

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Lecture sélective ou intégrale
Discrimination visuelle
Réflexion

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Savoir lire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de se débarrasser de tous leurs dés en choisissant adéquatement les cartes « action ». Ils seront également capables de sélectionner à bon escient des cartes « action » de leur main, pour freiner leurs adversaires.



Un jeu de Guilhem Debricon
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 20 €



de 2 à 6 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut être le premier à se débarrasser de tous ses dés.

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 402 Jeu de séquence
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'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Planifier
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
- Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé : lecture intégrale ou sélective.
- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Gérer la compréhension du document pour :
Dégager les informations explicites.

Mathématiques :

- Organiser selon un critère.
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Distribuez 3 cartes à chaque élève. Les cartes restantes sont mises au centre de la table de manière à former une pioche.

Donnez 4 dés à chaque élève. Les dés restants sont remis dans la boîte.

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

Chaque élève lance ses dés. Celui qui a le plus grand nombre de figures « Wazabi » commence la partie.

A son tour, l'élève lance ses dés et réalise les actions de ceux-ci :

Permet de donner un dé à un élève de son choix
(Autant de fois que la figure n'apparaît),



Permet de piocher une carte
(Autant de fois que la figure n'apparaît),



Permet de jouer une carte « Wazabi »



Règles de pose des cartes « Wazabi » :

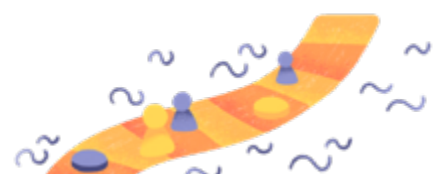
- pour poser une carte, il faut avoir obtenu avec ses dés au moins autant de figures qu'indiqué en haut à gauche de la carte (figures minimum)
- on ne joue qu'une carte par tour,
- l'effet de la carte s'applique immédiatement,
- il n'est pas obligatoire de jouer une carte.

Lorsqu'une carte est jouée, elle est défaussée immédiatement.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour refaire une pioche.

Les cartes permettent de se débarrasser de ses dés, de piocher des cartes, donner des pénalités aux autres, etc. (voir règles)

La partie se termine lorsqu'un élève s'est débarrassé de tous ses dés. Il gagne alors la partie.





POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

a. Pour se familiariser avec le jeu :

- Réaliser les premières parties en duo
- apprendre à lire une carte (voir aide de jeu)

b. Pour rallonger les parties, donner plus de dés à chaque joueur (pas possible à plus de 3 joueurs)

c. Pour complexifier le jeu, imposer un temps limité lors de son tour de jeu.

d. Création d'autres actions possibles (face de dés et/ou cartes)

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. Faire la différence entre « donner un dé » et « supprimer un dé » :

- Rappel de la règle.
- Rappel de l'existence du complément d'information dans le bas des cartes.

2. Comprendre les consignes données sur les cartes :

- Lire ensemble les différentes cartes pour bien les maîtriser.
- S'aider de l'aide de jeu.

3. Choisir adéquatement une carte en fonction du nombre de « Wazabi » présents sur les dés :

- Rappel de la règle.
- Réaliser des exemples ensemble (par exemple en projetant un lancer de dés sur la tableau interactif).
- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter.



AUTOUR DU JEU

o Français :

L'impératif présent, lecture intégrale ou sélective, textes injonctifs

o Fonctions exécutives :

Planification

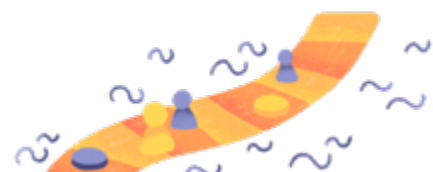


RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)



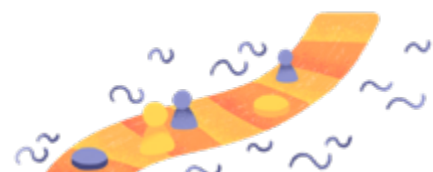


GRILLE D'OBSERVATION

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 →

Lancer correctement les dés.										
Interpréter et réaliser les différentes actions des faces des dés.										
Choisir une carte en fonction des « Wazabi » obtenus.										
Lire et comprendre le fonctionnement des différentes cartes.										
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 lancer correctement les dés.



2. Je suis capable d'interpréter et de réaliser les différentes actions des faces des dés.



3. Je suis capable d'interpréter et de réaliser les différentes actions des faces des dés.



4. Je suis capable de lire et comprendre le fonctionnement des différentes cartes.



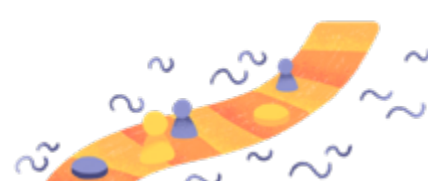
5. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



6. Je suis capable de respecter les consignes.



7. Je suis fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre le fonctionnement des cartes.



Figure « Wazabi » minimum à obtenir au tirage des dés pour la jouer.



Effet de la carte illustré par un dessin.

Ex : Le joueur de votre choix n'a plus qu'1 carte.



Explication plus détaillée de la carte.

Ex : le joueur ciblé, choisit la carte qu'il souhaite garder.