

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Draft
Collaboratif
Communication limitée

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Intrapersonnelle

PRÉREQUIS

- o Savoir lire
- o Comprendre la simultanéité
- o Savoir Calculer (addition - multiplication)



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de s'entraider pour atteindre le plus d'objectifs possibles. Pour ce faire, ils doivent gérer 2 alliances différentes afin de marquer un maximum de points..



Un jeu de Luc Rémond et Romaric Galonnie
Maison d'édition : BLAM ! - Prix indicatif : 15,30€



De 3 à 5 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut collaborer pour atteindre les objectifs posés dans ses zones de jeu.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée, vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin



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.
- Saisir l'information
- Traiter l'information
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Planifier.
- Vérifier
- 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, [...], typographie...).
- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

Élaborer des significations :

- Gérer la compréhension du document pour percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler ou exécuter un enchaînement de consignes.

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :

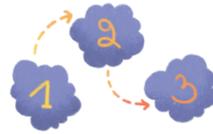
- de l'intention poursuivie, [...]
- des contraintes de l'activité,
- des modalités de la situation,
- Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports : schémas, [...], illustrations, [...]

Mathématiques :

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

Citoyenneté/ Éducation morale et civique :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Prenez au hasard une **carte Étoile** et une **carte Lune** dans le paquet et posez-les, au centre de la table, face visible. Ce sont les **objectifs communs** à tous durant la partie.
2. **Mélanguez toutes les cartes restantes** (« *Splito* » et « *Objectifs* ») et distribuez-en 13 à chaque élève. Les autres cartes ne serviront pas durant la partie et sont remises dans la boîte.
3. **Simultanément**, chaque élève choisit une des cartes qu'il a en main (« *Splito* » ou « *Objectifs* ») et la pose face cachée, à gauche ou à droite, dans une des zones qu'il partage avec ses voisins.
4. Lorsque tous les élèves ont choisi leur carte et leur emplacement, **chacun révèle sa carte**.
→ Puis discuter avec ses voisins pour prendre connaissance de la carte qu'ils ont posée
5. Chaque élève **passé alors le reste de sa main** à son voisin de gauche.
6. Lorsque **toutes les cartes ont été posées**, passez au **décompte des points**. Chaque duo vérifie la réussite des différents objectifs posés, sans oublier d'attribuer les objectifs communs (voir règle). Le **score** de chaque élève est calculé en **multipliant les points obtenus** dans la zone à sa gauche par les points obtenus dans la zone à sa droite. L'élève qui a cumulé le plus de points, remporte la partie.

Notes :

La communication entre les élèves est limitée. Ils ne peuvent pas annoncer explicitement ce qu'ils vont jouer ou les objectifs qu'ils vont compléter. Ils peuvent influencer leurs voisins de jeu en les incitant à jouer avec eux.

Types d'objectifs :

- « **Majorité** » : la zone doit contenir strictement plus de cartes « *Splito* » que chaque autre zone.
- « **Valeur** » : La zone doit contenir exactement le nombre de cartes « *Splito* » de la valeur indiquée.
- « **Variété** » : La zone doit contenir un certain nombre de couleurs et/ou de valeurs différentes.
- « **Zone** » : La zone doit contenir un certain nombre de cartes.



POUR JOUER AUTREMENT

A. Pour appréhender le jeu :

- Observer et manipuler au préalable les cartes « Splito » (chiffre, couleur, graphisme)
- Observer les différents types des cartes « Objectifs » (valeur, majorité, variété, zone)
- Identifier de manière claire les différentes zones de jeu.
- L'adulte accompagne et fait justifier le comptage des points.

b. Pour appréhender les cartes « Objectif », amener progressivement les différents types d'objectifs :

1. « Majorité » : couleurs et valeurs
2. « Valeur » :
 - a. Aucune carte de valeur 1-2-3-4-5 ou 6
 - b. Exactement 2 valeurs différentes
 - c. Exactement 6 valeurs différentes
3. « Variété » :
 - a. Exactement 3-4 ou 6 couleurs différentes
 - b. Au moins une carte de chacune de ces 3 couleurs
 - c. Au moins 5 couleurs et 5 valeurs différentes
4. « Zone » : « 11 ou moins » et « 15 ou plus »

C. Créer un nouveau jeu autour d'un thème travaillé en classe.

- exemple de jeu créé autour des polygones par Madame Le Bars : voir ressources

AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : Vocabulaire mathématique lié à la cardinalité, tables de multiplication, addition, résolution problème
- o **Artistique** : Création d'un nouveau jeu
- o **Français** : Lecture de consignes, langage implicite
- o **Fonction exécutive** : Planification



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)





EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

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. Organiser leur espace de jeu

- Définir visuellement les différentes zones de jeu à l'aide d'un set de table, une corde, etc.
- Faire repérer par chaque élève les 2 zones dans lesquelles il jouera.

2. Tenir leurs cartes en main :

- Proposer un porte-carte.

3. Comprendre le système de « draft » :

Rappel du fonctionnement.

- L'adulte guide le changement de paquet.
- Faire prendre conscience que les paquets reviendront plusieurs fois dans leurs mains.

4. Rythmer la partie de jeu :

- L'adulte guide/rythme les premières parties.
- Désigner un élève qui rythme la partie.

5. Comprendre le vocabulaire propre aux objectifs :

- Définir les termes « majorité stricte », « au moins » (avec 1 ou 2 conditions), « plus petit ou égal », « plus grand ou égal », « exactement », « aucune » avec les élèves.
- Proposer des simulations de zones et faire choisir aux élèves la carte la plus appropriée.

6. Comprendre et mémoriser les objectifs à atteindre :

- Rappeler qu'ils doivent/peuvent consulter les autres aires de jeu.
- Inciter les élèves à organiser la zone de manière claire.
- En cours de partie, permettre aux élèves de faire le point en mettant la partie en pause.
- Faire jouer en binôme (avec un autre binôme à gauche et encore un autre à droite)

7. Choisir les défis et la zone où les jouer :

- Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie pour améliorer son score.
- Rappeler l'intérêt de faire alliance avec ses deux partenaires.

8. Percevoir la contradiction entre certains défis :

- Simuler un moment de partie et faire réfléchir les élèves sur la pertinence des choix.
- Revenir sur les parties jouées et débriefer.
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».





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 les objectifs												
Comprendre les types d'objectifs												
Organiser les zones de jeu												
Comprendre le fonctionnement du draft												
Choisir les cartes adéquatement en fonction des objectifs : Planifier ses actions												
Tenir compte de l'objectif commu												
Identifier et effectuer des opérations												
Compter ses points												
Utiliser à bon escient l'aide de jeu												
Respecter les consignes												
Être fair-play												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à compter leurs scores :

Aide de Jeu

Nom des élèves
(dans l'ordre de la table)

Pierre	Nina	Alex	Isa					
			6					

Points d'Alex et Isa

Zone de travail

À gauche

À droite

X

=

