

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Communication limitée
Mémoire/observation
Coopération

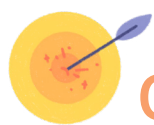
INTELLIGENCES MOBILISÉES

- interpersonnelle
- intrapersonnelle
- visuelle/spatiale



PRÉREQUIS

- Vision dans l'espace
- Repères spatiaux
- Interpréter des indices



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **coopérer en communiquant via des cartes** « Indices » afin de **rassembler les Yōkai par famille** (Kitsune, Kappa, Rokurokubi et Oni) en un nombre limité de tours.



Un jeu de Julien Griffon

Maison d'édition : Bankiiz Editions - Prix indicatif : 12€



De 2 à 4 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut regrouper, en coopérant, les Yōkai de même famille.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide si besoin

ESAR

A 406 Jeu de stratégie

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'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 :

- Dénombrer.
- Se situer et situer des objets.
- Utiliser des repères spatiaux.

Français :

- 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, ...).
 - sélectionner les informations répondant à un projet,
 - réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres ,
 - utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports : schémas, illustrations,...

Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Mélangez les cartes Yokai et placez-les face cachée en formant une grille de 4x4**, au centre de la table.
Posez les cartes « indice » en une pile face cachée près du jeu. (le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs voir règle)

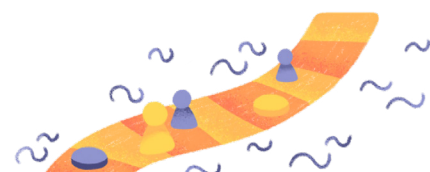
2. A son tour, chaque élève devra :
→ **observer deux cartes Yōkai** au choix,
→ **déplacer une carte Yōkai** au choix de manière adjacente à une autre carte,
→ **dévoiler ou placer une carte « indice »**.

La communication verbale n'est pas permise, seuls les indices couleurs et positions seront donnés grâce aux cartes prévues à cet effet. Les cartes « *indice* » ne peuvent pas être déplacées. Une fois posées sur une carte Yōkai, ce dernier ne peut plus être regardé ni déplacé également.

3. Le jeu prend fin de deux manières :
→ lorsqu'on a épuisé toutes les cartes indices
→ lorsqu'un des joueurs pense que tous les Yōkai sont regroupés par famille.

4. **Lorsque le jeu s'arrête, vérifiez si les indices sont bien positionnés en retournant toutes les cartes Yōkai.**

Voir la règle pour le comptage des points : **le niveau des points est graduel** et permet d'accéder à un « titre » de victoire (honorabile, glorieuse, légendaire).



- a. **Jouer une première partie avec 3 familles de Yōkai** afin de réduire le nombre de cartes à mémoriser.
- b. **Jouer une partie où les élèves, entre eux, peuvent communiquer** en donnant les indices couleurs et positions **oralement** pour mieux s'imprégner du jeu et de son fonctionnement.
- c. **Jouer des parties à deux joueurs** pour se familiariser avec le fonctionnement du jeu.
- d. La règle propose plusieurs façons de faire évoluer la difficulté dans le jeu. **Choisissez le niveau de difficulté** avec les cartes affinité et objectif qui vous semble(nt) **la/les plus adaptée(s) à votre groupe.**

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** :

- o **Jouer sans communiquer verbalement les indices couleurs et placements.**
→ Voir « pour jouer autrement point b ».
- o **Donner des indications à l'aide des cartes « indice » à plusieurs identités.**
→ Commencer les premières parties en :
 - o ne jouant qu'avec les indices à une identité (à dupliquer au besoin),
 - o ajouter les cartes à 2 identités,
 - o ajouter enfin les cartes à 3 identités.
- o **Mémoriser la position des cartes Yōkai sur la grille.**
→ Proposer de prendre un support effaçable afin de dessiner le « plan » sous forme d'un système de coordonnées et d'y noter la couleur des cartes déjà observées ainsi que leurs déplacements.
- o **Utiliser trop rapidement les indices révélés. Ils se retrouvent alors bloqués trop rapidement dans l'évolution de la partie.**
- o **Garder une unité dans les cartes Yōkai, sans créer de séparation en groupes distincts.**
→ Illustrer des fins de partie imaginaires pour montrer les diverses positions finales possibles du jeu.
- o **Gérer leur frustration lorsqu'ils perdent une partie qui est dû au fait de jouer en équipe.**
→ Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : le plan cartésien et ses coordonnées, déplacements dans le plan.
- o **Français** : communication non verbale, les indices pour résoudre une énigme, mémorisation



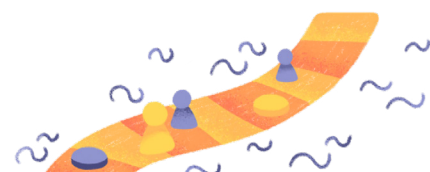
RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !!





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 →												
Dénombrer les cartes des familles déjà observées												
Situer et déplacer les cartes Yōkai dans la grille												
Comprendre/interpréter les indices posés												
Comprendre les informations orales implicites												
Communiquer oralement sans donner ni la couleur ni la position des familles de Yōkai.												
Utiliser à bon escient les cartes «indice»												
Savoir coopérer												
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 dénombrer les cartes des familles déjà observées.



2. Je suis capable de situer et déplacer correctement les cartes Yōkai dans la grille.



3. Je suis capable de communiquer oralement sans donner ni la couleur ni la position des familles de Yōkai.



4. Je suis capable d'utiliser à bon escient les cartes indice.



5. Je suis capable de comprendre et d'interpréter les indices posés.



6. Je suis capable de coopérer.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis capable d'être fair-play.

