

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

SCIENCES

LE VIVANT,
LA PLANÈTE
TERRE

SPECIFIC

N° 46 - juin 2020



J.-C. Pellin & C. Kruchten
Édité par Gigamic
© Gigamic

NIVEAU

Cycles 1, 2, et 3

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 10 joueurs
Jeu à deux - Petits groupes
Classe entière

MISE EN PLACE

5 minutes

DURÉE

Durée modulable

THÈME

Les animaux

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à lancer les 3 dés [1 dé lieu de vie, 1 dé nombre de pattes, 1 dé régime alimentaire] et désigner le plus vite possible l'animal présent sur les tuiles qui répond aux trois critères demandés. Celui qui, à la fin de la partie, a raflé le plus de tuiles, a gagné.

CULTURE

RAPIDITÉ

APPARIEMENT

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Specific

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	Découvrir le monde vivant.
CYCLE 2	L'animal, le végétal, le minéral/comparer des modes de vies / processus de mémorisation / interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu / régimes alimentaires d'animaux.
CYCLE 3	Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux / unité, diversité des organismes vivants / mettre en évidence la place et l'interdépendance des différents êtres vivants dans une chaîne alimentaire / proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème.

POINTS DE VIGILANCE

- Veiller à ce que les trois critères soient bien présents au verso de la cartanimal désignée.
- Instaurer et faire respecter les règles du vivre ensemble.
- Prévoir, en amont, l'adaptation du jeu en fonction de la durée souhaitée.

VARIABLES DIDACTIQUES ET PÉDAGOGIQUES

- Ce jeu peut être utilisé tout au long de la séquence : diagnostic, entraînement, consolidation, réinvestissement, évaluation.
- Garder un (ou deux) dé(s) pour ne travailler que sur un (ou deux) critère(s) : le lieu de vie, le nombre de pattes ou le régime alimentaire.
- Possibilité de mettre les enfants par 2 pour qu'ils se concertent.
- Proposer des aides documentaires (support physique ou numérique) pour alimenter la réflexion.

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Réduire ou fabriquer des tuiles → Simplification ou complexification du jeu.
- En classe entière, le professeur peut projeter les tuiles et demander aux élèves de répondre sur un support (feuille, ardoise, tablette...).
- Réduire le nombre de dés à lancer.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Jouer chacun à son tour. L'aspect rapidité n'existe donc plus, ce qui diminue le niveau sonore du jeu.
- Distribuer les tuiles et les poser en fonction du lancer de dés.

PROLONGEMENTS

- **Histoire des arts** : mise en relation avec des bestiaires d'animaux fantastiques présents dans des œuvres artistiques. Conception et réalisation de nouvelles tuiles.
- **Arts plastiques** : création d'animaux imaginaires à partir du lancer de dé.
- **Sciences** : création de carte d'identité d'animaux.

JEUX SIMILAIRES

Cardline, Concept Kids