

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Observation
Mémorisation
Mime
Dénombrer

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- corporelle/kinesthésique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Lecture de l'album : « Haut les pattes ! » par l'enseignant
- Dénombrer jusqu'à 5 ou jusqu'à 10



OBJECTIF(S)

Dans ce jeu, les élèves doivent **observer et mémoriser une séquence de cartes** piochées qui représentent des gestes amusants des personnages de Billy et Jean-Claude. **Ils doivent ensuite, imiter les différentes mimiques** (gestes et bruits) pour être le premier à remporter 20 noisettes.



Maison d'édition : Play Bac / L'École des Loisirs
Prix indicatif : 12,90€



de 2 à 8 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut reproduire des gestes et des sons pour être le premier à gagner 20 noisettes.

Niveau :

- à partir de 4 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie.
- de 8 à 10 ans : en autonomie
- à partir de 10 ans : /

ESAR

- A 401 Jeu d'association
- A 402 Jeu de séquence
- D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com

Haut les pattes! dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour l'École des Loisirs
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© L'École des loisirs 2022



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Dénombrer.
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.

Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes de l'activité.
- Présenter un message ou y réagir.

Éducation Artistique :

- Reproduire, imiter, copier : des mouvements, des gestes et des expressions sonores.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Avant de commencer la partie

- Faire prendre connaissance aux élèves des 10 mimiques des cartes à reproduire.
- Mettre en évidence que certaines cartes s'accompagnent d'une onomatopée en plus du geste.
- Placer les jetons « noisettes » dans le couvercle de la boîte.
- Mélanger toutes les cartes (mimiques et spéciales) et constituer la pioche . Placer-la au centre de la table.

1. **L'élève** qui aime le plus de noisettes **commence et pioche les cartes « mimiques » une à une** :
 - il les place devant lui, faces visibles, de gauche à droite pour constituer la suite à reproduire.
 - Lorsqu'il le souhaite, il arrête de piocher et dit : « Bandit servi ! » .
2. **Une fois la suite arrêtée, le décompte commence** :
 - L'élève actif a une seconde par carte pour les mémoriser, pendant que les autres comptent les secondes à voix haute.
 - Il ferme alors les yeux et tente de restituer la séquence en respectant l'ordre du tirage des cartes.
3. **Puis, l'élève compte ses points** :
 - s'il n'y a pas d'erreur, l'élève gagne le nombre de noisettes indiqué sur la carte ;
 - s'il possède dans sa séquence une carte « double ration », l'élève double son gain ;
 - s'il se trompe, dépasse le temps imparti pour mémoriser les cartes, ouvre les yeux ou prend trop de temps pour reproduire les mimiques, il ne gagne pas de point.

C'est ensuite son voisin de gauche qui devient à son tour le joueur actif.
4. **La partie se termine dès qu'un élève a récolté 20 noisettes.**

Point d'attention

- **Si l'élève actif oublie de dire « Bandit servi ! »** et qu'un autre élève lui fait remarquer, il doit alors donner une de ses noisettes. S'il n'en a pas, c'est la banque qui paye.

Cartes spéciales (à jouer en fin de séquence et perdues en cas d'échec)

- **« Double ration »** : valable pour une seule séquence. Elle permet à l'élève actif de doubler son gain de noisettes.
- **« Double temps »** : valable pour une seule séquence. Elle permet à l'élève actif de doubler son temps de mémorisation.

Haut les pattes ! dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour l'École des Loisirs dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© L'École des loisirs 2022





POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- Avant d'utiliser le jeu, il est conseillé de lire les différentes aventures** de « Billy et Jean-Claude » aux éditions l'école des Loisirs.
- Avant de commencer la partie**, faire prendre connaissance des 10 mimiques représentées sur les cartes à reproduire.
- Pour se familiariser avec le jeu, proposer :**
 - de jouer sans les « cartes spéciales » ;
 - de jouer uniquement avec les cartes de « Billy » ;
 - de jouer uniquement avec les cartes de « Jean-Claude » ;
 - de jouer avec toutes les cartes.
- Proposer de jouer en équipe sous la forme d'une « Battle ».**
- Créer de nouvelles cartes « mimiques ».**



AUTOUR DU JEU

- **Français** : les albums de « Billy et Jean-Claude » (lecture, observation, description, compréhension à l'audition, rallye lecture, etc.), expression écrite: inventer une partie de l'histoire ou rédiger une nouvelle histoire de « Billy et Jean-Claude », l'ordre chronologique.
- **Mathématiques** : comptages par 1, 5 et 10, dénombrer, additionner, notion de dizaine, notion de double.
- **Éducation Artistique** : créer de nouvelles cartes avec une technique imposée.
- **Éducation Musicale** : travailler le rythme et les séquences, reproduire des onomatopées, des gestes.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

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 :

- Reproduire les mimiques de Billy et Jean-Claude :**
 - Voir point **b** dans « Pour jouer autrement ».
- Mémoriser et différencier les 10 cartes « mimiques » :**
 - Voir point **c** dans « Pour jouer autrement ».
- Organiser le sens de la séquence :**
 - Rappel du sens la lecture de gauche à droite ;
 - Utiliser une flèche pour indiquer le sens de lecture.
- Mémoriser la séquence à reproduire :**
 - Apprendre à gérer la quantité de cartes à mémoriser ;
 - Apprendre à gérer le « stop ou encore » (gestion de l'impulsivité) ;
 - Jouer sans la contrainte de temps ;
 - Mettre en commun les stratégies mobilisées par chacun pour mémoriser les séquences.
- Garder les yeux fermés lors de la reproduction de la séquence :**
 - Proposer aux élèves qui le souhaitent de se bander les yeux.
- Compter tout le long de la partie les noisettes gagnées :**
 - Rappel des conditions de victoire.
- Comprendre et réagir à la carte « Haut les pattes ! »**
 - Rappel de la règle ;
 - Apprendre à piocher pour que la carte soit visible en même temps par tous.

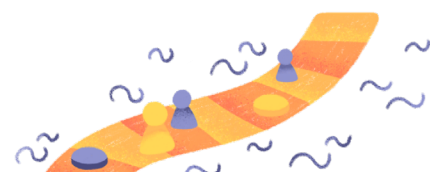




GRILLE D'OBSERVATION

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 →											
Reproduire correctement les cartes « mimiques »											
Utiliser correctement les cartes « spéciales »											
Utiliser à bon escient l'aide de jeu											
Arrêter à temps le nombre de cartes de sa séquence											
Respecter le sens de lecture de la séquence à reproduire											
Mémoriser la séquence à reproduire											
Calculer la récolte de noisettes											
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 reproduire correctement les cartes « mimiques ».



2. Je suis capable d'utiliser correctement les cartes « spéciales ».



3. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



4. Je suis capable d'arrêter à temps le nombre de cartes de ma séquence.



5. Je suis capable de respecter le sens de lecture de la séquence à reproduire.



6. Je suis capable de mémoriser la séquence à reproduire.



7. Je suis capable de calculer ma récolte de noisettes.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis fair-play.



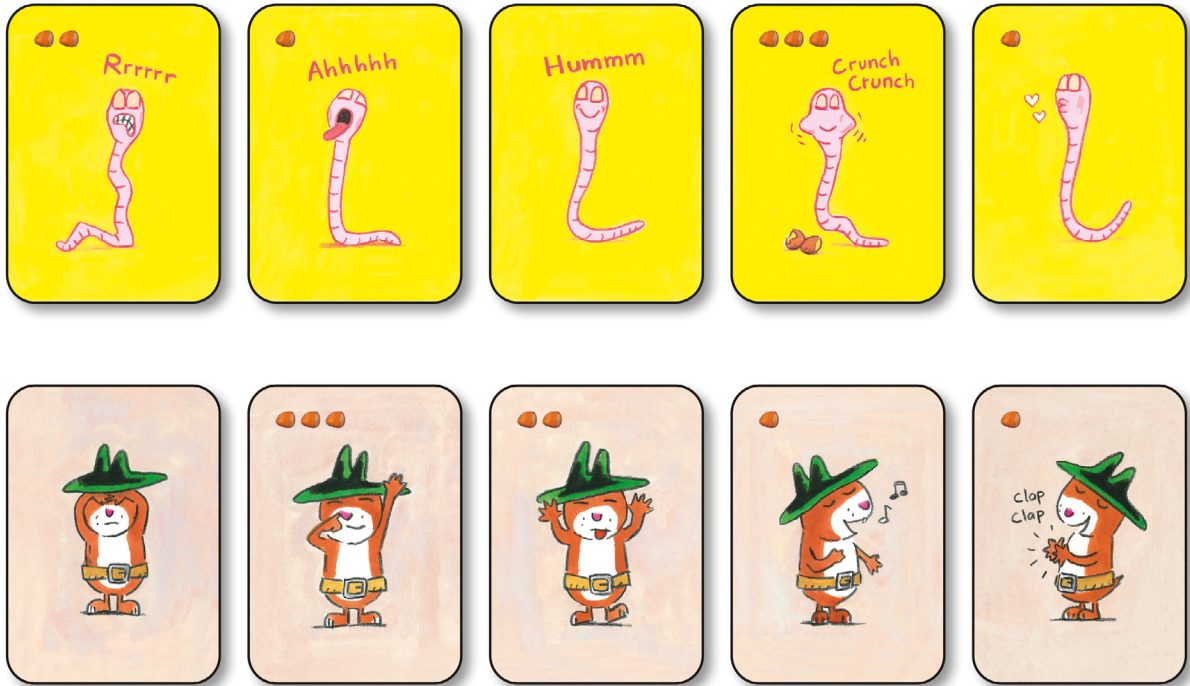


AIDE DE JEU

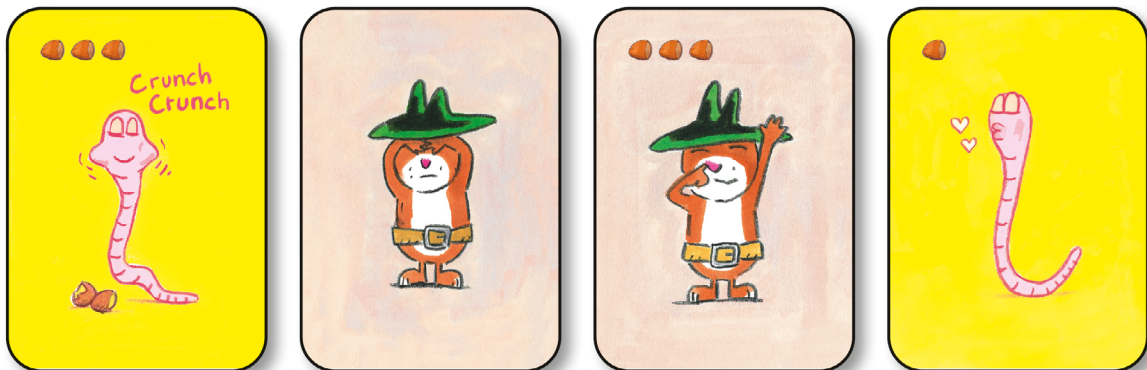
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les mimiques à reproduire ainsi que le sens de lecture des cartes.



Les 10 mimiques à reproduire



Sens de lecture des cartes



1

2

3

4



6/7

Haut les pattes! dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour l'École des Loisirs
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© L'École des loisirs 2022





AIDE DE JEU

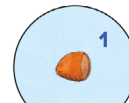
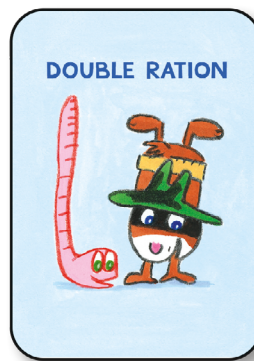
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les cartes spéciales.



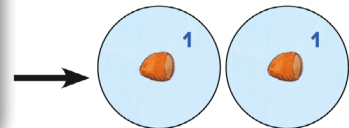
Les cartes spéciales



X 2



X 2



+

