

l'école des loisirs récréative



DESRIPTIF :

Dans ce jeu, il faut réaliser des défis en lien avec les émotions du quotidien.

NOMBRE DE JOUEURS :

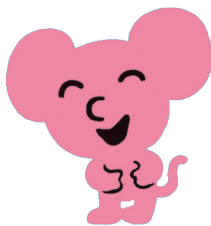
2 à 4

NIVEAU :

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

DURÉE :

20 min



Fiche pédagogique réalisée
par Jeumaide.

INTELLIGENCES MOBILISÉES

Interpersonnelle
Intrapersonnelle
Verbale/linguistique
Corporelle/kinesthésique

COMPÉTENCES CLÉS

Expression/mime
Se connaître et connaître l'autre
Imagination

PRÉREQUIS

Les couleurs
Les émotions de base
Déplacement du pion
Lecture des albums *Le livre qui...*
de Cédric Ramadier et Vincent
Bourgeau

LIEN DES RESSOURCES

[Règles du jeu](#)

[Règles vidéo](#)

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

OBJECTIFS

Les élèves seront capables de réaliser des défis, de mimer et d'exprimer des émotions du quotidien pour atteindre la case souris centrale.

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.

FRANÇAIS :

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte de l'intention poursuivie et des modalités de la situation, ainsi qu'en pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant...).
- Présenter le message ou y réagir.
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable.
- Réagir à un document, en exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Veiller à la présentation phonique du message.
- Utiliser et repérer des indices corporels (l'occupation de l'espace, la posture, les gestes, les mimiques, le regard...).

ÉDUCATION ARTISTIQUE :

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

ÉDUCATION PHYSIQUE :

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

ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE :

- Construire un raisonnement logique.
- Se positionner.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Élargir sa perspective.

MATHÉMATIQUES :

- Dire des nombres.
- Se situer et situer des objets.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Assemblez les neuf pièces puzzle du plateau.
Faites 5 tas de cartes, 1 par couleur, face visage visible.

Il existe 5 thèmes de cartes :

- **Vert** : autour de la peur,
- **Bleu** : autour du coucher,
- **Rouge** : autour de la colère,
- **Orange** : autour de l'expression du « non »,
- **Rose** : autour de « l'affection ».



Chaque élève choisit un pion et le place sur la case départ.
Lancez le dé. Le premier élève qui tombe sur la face « Souris » commence.

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, l'élève lance le dé :



- S'il tombe sur une face « couleur », il avance son pion sur la prochaine case de la couleur indiquée par le dé. Il pioche une carte correspondante à la couleur du dé et réalise l'action demandée. Si le défi est relevé, il attend le tour suivant pour relancer le dé, sinon il recule de 2 cases.



- S'il tombe sur la face « Souris », il avance son pion sur la prochaine case « Souris » et réalise l'action demandée.

Il existe 5 types d'actions « Souris » :



« **Souris sur une patte** » : faire le tour de la pièce à cloche-pied ou passer son tour.



« **Souris qui fait un clin d'œil** » : tout le monde doit faire un clin d'œil.



« **Souris qui rigole** » : tout le monde se regarde et se met à rigoler.



« **Souris à la queue leu leu** » : se placer à la queue leu leu et faire un tour de la pièce en avançant comme une chenille.



« **Souris qui tire la langue** » : tout le monde doit faire une grimace.

Si 2 élèves tombent sur la même case, ils doivent se faire rire. Le premier qui arrive à faire rire l'autre, gagne le droit de relancer son dé.

La partie se termine quand un élève parvient à arriver sur la case « Souris » centrale.

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 Réaliser correctement les déplacements du pion :
→ Faire représenter le circuit à suivre avec l'index.
- 2 Lire et comprendre les défis :
→ « Faire appel à un ami »
→ L'enseignant accompagne la réalisation du défi.
→ Voir dans « Pour jouer autrement »
- 3 Maîtriser le vocabulaire :
→ Travailler le champ lexical.
- 4 Valider le défi :
→ Travailler le rapport à la norme, l'acceptation de la différence et les codes culturels.
- 5 Mimer les défis :
→ Voir dans « Pour jouer autrement », 2^{ème} point.
- 6 Mémoriser les actions « Souris » :
→ Voir l'aide de jeu.
- 7 Réaliser certaines épreuves :
→ Sélectionner les cartes en fonction du niveau des élèves.
- 8 Lancer le dé :
→ Faire lancer le dé dans la boîte.
- 9 Attendre leur tour de jeu.
→ Réaliser un visuel avec les photos des élèves et un curseur qui indique à qui est le tour.

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

AUTOUR DU JEU

FRANÇAIS :

La fluence de la lecture, la formulation de réponses complètes, écrire de nouvelles cartes, répondre par écrit.

CITOYENNETÉ :

Se connaître et connaître l'autre, le rapport à la norme, les valeurs, l'acceptation de la différence, les codes culturels, la gestion d'un débat.

FONCTIONS EXÉCUTIVES :

L'inhibition, l'impulsivité.



POUR JOUER AUTREMENT

- Avant d'utiliser le jeu, il est conseillé de lire les différents livres *Le livre qui...* de Cédric Ramadier et Vincent Bourgeau aux éditions *l'école des loisirs*.
- Pour appréhender le jeu :
 - aider collectivement l'élève interrogé à réaliser le défi ;
 - chaque élève réalise également les défis des autres.
- Il est envisageable de supprimer le plateau de jeu et de ne jouer qu'avec certains thèmes et de les introduire progressivement.
- Jouer en coopération :
 - ne jouer qu'avec un pion ;
 - soit les élèves réalisent tous ensemble les défis, soit celui qui s'en sent capable réalise le défi.
- Créer de nouvelles cartes en fonction de la vie de la classe.



Matériel à découper et à plastifier pour aider les élèves à mémoriser les différents types d'actions « Souris ».

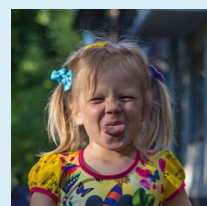
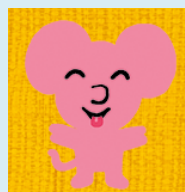
AIDE DE JEU



« Souris sur une patte »



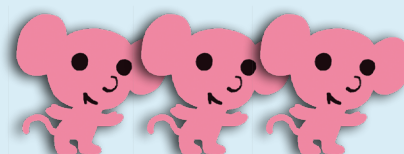
« Souris qui rigole »



« Souris qui tire la langue »



« Souris qui fait un clin d'œil »



« Souris à la queue leu leu »

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
- Se déplacer adéquatement sur le plateau.
 - Lancer le dé.
 - Attendre son tour.
 - Comprendre les défis à accomplir.
 - Répondre oralement aux questions posées dans les défis.
 - Prendre position.
 - Prendre la parole devant les autres.
 - S'exprimer clairement.
 - Être bienveillant.
 - Respecter les consignes.
 - Être fair-play.

nom des élèves				

NOM :

En jouant à ce jeu...

Je suis capable de me déplacer adéquatement sur le plateau.			
Je suis capable de lancer le dé.			
Je suis capable d'attendre mon tour.			
Je suis capable de comprendre les défis à accomplir.			
Je suis capable de répondre oralement aux questions posées dans les défis.			
Je suis capable de prendre la parole devant les autres.			
Je suis capable de m'exprimer clairement.			
Je suis gentil·le avec les autres.			
Je suis capable de respecter les consignes.			
Je suis fair-play.	