**, alors, la somme de ses points pour cette manche est doublée.



**a. Faire jouer les premières parties en plusieurs étapes** afin d'intégrer toutes les règles :

- Jouer une manche pour bien s'imprégner du jeu sans les règles du Skyjo, du comptage jusque 100, du premier joueur dont le score doit être strictement plus petit que les autres.
- Ajouter la règle du Skyjo.
- Ajouter la règle du premier joueur qui termine la manche,
- Jouer jusqu'à ce qu'un élève obtienne 100 points.

**b. Faire prendre conscience aux élèves qu'il existe différentes stratégies** pour obtenir le meilleur score. En effet, Skyjo amène l'élève à prendre une part de risque lorsqu'il doit piocher et/ou choisir de remplacer avec une carte non visible.

**c. Faire jouer une partie en inversant la règle des points : tenter d'obtenir le plus de points possible.**

**d. Faire jouer une partie en tentant d'obtenir un score imposé.**

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** :

- **Retenir qu'il faut obtenir le moins de points possibles :**
  - Rappeler la règle et donner un moyen de le retenir.
- **Comprendre la règle du joueur qui termine le premier** (il doit avoir moins de points que tous les autres joueurs pour ne pas doubler ses points) :
  - Proposer de jouer/rejouer quelques parties sans cette règle.
  - Proposer un support qui permet de noter et de calculer le score des autres pour anticiper.
- **Jouer en tentant de réaliser un Skyjo :**
  - Proposer de réaliser les premières parties sans cette règle pour que les élèves s'imprègnent du jeu.
  - Montrer des exemples en jouant une manche avec les élèves.
- **Orienter correctement le Skyjo :**
  - Voir l'aide de jeu.
- **Comprendre l'effet des points négatifs en comparaison au zéro :**
  - Proposer sur une droite des nombres de compter en « négatif » à partir de zéro.
  - Proposer de comparer les nombres négatifs aux étages d'un immeuble (0 = rez-de-chaussée /-1 et -2 = sous-sol)
- **Prendre des risques lorsqu'ils doivent piocher et/ou choisir de remplacer avec une carte non visible :**
  - L'adulte peut jouer une partie avec eux, montrer l'exemple et faire oraliser ses prises de risque.
- **Calculer les scores lorsqu'ils ont des nombres négatifs :**
  - Dessiner un immeuble pour jouer avec l'ascenseur de l'immeuble.
- **Évaluer l'écart de points lors du choix d'une carte négatif :**
  - Estimer l'écart à l'aide de la couleur des cartes.



## AUTOUR DU JEU

- **Mathématique** : l'addition, la soustraction, la multiplication, la notion de double, les nombres négatifs, les priorités des opérations.



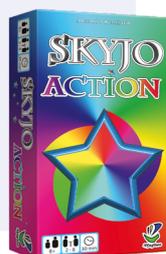
### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Découvrir Skyjo Action](#)



### Skyjo dans ma classe

Fiche pédagogique n°11 créée par Jeumaide pour Blackrock Games dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »  
© Blackrock Games 2020



# 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 →												
Comparer des nombres												
Comprendre l'effet des points négatifs												
Choisir la pioche adéquate : anticiper												
Orienter correctement un « Skyjo ».												
Orienter correctement un « Skyjo ».												
Estimer son score												
Estimer le score des autres												
Calculer correctement son score												
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 comparer des nombres.



2. Je suis capable de comprendre l'effet des points négatifs en comparaison au zéro.



3. Je suis capable de choisir la pioche adéquate : d'anticiper.



4. Je suis capable d'orienter correctement un « Skyjo ».



5. Je suis capable d'identifier et d'effectuer des opérations.



6. Je suis capable d'estimer mon score.



7. Je suis capable d'estimer le score des autres.



8. Je suis capable de calculer correctement mon score.



9. Je suis capable de respecter les consignes.



10. Je suis capable d'être fair-play.





# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les règles du jeu et la manière d'orienter son skyjo



**je peux piocher :** **la carte de la pioche** OU **la carte de la défausse**



**Je ne l'utilise pas**

Je mets la carte dans la défausse  
Je retourne une carte de mon jeu

OU

**Je l'utilise**

Je remplace une carte de mon jeu  
Je mets l'ancienne carte dans la défausse

**Je dois l'utiliser**



**Bien orienter son skyjo**

1



2



3

