

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Estimer des longueurs
Comparer des longueurs
Communication (mode coopératif)

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle et spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Compter jusqu'à 9
- Distinguer les animaux
- Dextérité, manipulation des cartes



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'**estimer des longueurs** pour atteindre les pommes présentes dans les différentes zones du mètre *Arbre*. Pour ce faire, ils devront **empiler leurs 9 animaux** en construisant maximum 3 tours. Ils devront ensuite comparer les longueurs et obtenir le plus de pommes possible en tenant compte des capacités des personnages : lièvres, hérissons et souris.



Un jeu d'Anthony Perone
Maison d'édition : Lifestyle Boardgames
Prix indicatif : 15€



de 2 à 5 élèves
15 minutes



Descriptif :

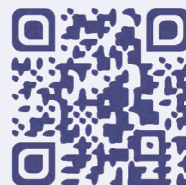
Dans ce jeu, il faut empiler des animaux pour récolter le plus de pommes possible.

Niveau :

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

ESAR

A 409 Jeu mathématique
D 303 Jeu compétitif ou 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'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.

Mathématiques :

- Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.
- Effectuer le mesurage en utilisant des étalons familiers et conventionnels et en exprimer le résultat (longeurs, capacités, masses, aires, volumes, durées, coût).
- Organiser selon un critère.

Éducation physique :

- Coordonner ses mouvements : manipuler des objets.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

En mode coopératif :

Citoyenneté :

- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Décider collectivement.

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et se déroule en 2 phases.

Phase 1 : construire des tours

À son tour de jeu, l'élève doit :

1. **Sélectionner un personnage** de sa main.
2. Le placer devant lui pour **créer une nouvelle tour** ou **l'ajouter à une tour existante**. (maximum 3 tours).
3. **Piocher une carte** pour en avoir à nouveau 4 en main.

Tout le monde doit avoir placé 9 cartes avant de passer à la phase 2.

Phase 2 : récolter des pommes

Chacun·e à son tour mesure la hauteur de ses tours. Pour ce faire, il faut aligner le mètre **Arbre** au pied de l'animal le plus bas de sa tour. Trois cas de figures sont possibles :

- Le sommet de la tour atteint une zone avec des pommes : **l'élève récolte les Pommes** de cette zone.
- Le sommet de la tour atteint une zone avec des prédateurs : **l'élève chasse le/les Prédateur.s** en donnant autant de **Pommes** que de **Prédateurs** présents dans cette zone.
- Le sommet de la tour atteint exactement la ligne séparant 2 zones : **l'élève choisit sa zone de récolte**.

La récolte des pommes se fait en fonction des capacités des animaux :

- **Les Souris** grimpent dans le creux du tronc, inaccessible aux autres personnages, et y cueillent les pommes.
- **Les Lièvres** cueillent des pommes soit du haut de leur tête soit au sommet de leurs oreilles.
- **Les Hérissons** effrayent les prédateurs sans donner de cristaux **Pommes**.

Attention, lors de sa récolte l'élève :

- **ne peut pas collecter de pommes deux fois dans le même secteur.**
- **ne doit faire fuir qu'une seule fois un même prédateur.**

La partie est alors terminée, arrive ensuite le décompte des points. Les pommes jaunes valent 1 point et les pommes rouges valent 3 points.

L'élève ayant obtenu le plus de points gagne la partie.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Choisir un mètre **Arbre** et le placer au centre de la table.
2. Mélanger les cartes **Animal** et en distribuer 4 à chaque élève. Les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table et forment la pioche.
3. Placer les **cristaux Pommes** (jaune, rouge) à proximité.





POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu

- Permettre aux élèves de comparer les cartes *Animal* (différents étalons) au mètre *Arbre*.
- Permettre de construire des tours pour s'entraîner.

b. Pour les plus jeunes

- Placer les *Pommes* dans les zones de l'arbre pour visualiser ce qu'il y a à récolter.
- L'adulte aide à superposer les cartes.

c. Animètre propose deux modes de jeu : un mode compétitif et un mode coopératif. Nous vous proposons d'utiliser dans un premier temps le mode compétitif puis le mode coopératif. Ce dernier permet de développer les compétences langagières et de communication.

d. Pour complexifier la partie

- Le jeu propose des règles avancées : empiler 3 animaux de même sorte. Celles-ci sont prévues pour les deux modes de jeu (voir règles du jeu).
- Pour saboter la récolte d'un-e voisin-e, on peut jouer un certain nombre de cartes, à déterminer à l'avance, sur une/des tour-s d'un-e voisin-e.

e. Réaliser le jeu en grandeur nature pour transposer avec les unités de longueurs réelles.



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. Estimer les zones contenant des pommes à atteindre

- Commencer par les *Arbres* contenant le moins d'étoiles
- Voir point «a» dans «Pour jouer autrement»
- Permettre à mi-parcours de comparer le mètre *Arbre* avec les tours en cours de construction

2. Mémoriser les capacités des personnages

- Introduire progressivement les capacités des personnages
- Voir l'aide de jeu

3. Superposer correctement les cartes pour créer les tours

- Aimanter ou placer du velcro au dos des cartes pour un meilleur maintien
- Construire les tours le long d'une règle

4. Positionner correctement les cartes pour construire les tours (tête, front, épines, chapeaux) :

- Réaliser des tours en autonomie sans jouer avec une correction éventuelle par l'adulte

5. Se rappeler qu'ils peuvent construire jusqu'à 3 tours:

- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la stratégie à adopter pour récolter un maximum de pommes



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : estimer et mesurer des longueurs, les étalons conventionnels et non conventionnels, base 3, dénombrement.
- o **Français/langue étrangère** : vocabulaire lié au jeu (éveil et mathématique).
- o **Éveil scientifique**: l'arbre, les animaux de la forêt, les prédateurs, la pomme.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles 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

Estimer les hauteurs des zones à atteindre										
Choisir la carte <i>Animal</i> (étalon) la plus pertinente										
Placer correctement les cartes pour créer des tours										
Utiliser les capacités des personnages										
Echanger correctement les pommes (jaunes et rouges)										
Compter ses points										
Choisir la meilleure stratégie										
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 d'estimer les hauteurs des zones à atteindre dans l'arbre.



2. Je suis capable de choisir la carte *Animal* en tenant compte de sa taille.



3. Je suis capable de placer correctement mes cartes pour créer des tours.



4. Je suis capable d'utiliser les capacités des personnages.



5. Je suis capable d'échanger correctement les pommes (rouges et jaunes).



6. Je suis capable de choisir le nombre de tours à construire pour récolter un maximum de pommes.



7. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



8. Je suis capable de compter mes points.



9. Je suis capable de respecter les consignes.



10. Je suis fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les capacités des personnages.

CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Animètre





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser le décompte des points et les actions permettant de faire fuir les prédateurs.



DÉFENSE CONTRE LES PRÉDATEURS

 = 1 

 = 3 





Animètre

