

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



- Savoir parler
- Se connaître et connaître les autres
- Renforcer l'estime de soi et des autres
- Processus démocratique

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Verbale/linguistique



## PRÉREQUIS

- Savoir lire
- Expression orale
- Distinguer forces et qualités



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **créer un Totem** (constitué d'une carte *animal* et d'une carte *qualité*) le plus représentatif possible du **receveur**. Pour ce faire, ils devront dans un premier temps, choisir individuellement, une **carte animal** (représentant une force) et une **carte qualité** ; puis dans un second temps, **décider et débattre collectivement** sur les cartes les plus caractéristiques du receveur en justifiant leur choix.



Un jeu de Tessa Paradis, Jade Tremblay et Carol Rancourt  
Maison d'édition : Equipe Totem - Prix indicatif : 20€



de 3 à 8 élèves / par groupe  
durée variable



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut créer un Totem à l'aide des cartes *animal* et *qualité* en se mettant d'accord ensemble sur le choix qui met en valeur la personnalité de chaque élève.

### Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée
- à partir de 10 ans : en autonomie encadrée

### ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression  
D 401 jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://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.
- S'adapter à son environnement social.
- Être ouvert aux autres et au monde.

## Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Se donner des critères pour prendre position.
- Se positionner.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Débattre collectivement.
- Décider collectivement.

## Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication.
  - Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
  - Gérer la compréhension du document pour dégager les informations explicites.
  - Gérer la compréhension du document pour découvrir les informations implicites.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
  - En tenant compte des critères suivants : De l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute (informer, s'informer / expliquer, comprendre / donner des consignes, les comprendre / donner du plaisir, prendre du plaisir).
  - En tenant compte des contraintes de l'activité.
  - En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant...).
  - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole...).
  - Présenter le message ou y réagir.
  - Sélectionner les informations répondant à un projet.
  - Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres.
  - En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
  - Veiller à la présentation phonique du message.





## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU



## POUR JOUER AUTREMENT

1. **Déterminez le premier receveur.** (A tour de rôle, chaque élève assiste à la construction d'un Totem à son image, il est alors receveur.)
  2. **Mélangez les cartes animal et distribuez-en 7** à tous les élèves, sauf au receveur.
  3. **Les élèves regardent leurs cartes** sans les montrer et **en choisissent une qui correspond, d'après eux, à une force qu'ils veulent mettre en valeur chez le receveur.** Ils la posent face cachée au centre de la table.  
Mélangez ensuite les cartes pour que le receveur ne sache pas qui les lui a attribuées.  
Remettez alors toutes les cartes restantes sous le paquet de carte animal pour qu'elles puissent être réutilisées.
  4. **Le receveur prend les cartes animal** et les regarde une par une. Il **les classe ensuite faces cachées sur la table**, de la force qu'il reconnaît le moins posséder à sa gauche vers celle qu'il reconnaît le plus posséder à sa droite.
  5. **Le receveur dévoile une à une ses cartes** animal en commençant par annoncer à voix haute la force qu'il reconnaît le moins avoir. **L'élève ayant donné cette carte lui explique** alors en quelques mots **les raisons de son choix.**  
Le receveur continue ainsi jusqu'à avoir retourné toutes les cartes.
  6. **Les élèves doivent alors, ensemble, choisir la carte animal qu'ils trouvent être LA force dominante pour le receveur.** Celui-ci garde alors cet animal et les autres sont remises en jeu.
- a. **Définir avec les élèves ce qu'est un Totem** avant d'y jouer.
  - b. **Jouer uniquement avec une des catégories de cartes.** (animal ou qualité)
  - c. **Faire animer, dans un premier temps, le jeu par un l'adulte,** pour soutenir les élèves et veiller à la bienveillance de chacun et à la bonne compréhension de tous.
  - d. **Jouer à Totem en fonction du temps et de l'objectif poursuivi :**
    - construire un Totem pour un seul élève en particulier lors d'un événement spécifique,
    - construire un Totem pour tous les élèves de la classe,
    - construire plusieurs Totem durant l'année et les comparer,
    - construire les Totem le même jour, un peu chaque jour, à chaque conseil de coopération, ...
  - e. **Organiser un cercle de parole et faire oraliser les émotions ressenties** en tant que receveur ou donneur.
  - f. **Créer son Totem lors d'une activité artistique en 2D et/ou en 3D,** au départ du Totem construit durant du jeu. (Il est possible aussi de créer un Totem pour quelqu'un d'autre et lui offrir.)
  - g. **Créer un Totem géant à partir de tous les Totem individuels** qui symbolise les forces et les qualités de tous les individus de la classe.
  - h. **Inventer et rédiger de nouvelles cartes** en fonction d'un thème choisi et des besoins de la vie de la classe.

**Répétez ces différentes étapes avec les cartes qualité.**

Lorsque le receveur a reçu son Totem au complet, faites de même pour les autres élèves.





## EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE



## AUTOUR DU JEU

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** :

- **Comprendre le vocabulaire utilisé dans le jeu.**
  - Préparer et construire progressivement un lexique reprenant les mots compliqués des cartes. (Recherche au dictionnaire et rédaction des définitions réalisées par les élèves).
- **Être receveur.**
  - Rappel à la règle.
  - Verbaliser en « je » chaque carte reçue.
- **S'exprimer ou se sentir à l'aise par rapport aux cartes choisies et/ou reçues.**
  - Rappel des règles de bienveillance.
  - Enseignant médiateur.
- **Choisir une carte pour un receveur que l'élève connaît moins bien ou de qui il est moins proche.**
  - Apprendre à mieux connaître l'autre.
- **Être choisi le dernier en tant qu'élève receveur.**
  - Faire oraliser les élèves par rapport à leur choix de l'ordre de passage de chacun et les inviter à se mettre à la place de celui qui est le dernier.

- **Français** : vocabulaire, exprimer une idée de manière claire et structurée, la compréhension des informations explicites et implicites, l'argumentation de choix, adjectifs qualificatifs, le genre.
- **Citoyenneté** : se connaître, connaître l'autre, être à l'écoute des autres, se positionner, débattre collectivement.
- **Artistique** : utilisation de différentes techniques, à l'aide de différents supports et dans différentes dimensions (2D, 3D).
- **Éveil** : Créer la carte d'identité des animaux.



### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Découvrir le dossier d'accompagnement](#)





# 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 →											
Maîtriser le vocabulaire des cartes animal et qualité											
Associer un animal au receveur											
Associer une qualité au receveur											
Prendre la parole devant les autres											
S'exprimer clairement											
Tenir compte de l'avis des autres											
Écouter sans interrompre lors des débats											
Laisser un temps de parole à chacun dans le groupe											
Utiliser le lexique											
Utiliser l'aide de jeu si besoin											
Respecter les consignes											
Être bienveillant											
.....											
.....											
.....											
.....											





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de maîtriser le vocabulaire des cartes *animal* et *qualité*.



2. Je suis capable d'associer un animal au receveur.



3. Je suis capable d'associer une qualité au receveur.



4. Je suis capable de prendre la parole devant les autres.



5. Je suis capable d'écouter sans interrompre lors des débats.



6. Je suis capable de laisser un temps de parole à chacun dans le groupe.



7. Je suis capable d'utiliser le lexique.



8. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu si besoin.



9. Je suis capable de respecter les consignes.



10. Je suis capable d'être bienveillant.



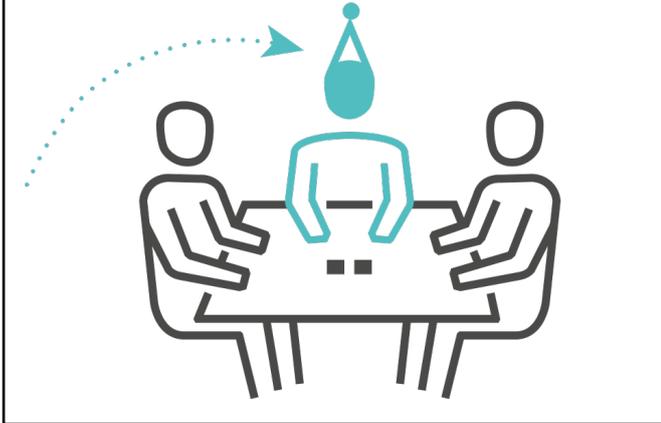


# AIDE DE JEU

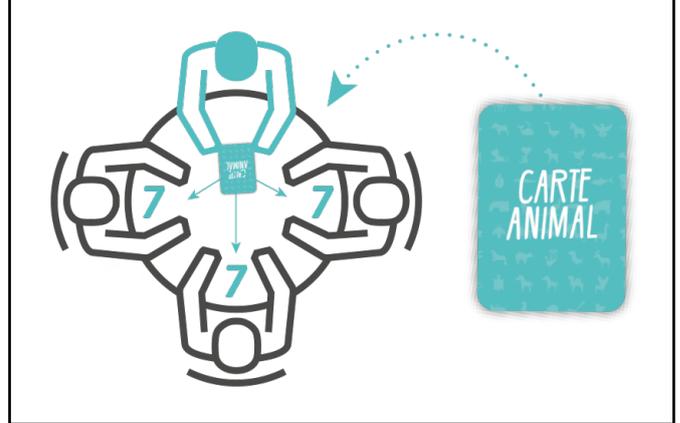
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les règles du jeu.



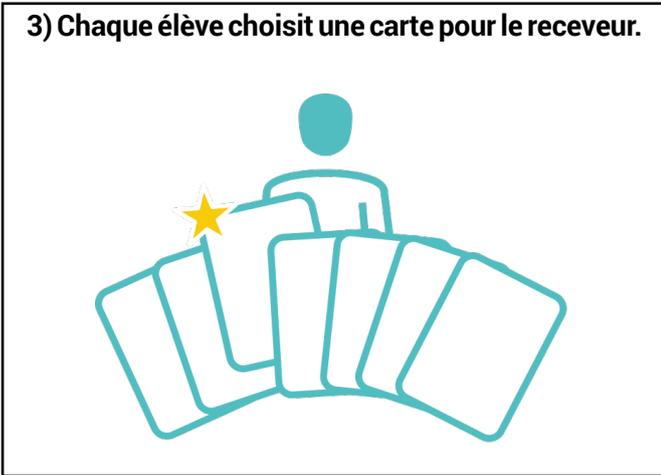
1) Choisir le receveur.



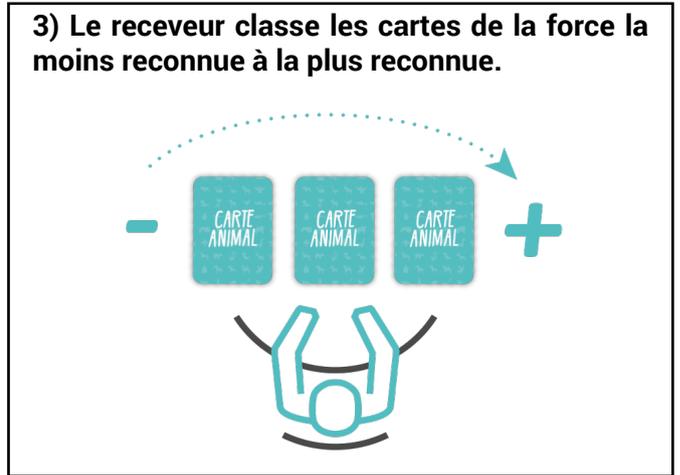
2) Distribuer 7 cartes.



3) Chaque élève choisit une carte pour le receveur.



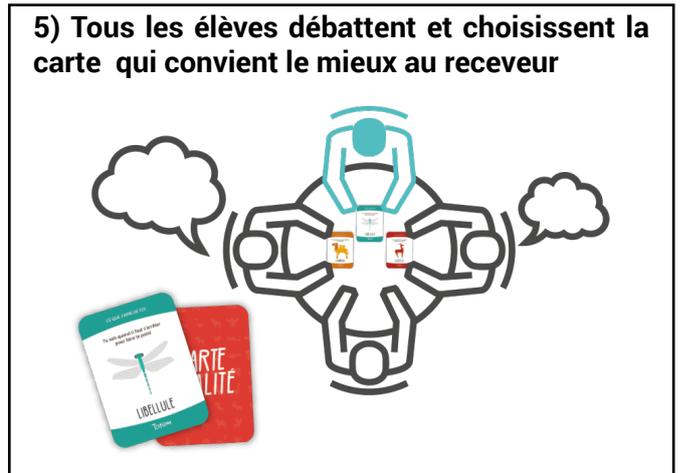
3) Le receveur classe les cartes de la force la moins reconnue à la plus reconnue.



4) Le receveur dévoile les cartes une à une. Chaque élève explique son choix lorsque sa carte est révélée.



5) Tous les élèves débattent et choisissent la carte qui convient le mieux au receveur



Effectuer un premier tour avec les cartes *animal*, puis un second avec les cartes *qualité* pour obtenir un Totem complet pour le receveur.





# CONSTRUISONS NOS TOTEMS !



Pour construire ton Totem indique :

Ton nom : .....

Ton animal : .....

Ta qualité : .....

Dessine ton Totem :

