

l'école des loisirs récréative



DESRIPTIF :

Dans ce jeu, il faut mémoriser des objets et les collecter pour aller aux toilettes.

NOMBRE DE JOUEURS :

2 à 4

NIVEAU :

À partir de 3 ans, découverte accompagnée vers l'autonomie.

DURÉE :

10 min



Fiche pédagogique réalisée
par Jeumaide.

INTELLIGENCES MOBILISÉES

Visuelle et spatiale
Interpersonnelle
Intrapersonnelle

COMPÉTENCES CLÉS

Mémorisation
Concentration

PRÉREQUIS

Le vocabulaire des objets
Lecture de l'album *J'y vais !*
de Matthieu Maudet

LIEN DES RESSOURCES

[Règles du jeu](#)

[Règles vidéo](#)

[Le catalogue de l'école des loisirs
récréative](#)

OBJECTIFS

Les élèves seront capables de collecter
7 jetons « Objet » pour être le premier
à gagner le jeton trophée « Pot ».

TRANSVERSALES :

- Respecter des consignes.
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'appropriier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

FRANÇAIS :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication : adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Utiliser les unités grammaticales et lexicales : utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des contraintes de l'activité.
- Utiliser et identifier les moyens non verbaux : interactions entre les éléments verbaux et les supports (schémas, objets, illustrations, tableaux...).

ÉDUCATION PHYSIQUE :

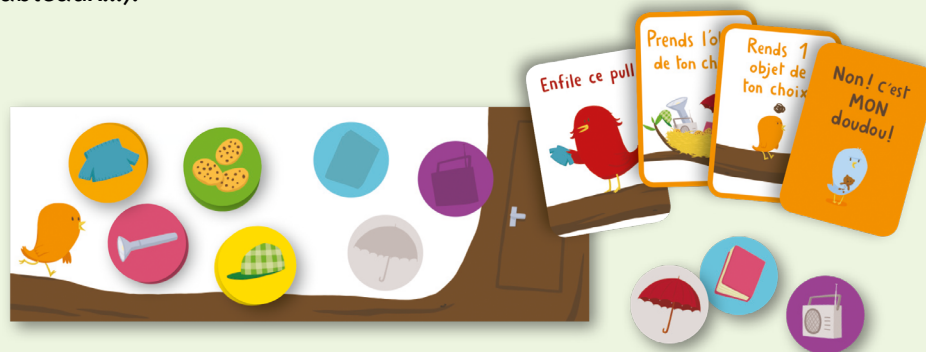
- Exprimer des émotions à l'aide de son corps.

ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE :

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

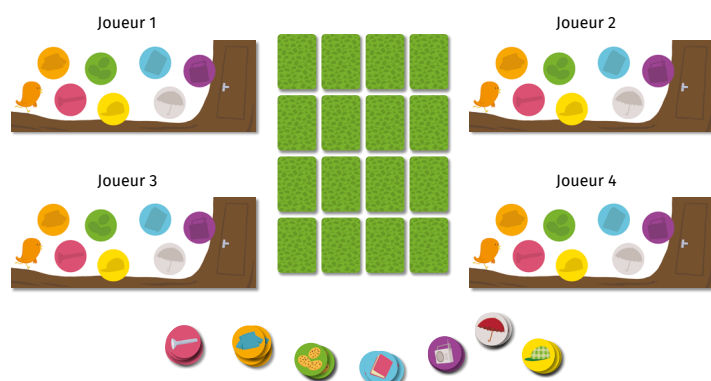
MATHÉMATIQUES :

- Se situer et situer des objets.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Distribuez à chaque élève son plateau de jeu.
 Disposez les cartes faces cachées en 4 rangées de 4 cartes
 au centre de la table.
 Posez en pile les jetons par type d'accessoire.
 Placez le jeton « Pot » sur le côté de la table de jeu.

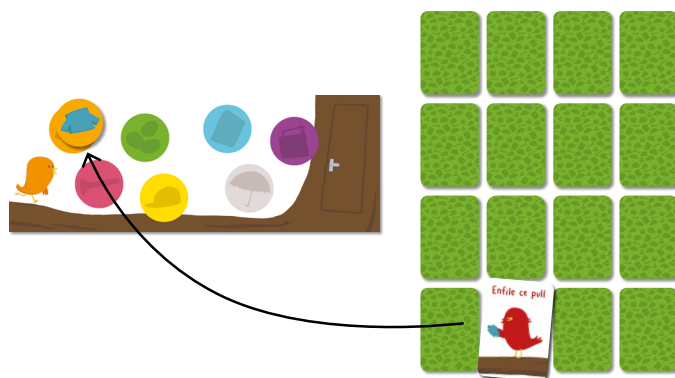


Avant de commencer la partie, faire prendre connaissance
 aux élèves des différentes cartes du jeu : les cartes « Accessoire », les cartes « Piège » et les cartes « Action ».
 Faire également prendre connaissance des différents accessoires en les nommant.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, l'élève retourne la carte de son choix. Il peut trouver une carte :

« **Accessoire** » : elle permet à l'élève actif, si la carte correspond au bon emplacement « objet » que doit remplir l'élève, de piocher et poser le jeton correspondant sur la case prévue. Si la carte retournée n'est pas le bon accessoire, il ne se passe rien. La carte est replacée face cachée et c'est au tour de l'élève suivant.



« **Action** » : elle permet à l'élève de faire l'action demandée :



- « Prends l'objet de ton choix »
- « Rends un objet de ton choix »
- « Prends un objet à un autre joueur » : si l'élève ne peut faire autrement que de prendre un objet qu'il a déjà, il la conserve pour s'en servir plus tard.

Attention, ces cartes ne peuvent être jouées qu'une seule fois. Une fois utilisées, elles sont retirées du jeu.

« **Piège** » : elle fait passer son tour à l'élève qui l'a retournée, avant d'être replacée face cachée.



Le premier élève qui a collecté les 7 jetons
 crie « J'y vais ! » et remporte le jeton « Pot ».
 Il gagne la partie.



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 Installer correctement les cartes :
 - L'adulte guide l'installation.
 - Montrer le modèle de la grille figurant sur la règle du jeu.
- 2 Maîtriser le vocabulaire :
 - Travailler le champ lexical au travers de l'album.
- 3 Récouter les jetons « objets » dans l'ordre indiqué par le plateau en lien avec l'histoire :
 - Faire un dessin qui illustre le sens de lecture du plateau.
 - Retracer la chronologie de l'histoire.
- 4 Mémoriser l'emplacement des cartes déjà révélées :
 - Faire relever l'importance d'observer les cartes que les adversaires retournent.
 - Faire jouer en binôme.
 - Proposer de prendre un support papier afin de dessiner le « plan » du jeu et d'y noter les cartes déjà révélées.
 - Voir le 4^{ème} point dans « Pour jouer autrement ».
- 5 Retenir qu'ils peuvent rejouer lorsqu'ils gagnent un jeton « objet ».
- 6 Rappeler qu'ils peuvent utiliser la carte action « Prend un objet à un autre joueur » conservée.

Avant de lancer des parties en autonomie, veiller à ce que tous les élèves maîtrisent :

- le tour de jeu,
- la bonne compréhension des règles.

AUTOUR DU JEU

FRANÇAIS :

L'album *J'y vais !* : observation, description, compréhension à l'audition.

La fiche pédagogique à télécharger.

Expression écrite : inventer une partie de l'histoire ou rédiger une nouvelle histoire, l'ordre chronologique, le schéma narratif. Éveil aux langues.

MATHÉMATIQUES :

Les algorithmes, correspondance terme à terme, dénombrement, structuration spatiale, les notions : j'ajoute, j'enlève, combien il manque ?

FONCTIONS EXÉCUTIVES :

Mémorisation.

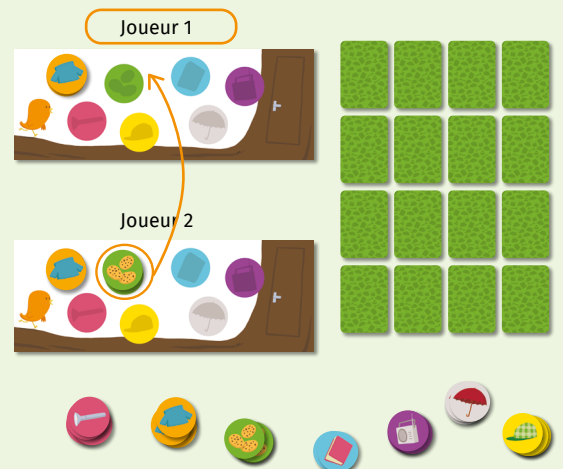
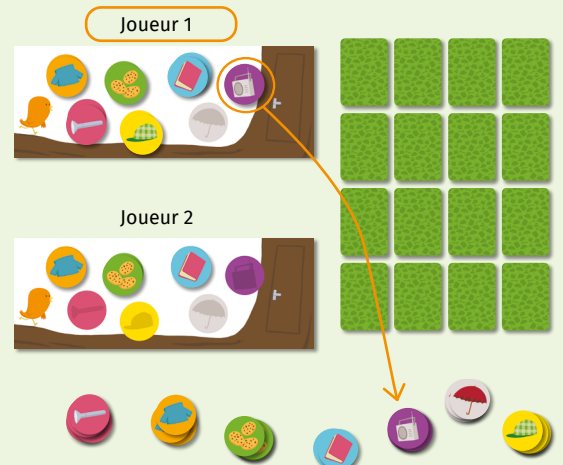
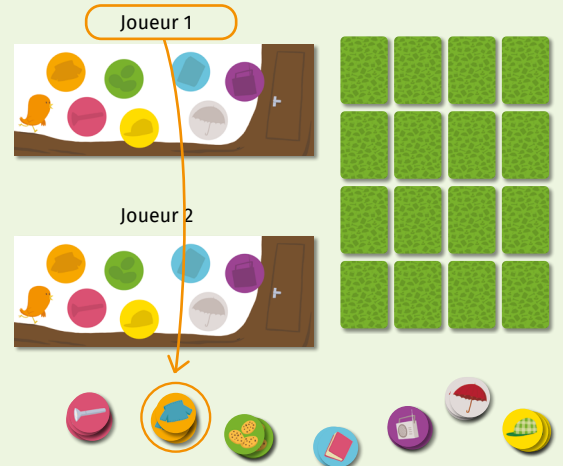


POUR JOUER AUTREMENT

- Avant d'utiliser le jeu, il est conseillé de lire le livre *J'y vais !* de Matthieu Maudet aux éditions *l'école des loisirs*.
- Avant de jouer, faire mémoriser les différentes cartes du jeu sous forme de petit jeu flashé. Faire visualiser les différentes cartes et les montrer rapidement pour que les élèves les identifient grâce aux illustrations.
- Pour appréhender le jeu :
→ Jouer avec la variante des oisillons (voir règle).
- Jouer en mode « coopératif » :
→ Jouer avec un plateau commun à tous.
- Pour complexifier le jeu :
→ Après avoir retourné une carte « piège », la remettre face cachée et la changer de place avec une autre carte du centre de la table.

Matériel à découper et à plastifier pour aider les élèves à mémoriser les cartes « Action ».

aide de jeu



Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pouvez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, vous êtes libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans vos pratiques ou d'en rajouter.

Évaluation formative

Compétences observées pendant les différentes parties de jeu

nom des élèves

Récolter les jetons « objet » dans le bon ordre.

Mémoriser l'emplacement des cartes « objet ».

Mémoriser l'emplacement des cartes « piège ».

Reconnaître les accessoires.

Nommer les accessoires.

Appliquer les effets des cartes « action ».

























Utiliser à bon escient l'aide de jeu.

Respecter les consignes.

Être fair-play.

NOM :

En jouant à ce jeu...

Je suis capable de récolter les jetons « objet » dans le bon ordre.			
Je suis capable de mémoriser l'emplacement des cartes « objet ».			
Je suis capable de mémoriser l'emplacement des cartes « piège ».			
Je suis capable de reconnaître les accessoires.			
Je suis capable de nommer les accessoires.			
Je suis capable d'appliquer les effets des cartes « action ».			
Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.			
Je suis capable de respecter les consignes.			
Je suis fair-play.	