

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Mémorisation  
Coopération  
Motricité

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle/spatiale
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- Les couleurs



## OBJECTIF(S)

Dans ce jeu, les élèves doivent **coopérer pour aider Pop à construire un arc-en-ciel** et l'atteindre avant le loup. Pour avancer, ils devront **mémoriser l'emplacement des cartes couleurs** et respecter l'ordre des couleurs sur les cases.



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



de 2 à 4 élèves  
10 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer et mémoriser les couleurs pour reconstituer un arc-en-ciel.

### Niveau :

- à partir de 3 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie.
- de 5 à 8 ans : en autonomie avec aide au besoin.
- à partir de 10 ans : /

### ESAR

A 403 Jeu de circuit et de parcours.  
D 401 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)



## COMPÉTENCES

### Transversales :

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

### Mathématiques :

- Dénombrer.

### Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes de l'activité.
- Sélectionner les informations répondant à un projet.

### Éducation Artistique :

*Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer :*

- Identifier et nommer les couleurs

### Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

### 1. Mise en place

- Déplier le plateau de jeu et placer les pions « Loup » et « POP » sur la première case du chemin : « L'arc-en-ciel- de POP ».
- Placer les 7 arcs de couleur sur le côté du plateau. Mélanger les 15 cartes et former un rectangle de 3 rangées de 5 cartes, faces cachées.
- L'élève qui cite en premier, sans se tromper, les couleurs de l'arc-en-ciel, démarre la partie.

Chaque case du plateau représente une couleur de l'arc-en-ciel. Pour faire avancer POP, les élèves doivent à tour de rôle trouver la carte « couleur » correspondante en respectant strictement l'ordre des couleurs de la piste. POP ne peut donc pas sauter de cases.

### 2. A son tour de jeu, l'élève retourne la carte de son choix. Il peut trouver une carte :

- « **Couleur** » (l'une des 7 de l'arc-en-ciel) : si la couleur correspond à la prochaine case que doit atteindre POP, l'élève fait avancer POP sur la piste et met en place l'arc correspondant à la couleur. Sinon, il ne se passe rien. La carte est replacée face cachée et c'est au tour de l'élève suivant.
- « **Passé ton tour** » (Gris) : fait passer son tour à l'élève qui l'a retournée, avant d'être replacée face cachée.
- « **Loup** » : permet de déplacer le Loup soit pour le faire avancer soit pour le faire reculer d'une case, avant d'être replacée face cachée.
- « **Action** » : permet à l'élève de faire l'action demandée : « rejoue et retourne une nouvelle carte » ou « révèle trois cartes » (Attention, cette carte ne peut être jouée qu'une seule fois et est annulée par la carte « Loup »).

### 3. La partie se termine de deux manières :

- « POP » arrive en premier au pied de l'arc-en-ciel et tous les arcs ont été assemblés. La partie est gagnée !
- « Loup » arrive en premier au pied de l'arc-en-ciel. La partie est perdue !





## POUR JOUER AUTREMENT

- a. **Avant d'utiliser le jeu, il est conseillé de lire les différentes aventures de « POP »** aux éditions l'école des Loisirs.
- b. **Avant de jouer, faire mémoriser les différentes cartes du jeu sous forme de petit jeu flashé** (Faire visualiser les différentes cartes et les montrer rapidement pour que les élèves les identifient).
- c. **Pour faciliter le jeu :** laisser faces visibles les cartes « couleur » déjà utilisées.
- d. **Pour complexifier le jeu :**
  - Défausser la carte « Le Loup qui recule d'une case » une fois jouée.
  - Permuter deux cartes après avoir appliqué son effet.
  - Mettre une limite de temps.
- e. **Inciter les élèves à communiquer entre eux** pour retrouver la bonne couleur.



## AUTOUR DU JEU

- o **Français :** les albums de « Pop » (lecture, observation, description, compréhension à l'audition, rallye lecture, etc.), expression écrite : inventer une partie de l'histoire ou rédiger une nouvelle histoire de Pop, l'ordre chronologique.
- o **Mathématiques :** avancer, reculer sur une piste, les algorithmes, le tableau à double entrée.
- o **Éducation Artistique :** reconnaissance des couleurs, couleurs primaires, secondaires, tertiaires, réaliser un tableau de Pop, réaliser Pop à l'aide de divers matériaux.
- o **Travail de la dextérité :** faire enfiler des perles en fonction de la couleur piochée, à l'aide d'une pince prendre la perle de couleur demandée, etc.
- o **Éveil scientifique :** comment fabriquer un arc-en-ciel, fiche d'identité du loup.
- o **Histoire :** les dinosaures.



## 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 avoir des **difficultés** à :

### 1. Installer correctement les cartes :

→ L'adulte guide l'installation.

### 2. Différencier le loup qui avance d'une ou deux cases et le loup qui recule :

→ Voir point « b » dans « Pour jouer autrement ».

→ Voir l'aide de jeu.

### 3. Mémoriser l'emplacement des cartes déjà observées :

→ Voir point « c » et « e » dans « Pour jouer autrement »

→ Proposer de prendre un support papier afin de dessiner le « plan » du jeu et d'y noter les cartes déjà révélées.

### 4. Varier leur action dans le jeu en révélant toujours la même carte spéciale :

→ Rappel de la règle.

→ Voir point « d » dans « Pour jouer autrement ».

### 5. Se détacher du personnage du loup :

→ Rappel de la règle.

→ Rappel de ce qu'est la coopération.

### 6. Communiquer pour coopérer:

→ Rappel de ce qu'est la coopération.

### 7. Gérer leur frustration lorsqu'ils perdent une partie qui est dû au fait de jouer en équipe :

→ Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.

**!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens dans votre classe !!**



## RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

## L'arc-en-ciel de POP dans ma classe

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





# 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 →

Mémoriser l'emplacement des cartes « couleur »										
Mémoriser l'emplacement des cartes « spéciales »										
Reconnaître les couleurs										
Nommer les couleurs										
Appliquer les effets des cartes « spéciales »										
Faire avancer/reculer le loup sur la piste										
Coopérer										
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 mémoriser l'emplacement des cartes « couleur »



2. Je suis capable de mémoriser l'emplacement des cartes « spéciales »



3. Je suis capable de reconnaître les couleurs



4. Je suis capable de nommer les couleurs



5. Je suis capable de d'appliquer les effets des cartes « spéciales »



6. Je suis capable de faire avancer/reculer le loup sur la piste



7. Je suis capable de coopérer



8. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu



9. Je suis capable de respecter les consignes



10. Je suis fair-play



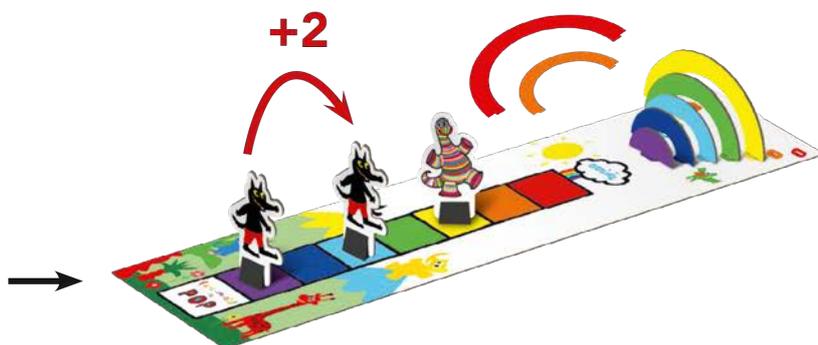


# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions liées aux cartes particulières afin de permettre aux élèves non lecteurs d'être autonomes.



## Les 3 cartes « Action » LOUP





# AIDE DE JEU

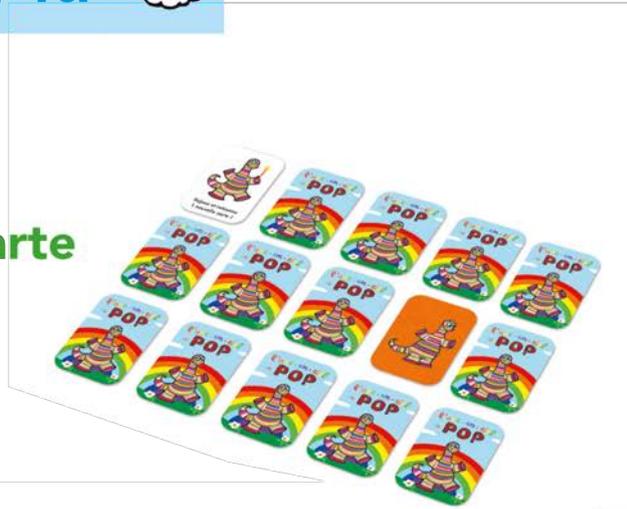
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les actions liées aux cartes particulières afin de permettre aux élèves non lecteurs d'être autonomes.



## Les 3 cartes « Action » POP



+1 carte



+3 cartes



Tu passes un tour !

