

FICHE LUDO-PÉDAGOGIQUE

Sprint Végétal !

jeu print&play inspiré du jeu Manimals

COMPÉTENCES CLÉS

- Rapidité
- Observation
- Classement des plantes comestibles

PRÉREQUIS

- Discrimination visuelle

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Intrapersonnelle
- Interpersonnelle
- Linguistique

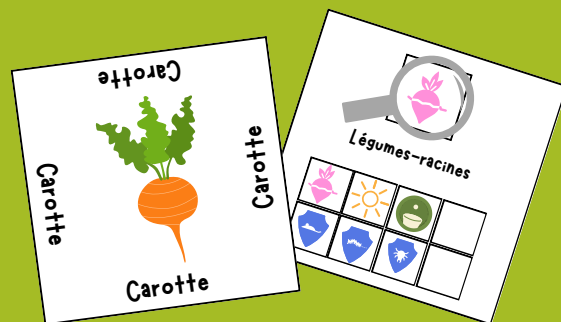
DIMENSIONS COGNITIVES DU JEU



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de

- Identifier les grandes familles de plantes
- Identifier les caractéristiques qui différencient ces familles
- Maîtriser le vocabulaire proposé dans le jeu



Autrice : Anna Gaziaux

Graphiste : Marceau Hamers

Illustration : Canva

Edition : Toekrea Games

Disponibilité : à télécharger gratuitement sur notre site



2 à 6 élèves
15 minutes

Descriptif :

Dans ce jeu, les élèves doivent identifier le plus rapidement des caractéristiques communes entre plantes comestibles.

Niveau :

A partir de 8 ans
en autonomie

Ressources nécessaires :

Humaines : 1 enseignant.e. pour une classe

Matérielles :

- Une imprimante
- Pour une classe de 25 : imprimer les cartes en 5 exemplaires.

ESAR :

A 401 Jeu d'association
C 408 Jeu de rapidité
C302 Jeu de discrimination visuelle
D 302 Jeu compétitif et coopératif

COMPÉTENCES : ERE DD*

EDUCATION À LA PHILOSOPHIE ET LA CITOYENNETÉ

- Se concerter en vue de coopérer
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celles des autres
- Construire un raisonnement logique.

SCIENCES

- Ordonner et décrire les étapes de la vie d'une plante
- Identifier les besoins et conditions nécessaires pour qu'une plante se développe.

*Education Relative à l'Environnement et développement durable

COMPÉTENCES

FRANÇAIS

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - 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 des contraintes de l'activité
- Percevoir/Assurer la présentation d'un message oral :
 - Utiliser des images mentales construites personnellement pour produire un message oral adapté à la situation de communication.

TRANSVERSALES

- Coopérer, respecter les autres : savoir travailler en groupe et interagir entre élèves
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Mémoriser et s'approprier l'information.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ- JEU EN CLASSE

ETAPE 1 : MISE EN PLACE ET RÈGLES

1. Suivez les instructions d'impression indiqué dans le dossier de print&play.
2. Etalez un jeu de cartes sur chaque table de jeu. La face représentant la plante est visible.
3. Placez les feuilles A4 symboles sur une table. Les symboles seront dévoilés à l'ensemble de la classe en simultanée, veillez donc à ce que la table où ils se trouvent soient un endroit visible pour l'ensemble des tables de jeu.

Comment expliquer les règles :

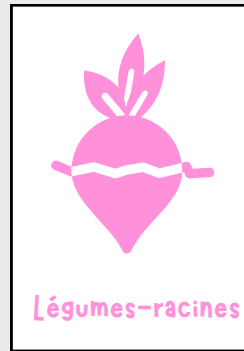
1. **Le but du jeu** : chaque table de jeu joue en coopération contre les autres tables de jeu. Sprint végétal est un jeu de rapidité. L'objectif est de retrouver toutes les plantes ayant la caractéristique commune dévoilée avant les autres tables.

Le petit conseil en + : laissez les élèves choisir leur nom d'équipe et dessinez un tableau de score sur le tableau.

2. Déroulement d'une manche :

a. On montre la caractéristique au groupe

1 élève est désigné et se rend à la table des symboles. Après la première manche, l'élève désigné fera partie de la table ayant gagné précédemment. L'élève retourne une feuille symbole et le montre à l'ensemble de la classe en lisant ce qui est écrit.



Vous devez trouver
tous les
Légumes-racines

b. Les groupes cherchent

Parmi toutes les plantes disposées sur les tables, les élèves doivent identifier rapidement lesquels ont la caractéristique énoncée.

Quelques points d'attention :

1. **Les réponses se trouvent au dos des cartes** : l'enseignant.e devra veiller à ce qui n'y ait pas de triche.
2. **C'est un jeu coopératif** : invitez vos élèves à établir des stratégies entre eux pour être plus rapides.

c. Fin de manche

Lorsqu'un groupe pense avoir trouvé toutes les bonnes cartes, il l'indique à l'aide d'un son choisit préalablement (un cri de groupe, une sonnette, etc).

Tous les groupes s'arrêtent et viennent autour de la table pour vérifier si le groupe a tout bon. Si oui, le groupe gagne un point. Si non, la manche continue jusqu'à ce qu'un groupe ait tout bon.

d. Fin de partie et conditions de victoire

La partie peut durer autant de manches que vous le souhaitez.

Lorsque vous décidez que c'est la fin de partie, les élèves comptabilisent les points que chaque groupe a gagné pour désigner le groupe vainqueur.

ETAPE 2 : PENDANT LA PARTIE

Les animateurices/enseignant.es circulent entre les tables pour vérifier la bonne compréhension des règles et répondre aux éventuelles questions.

Grille d’observation

ci-dessous une grille d’observation des compétences. Celle-ci est à titre indicatif et peut, évidemment être adaptée.

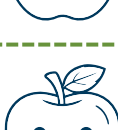
Noms des élèves										
L’élève communique sur des stratégies de coopération.										
L’élève écoute les autres joueuses.										
L’élève est capable d’adapter sa stratégie.										
L’élève respecte les règles.										
L’élève utilise sa mémoire des manches précédentes pour réussir les suivantes.										
L’élève fait preuve d’imagination pour interpréter un vocabulaire non-maîtrisé.										

Autres observations :

ETAPE 3 : APRÈS LA PARTIE

Fiche d'auto-évaluation

Nom :

Je suis capable de citer les grandes familles de plantes et de les expliquer.			
Je suis capable de citer au moins une plante de chaque grande famille.			
Je suis capable de citer au moins une plante qui attirent les pollinisateurs			
Je comprends l'ensemble de vocabulaire utilisé durant l'activité-jeu			
Je suis capable de coopérer			
Je suis capable d'écouter les autres			
Je suis capable de prendre des décisions en situation de stress			
Je suis capable de respecter les consignes			
Je suis capable d'être fair-play.			