

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

- Déduction
- Coopération
- Interpréter des indices

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Linguistique
- Naturaliste
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Connaître le vocabulaire lié aux animaux et leurs caractéristiques.
- Savoir lire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'interpréter les indices donnés par le narrateur pour identifier l'animal secret. Pour se faire, ils devront coopérer pour éliminer progressivement les animaux qui tiennent compte des indices donnés. L'élève « narrateur » sera capable de sélectionner parmi les 5 cartes de sa main, un animal dont un des critères permet d'indiquer une similitude ou une différence.



Un jeu de Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 13€



de 2 à 10 élèves
10 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer pour trouver l'animal secret.

Niveau :

- à partir de 7 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 411 Jeu d'énigme
D 401 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com

Similo Animaux dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2022



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.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Choisir un document en fonction de la situation de communication.

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,
- En utilisant des procédés qui garantissent la relation (Courtoisie, tour et temps de parole, ...).

Élaborer des significations :

- Relier des informations significatives du message à ses connaissances et à d'autres sources .
- Sélectionner les informations répondant à un projet.
- Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres.
- En exprimant son opinion personnelle, accompagné d'une justification cohérente.
- Dégager, présenter des informations explicites et implicites.

Utiliser et identifier les moyens non verbaux :

- Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports : {...}, illustrations, {...}.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Coopérer.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Déterminez l'élève qui sera le narrateur. Lui seul connaîtra la carte à faire deviner.

Lors de l'installation du jeu, le narrateur doit :

- Mélanger les cartes pour former une pioche face cachée.
- Piocher une première carte secrètement, celle-ci sera l'animal à faire deviner.
- Piocher 11 cartes supplémentaires et les mélanger avec celle de l'animal secret.
- Placer sur la table les 12 cartes, face visible, pour former une grille de 4 sur 3.
- Piocher 5 cartes pour former sa main de départ. Celles-ci permettront de donner les indices utiles pour découvrir l'animal secret.

Chaque partie se joue en 5 tours.

Choix d'une carte:

Un tour de jeu se déroule comme suit :

- 1. Jouer un indice :** permet au narrateur de poser une carte verticalement pour indiquer une similitude ou horizontalement pour indiquer une différence.

Après avoir posé l'indice, il pioche une carte pour en avoir toujours 5 en main.

Le narrateur ne peut ni parler, ni faire de gestes ou chercher à communiquer. Il ne peut jouer que des indices à l'aide de ses cartes.

- 2. Discuter et supprimer des personnages :** permet aux élèves d'analyser l'indice fourni par le narrateur et de discuter entre eux pour retirer du jeu les personnages qui ne correspondent pas à l'animal secret.

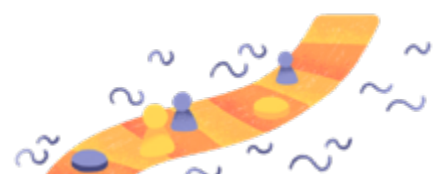
Lors du premier tour, les élèves doivent retirer 1 carte. Lors du deuxième tour, ils enlèvent 2 cartes, lors du 3ème 3 cartes, lors du 4ème 4 cartes. Lors du 5ème tour, ils doivent choisir entre les 2 cartes restantes celle qui, d'après les indices, sera l'animal mystère.

La partie se termine de deux manières :

- Ils découvrent l'animal secret après le 5ème tour. La partie est gagnée.
- Ils suppriment l'animal secret lors d'un tour. La partie est perdue.

Il existe d'autres thématiques dans la gamme Similo :

Animaux Sauvages, Contes, Mythes, Histoire, Monstres et Harry Potter. Vous pouvez augmenter la difficulté en mixant 2 boîtes.



Vous en choisissez une pour les personnages à faire découvrir et une autre pour les indices du narrateur. Le principe du jeu reste le même, vous devez faire deviner le personnage/l'animal secret à l'aide des indices donnés. Les différences et similitudes sont démultipliées selon les thèmes choisis.

Quelques exemples de thématiques qui vont bien ensemble :

- Animaux et Animaux Sauvages
- Contes et Mythes
- Mythes et Histoire
- Animaux ou Animaux Sauvages et Monstres
- Monstres et Harry Potter



POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour permettre une meilleure analyse des cartes, travailler le champ lexical :

- Définir les termes « différence » et « similitude »
- Établir une liste de mots indiquant des différences ou des similitudes.
- Créer des devinettes par animal.
- Donner 3 similitudes et 3 différences entre différents animaux.

b. Pour appréhender le jeu :

- Lors de la phase 2 du tour de jeu « Discuter et supprimer des personnages » : inviter les élèves à interpréter les indices par étape. L'adulte mène le débriefing tout au long de la partie.
- Permettre au narrateur de mettre en évidence les critères déjà énumérés.

c. Jouer à la manière du jeu « Qui est-ce ? »

- en affichant les cartes au tableau (de préférence agrandies),
- en photocopiant et plastifiant les cartes disposées les unes à côté des autres. Chaque élève dispose de la même planche de cartes. Les élèves peuvent jouer en barrant les suspects.



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : traitement de données, arbres dichotomiques, les ensembles et relations
- o **Éveil** : la carte d'identité des animaux, le classement des animaux
- o **Français** : vocabulaire des animaux, la négation, les adjectifs qualificatifs, savoir écrire : création de devinettes, rédiger une description



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 rencontrer des **difficultés** à :

1. Tenir compte des indices déjà mis en jeu :

- Voir point « b » dans « Pour jouer autrement »

2. Différencier similitudes et différences pour éliminer les cartes

- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement »

3. Interpréter l'orientation de la carte indice

- Rappel de la règle.
- Voir point « b » dans « Pour jouer autrement ».

4. Donner un indice trop « précis » lors du premier tour :

- Proposer de partir du général pour arriver à quelque chose de plus précis.
- Représenter les indices sous la forme d'un arbre dichotomique.
- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les indices en jeu.

5. Utiliser la double négation : « La différence, c'est qu'il n'a pas de ... , ni de ... »

- Faire oraliser pour mieux comprendre.
- Réaliser des exemples avec l'adulte.
- Faire comprendre aux élèves que la double négation devient une affirmation.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)

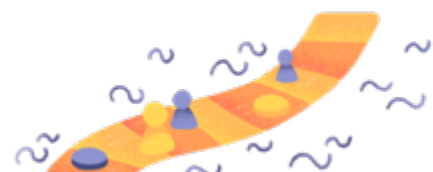


GRILLE D'OBSERVATION

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 →

Comprendre et utiliser le terme « différence ».										
Comprendre et utiliser le terme « similitude ».										
Orienter adéquatement les cartes lorsqu'on est narrateur.										
Interpréter l'orientation de la carte.										
Choisir la progression des indices adéquatement.										
Animer la partie en tant que narrateur.										
Coopérer.										
Justifier son choix en argumentant oralement.										
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 comprendre et utiliser le terme « différence ».



2. Je suis capable de comprendre et utiliser le terme « similitude ».



3. Je suis capable d'orienter adéquatement les cartes lorsque je suis narrateur.



4. Je suis capable d'interpréter l'orientation de la carte.



5. Je suis capable d'évaluer la pertinence de la progression des indices joués.



6. Je suis capable d'animer la partie en tant que narrateur.



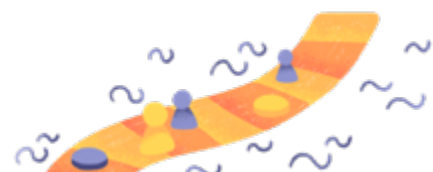
7. Je suis capable de coopérer.



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 utiliser les indices pour mettre en évidence les différences et les similitudes.



Similo : Animaux / animaux sauvages **Vocabulaire des différences et similitudes**

- o les yeux
- o la bouche / le bec
- o la peau (poils, plumes, écailles, peau visqueuse)
- o les pattes (nombre OU sorte : sabot, griffes, coussinets, palmes, ...)
- o la queue
- o les oreilles
- o les dents
- o la couleur de l'animal OU de la carte
- o la taille
- o le nez
- o les cornes / les bois
- o le régime alimentaire (carnivores, herbivores)
- o la famille (mammifères, oiseaux, reptiles, batraciens)

