

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Rapidité  
Discrimination Visuelle  
Dénombrer

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o logico-mathématique
- o Visuelle/spatiale
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



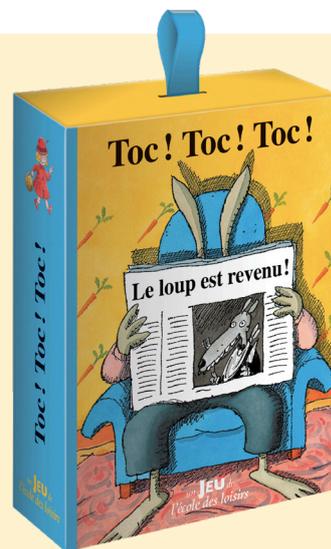
## PRÉREQUIS

- o Les couleurs rouge, jaune, bleu
- o Reconnaître le mot « Toc »



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **collecter 5 « Invités »**.  
Pour ce faire, lorsqu'exactly 3 « Toc », de couleur identique, apparaissent sur la plateau, ils annoncent « Qui est là ? » et récupèrent une carte « Invités ».



Maison d'édition : L'École des Loisirs  
Prix indicatif : 12,90€



de 2 à 4 élèves  
15 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut collecter 5 cartes « Invités » en annonçant « Qui est là ? » au bon moment.

### Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie.
- de 8 à 10 ans : en autonomie
- à partir de 10 ans : /

### 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](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 les savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

### Mathématiques :

- Dénombrer.

### Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes de l'activité.
- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication : Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

### 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

- Posez le plateau de jeu au centre de la table.
- Mélangez et distribuez toutes les cartes « Toc » entre les élèves.
- Faites une pioche avec les cartes « Invités » faces cachées

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

2. **A son tour, l'élève pose la première carte « Toc » de son tas**, face visible, sur le plateau, **sur la case de son choix**, sans la regarder à l'avance.

*Il n'est pas nécessaire de suivre l'ordre de pose du plateau.*

3. **Dès qu'exactly trois 3 ronds « Toc ! » de la même couleur apparaissent, le premier élève qui dit « Qui est là ? » remporte la manche.**

Il pioche alors une carte « Invités », qu'il pose devant lui, face visible.

Toutes les cartes « Toc ! » sont alors retirées du plateau pour être défaussées. Le joueur suivant entame une nouvelle manche.

4. **Le premier qui obtient 5 invités, remporte la partie.**

### Point d'attention

- **Si un joueur dit « Qui est là ? »** alors qu'il n'y a pas 3 ronds « Toc ! » de la même couleur, il doit remettre une carte « Invités » dans la pioche.

### Cartes spéciales

- **« Igor, le loup »** : Si l'élève a 0 à 2 invités, Igor est défaussé ainsi que les invités, sinon il s'ajoute aux invités.
- **« Lucas, le loup sentimental »** : compte comme un invité. Si l'élève pioche par la suite une carte « Igor, le loup », ce dernier s'ajoute à ses invités.
- **« Les chevreux bagarreurs »** : cette carte compte comme 2 invités.



# POUR JOUER AUTREMENT



## EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- Avant d'utiliser le jeu, il est conseillé de lire les différentes aventures du loup de Geoffroy de Pennart.**
- Avant de jouer, présenter les cartes spéciales** « Igor, le loup », « Lucas, le loup sentimental » et « Les chevreux bagarreurs » afin de les visualiser et les différencier.
- Pour faciliter le jeu lors des premières parties :**
  - Proposer aux élèves de n'utiliser que 2 ou 3 emplacements sur le plateau.
  - ne pas pénaliser l'élève qui se trompe en disant « Qui est là ? » (nombre et couleur des « Toc ! »).
- Imposer de placer des cartes sur les 4 emplacements du plateau.**
- Modifier le nombre de « Toc ! »** pour remporter un invité.



## AUTOUR DU JEU

- **Français** : les contes traditionnels, discrimination visuelle, les albums du « Loup » (lecture, observation, description, compréhension à l'audition, rallye lecture, etc.), expression écrite : inventer une partie de l'histoire ou rédiger une nouvelle histoire du « Loup », l'ordre chronologique, les expressions autour du mot « loup », les peurs.
- **Mathématiques** : compter.
- **Éducation Artistique** : réaliser des saynètes à l'aide des personnages du jeu.
- **Éveil scientifique** : la fiche d'identité du loup.



### 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 avoir des **difficultés** à :

#### 1. Distribuer équitablement les cartes :

- Former des tas de cartes devant l'élève qui distribue.
- Faire oraliser la distribution en nommant pour qui est chaque carte (sans faire de jaloux).

#### 2. Poser leur carte au bon moment :

- Travailler le tour de jeu.
- Apprendre à gérer l'impulsivité.

#### 3. Comprendre les effets de « Igor le loup » :

- Faire mimer la scène du loup qui arrive et qui fait peur.
- Voir l'aide de jeu.

#### 4. Comprendre que le doudou de la carte « le petit ours » ne compte pas comme un deuxième invité comme pour la carte « les chevreux bagarreurs » :

- Rappel de la règle.
- Voir l'aide de jeu.
- Observation des différents personnages et de l'objet qu'ils ont en leur possession.

#### 5. Compter les « Toc ! » présents sur le plateau :

- Compter ensemble les « Toc ! » présents sur le plateau lorsqu'un élève se trompe.
- Apprendre à gérer l'impulsivité.

#### 6. Gérer leur frustration lorsqu'ils perdent un/des invité.s :

- Voir point **c** dans Pour jouer autrement.
- Rappel de la règle.

**!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens dans 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

Discriminer les ronds « Toc » dans les différentes couleurs										
Dénombrer les ronds « Toc »										
Comprendre l'utilisation de la carte « Igor, le loup »										
Comprendre l'utilisation de la carte « Lucas, le loup sentimental »										
Comprendre l'utilisation de la carte « les chevreux bagarreurs »										
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 discriminer les ronds « Toc » dans les différentes couleurs.



2. Je suis capable de dénombrer les ronds « Toc ».



3. Je suis capable de dire « Qui est là » au bon moment.



4. Je suis capable de comprendre l'utilisation de la carte « Igor, le loup ».



5. Je suis capable de comprendre l'utilisation de la carte « Lucas, le loup sentimental ».



6. Je suis capable de comprendre l'utilisation de la carte « les chevreux bagarreurs ».



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



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis fair-play.



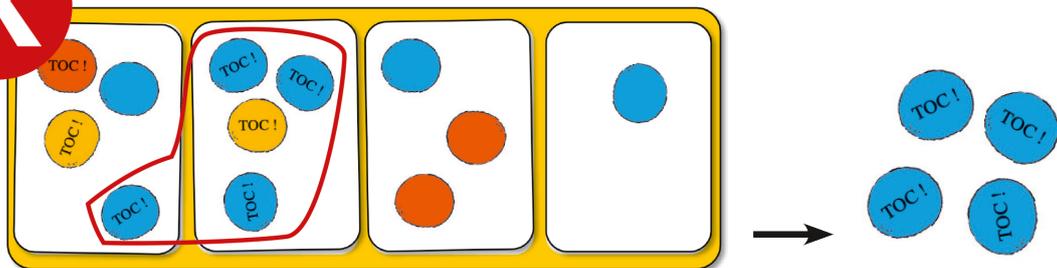
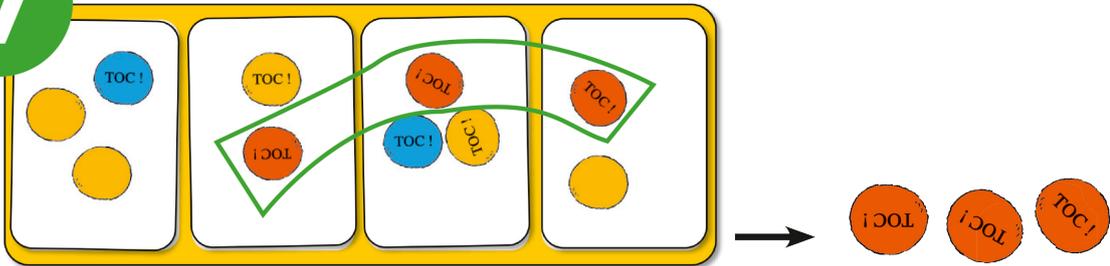


# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les situations du plateau où les élèves peuvent dire « Qui est là ? ».



## Le plateau



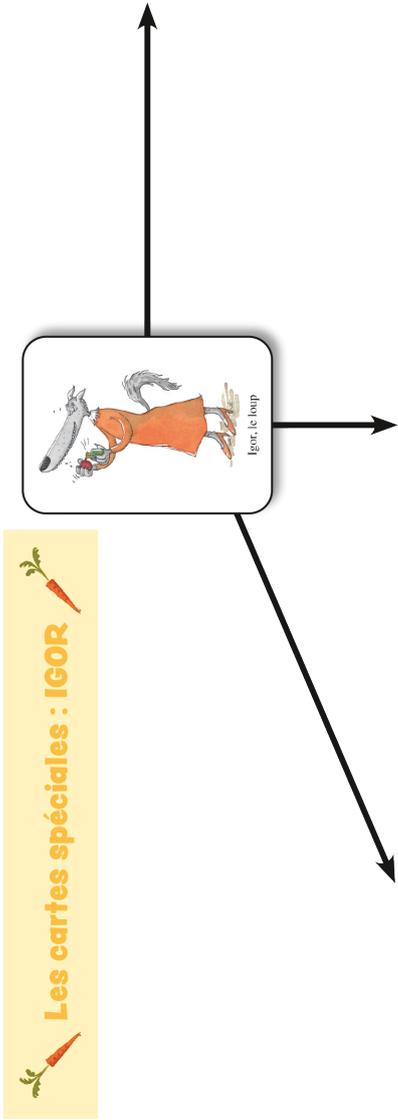
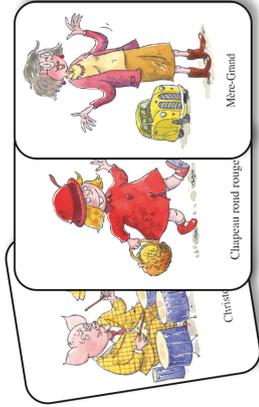


# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions liées aux cartes particulières afin de permettre aux élèves non lecteurs d'être autonomes.

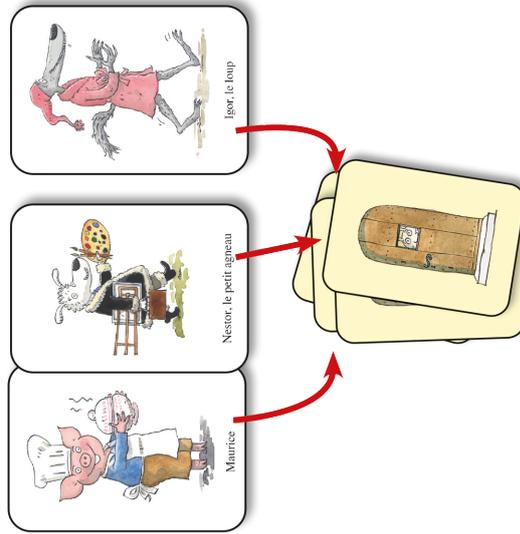


- Si **3 ou 4 invités** l'union fait la force ! Les invités **battent IGOR**, Igor devient alors un **invité comme les autres** !

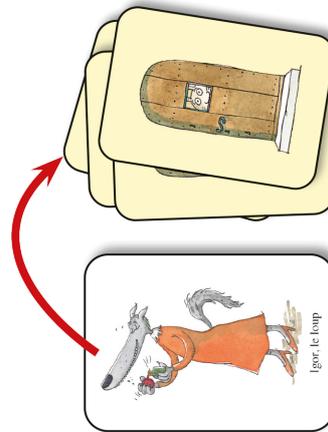


**Les cartes spéciales : IGOR**

- Si **1 ou 2 invités** la carte « IGOR » s'applique, les invités et la carte « IGOR » sont remises dans la pioche



- Si **0 invité encore pioché** la carte « IGOR » est **annulée**, et elle est remise dans la pioche !





# AIDE DE JEU

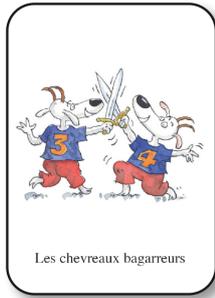
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les situations du plateau où les élèves peuvent dire « Qui est là ? ».



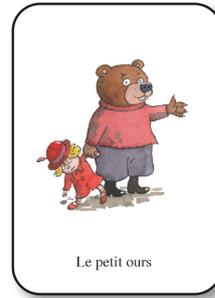
## Les cartes spéciales



2 invités d'un coup !



1 seul invité ! (le doudou ne compte pas)



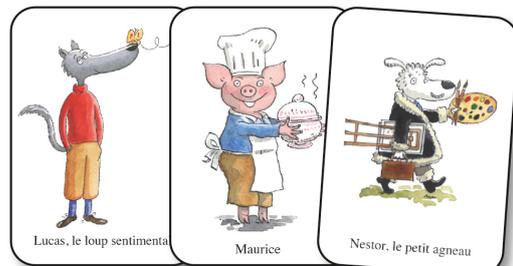
## Les cartes spéciales : LUCAS



- Lucas est un gentil loup



- Il s'ajoute à vos invités



- Et il vous protège des effets d'IGOR qui deviendra un invité comme les autres

