

Le jeu du hibou : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

Etre			<p><i>Comprendre et appliquer une règle de jeu. Mobiliser et appliquer ses connaissances. Apprendre à fixer son attention. Se comporter comme le membre d'un groupe : -être calme, ranger le matériel, ne pas détruire, ne pas dérober -respecter l'autre, l'écouter Accepter de perdre. Accepter d'être seul face à un autre enfant ou à un groupe.</i></p>
1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres	<p><i>Communiquer. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer. Lire et comprendre un tableau de consignes.</i></p>
4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Stabiliser la connaissance des petits nombres Dénombrer	<p><i><u>Étudier les nombres</u> Lire une constellation de dés. Comparer deux quantités. Aborder la dizaine. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 56.</i></p>
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		<p><i>Se repérer dans un tableau. Se repérer dans un espace plan. Mettre en relation logique. Se déplacer sur un parcours élaboré en relation avec l'histoire.</i></p>

Le jeu du hibou : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

Jeu collectif de 2 à 6 enfants





Matériel

Une planche de jeu

Un pion par enfant

Un dé traditionnel aux faces numérotées de 1 à 6

Une carte identifiant les cases à consignes particulières (voir plus bas pour le grand format)

Si tu t'arrêtes sur ces cases...		<i>Bonjour petit oiseau !</i>	Tu doubles tes points
		<i>Tu te reposes sur le banc.</i>	Tu passes ton prochain tour
		<i>La petite souris te montre sa robe.</i>	Tu relances le dé
		<i>Le lapin ne veut pas partager ses fraises avec toi.</i>	Tu relances le dé

La carte de consignes fournie

Le jeu du hibou : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

La règle du jeu du hibou

Gagne celui qui rejoint le premier le hibou au centre de la planche de jeu.

Les joueurs parcourent le chemin en tenant compte des indications données par le dé qu'ils lancent tour à tour selon un ordre défini au début de la partie.

Certaines cases du jeu imposent une réponse particulière. La carte fournie ci-dessous précise la conduite à tenir. (L'agrandir, la plastifier et la garder à portée de vue).

L'adulte présent prévoira de quoi écrire pour mémoriser les « passages de tour » surtout si les joueurs sont nombreux.

Déroulement

Les enfants choisissent chacun un pion de couleur et se placent sur la flèche de départ (près du personnage Otilie). Ils définissent l'ordre dans lequel ils vont jouer.

Quand le dé est lancé, l'enfant énonce le score puis avance de ce nombre de cases en comptant à haute voix. S'il connaît le nombre écrit dans la case où il est arrivé, il le dit ; sinon l'adulte présent lui lit (apprentissage par imprégnation et mémorisation de la lecture des nombres).






Il suffit d'arriver au-delà de 56 pour franchir la flèche et rejoindre le hibou. Il n'est pas nécessaire de tomber juste sur la flèche.

Consignes pour l'exploitation pédagogique :

- Identifier les cases de la carte de consignes, les situer et les mémoriser. Comprendre la logique des consignes de cette carte.
- Verbaliser ses déplacements. Identifier les éléments d'illustration.
- Avoir recours à la carte de consignes pour rechercher une information ; lecture informative donc fonctionnelle
- Lire les nombres

Toute règle de jeu est modifiable. Elle peut être simplifiée ou complexifiée...

Le jeu du hibou : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

Si tu t'arrêtes sur ces cases...		<i>Bonjour monsieur Hibou !</i>	Tu doubles tes points
		<i>Tu te reposes sur le banc.</i>	Tu passes ton prochain tour
		<i>Tu respires le parfum de la lavande.</i>	Tu passes ton prochain tour
		<i>La petite souris te montre sa robe.</i>	Tu relances le dé
		<i>Le lapin ne veut pas partager ses fraises avec toi.</i>	Tu relances le dé