

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Observation
Créativité/imagination
Savoir lire
Les préconceptions
Les débats

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale/linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Savoir parler
- Savoir écouter



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de décider si les combinaisons proposées (« patate » et « vélo ») se peuvent ou pas, de poser leur vote et de tenter d'avoir la même réponse que les autres élèves.



Maison d'édition : Randolph
Prix indicatif : 20€



de 2 à 4 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut décider si les combinaisons proposées sont possibles ou pas.

Niveau :

- à partir de 3 ans : avec aide
- à partir de 7 ans : en autonomie avec aide
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
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'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.

Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication

- Anticiper le contenu d'un document en utilisant ses indices externes et internes (illustrations, images, première et quatrième pages de couverture, typographie...).
- Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé : lecture intégrale ou sélective.

Élaborer des significations :

- Gérer la compréhension du document pour : Dégager les informations explicites.
- Gérer la compréhension du document pour : Découvrir les informations implicites (inférer).
- Réagir, selon la nature du document, en interaction éventuelle avec d'autres lecteurs, et distinguer: Le réel de l'imaginaire.
- Réagir, selon la nature du document, en interaction éventuelle avec d'autres lecteurs, et distinguer: Le réel du virtuel.
- Réagir, selon la nature du document, en interaction éventuelle avec d'autres lecteurs, et distinguer: Le vraisemblable de l'invraisemblable.

Éducation morale et civique/Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique
- Se positionner
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre
- Élargir sa perspective
- Débattre collectivement
- Coopérer



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Distribuez à chaque élève une paire de tuiles de la même couleur.

Posez le plateau score au centre de la table et posez le jeton « patate » sur la case « 0 ».

Prenez 15 cartes « Patate » et 15 cartes « Vélo ». Placez-les, en deux paquets, de manière visible, face cachée. Le reste des cartes retourne dans la boîte.

Retournez la première carte de chaque pile.

Lisez ces cartes en commençant par la carte « Patate ».

Chaque élève décide alors si la proposition se peut ou pas. Il dépose son jeton correspondant face cachée devant lui.

Tous les élèves dévoilent ensuite leur réponse en même temps.

Si tous les élèves ont voté la même réponse, la « Patate » avance d'une case sur la piste score.

Si les élèves ont voté des réponses différentes, la « Patate » reste sur place.

« Combo » :

Si la carte « Est-ce que ça peut un bébé... » et la carte « qui se fait des chatouilles » sortent au même temps, tous les élèves se font des chatouilles.

La partie s'arrête lorsque les 15 cartes ont été jouées.

Si le score final est de minimum 8 points, la partie est gagnée.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)



POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- a. Avant d'utiliser le jeu, il est possible de lire le livre « Une patate à vélo » d'Élise Gravel qui met en images des situations cocasses.
- b. Pour appréhender le jeu :
 - Comme le propose la règle du jeu, jouer sans la piste score.
 - Jouer avec les jetons, face visible.
 - Jouer en travaillant uniquement le réel, le vraisemblable.
- c. Varier le nombre de cartes pour adapter le temps de partie.
- d. Proposer à chaque élève de justifier leur choix oralement.
- e. Faire illustrer les combinaisons « patate » et « vélo ».
- f. Créer de nouvelles cartes à la manière d'Élise Gravel.

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. Placer les paquets de cartes dans le sens de la lecture :

- Se référer au nom du jeu.
- Se référer aux signes de ponctuation (majuscule, points de suspension, point d'interrogation).

2. Comprendre le principe du consensus :

- Apprendre à distinguer « unanimité » et « majorité ».

3. Comprendre l'implicite que les phrases proposées peuvent induire :

- Faire justifier les choix aux enfants oralement
- Travailler le vraisemblable et l'invraisemblable.

4. Justifier leur choix :

- Mener un débat avec le soutien d'un adulte si besoin.

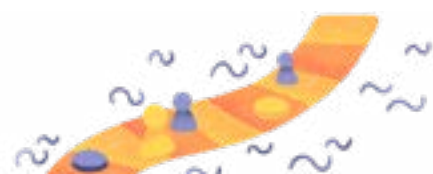
5. Maîtriser le vocabulaire utilisé dans les cartes :

- Travailler le champ lexical.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : polysémie d'un mot, les homonymes, les homographes, les signes de ponctuation, la phrase affirmative, interrogative et exclamative, savoir écrire, l'imaginaire, la différence entre le langage oral et le langage écrit, les propositions relatives, l'intonation dans la lecture des questions
- o **Art plastique** : illustrer des nouvelles cartes
- o **Éducation à la citoyenneté** : Les croyances des enfants, l'absurde, première mécanique d'unanimité
- o **Fonctions exécutives** : flexibilité mentale.

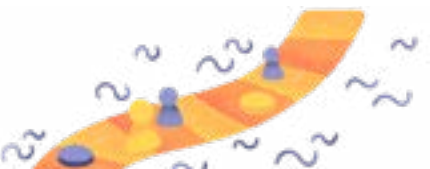




GRILLE D'OBSERVATION

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 →										
Lire et comprendre les combinaisons.										
Utiliser les cartes dans le bon sens.										
Prendre position.										
Comprendre les informations explicites..										
Comprendre les informations implicites.										
Comprendre le principe d'unanimité.										
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 lire et comprendre les combinaisons.



2. Je suis capable d'utiliser les cartes dans le bon sens



3. Je suis capable de voter.



4. Je suis capable de comprendre le résultat du vote.



5. Je suis capable de respecter les consignes.



6. Je suis fair-play.

