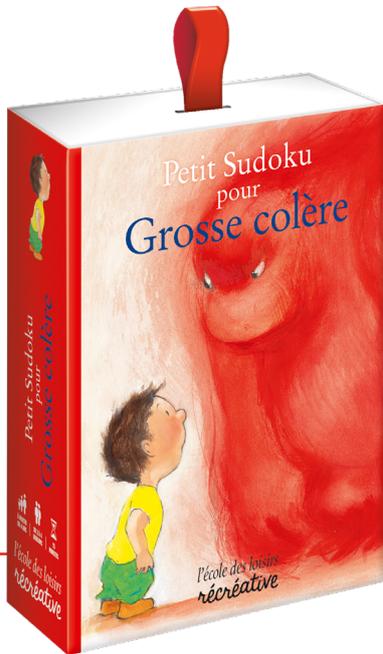


# *l'école des loisirs récréative*



## **DESRIPTIF :**

Dans ce jeu, il faut compléter sa grille à l'aide des jetons « Objet » à la manière d'un Sudoku.

## **NOMBRE DE JOUEURS :**

2 à 4

## **NIVEAU :**

À partir de 4 ans, découverte accompagnée vers l'autonomie.

## **DURÉE :**

15 min



Fiche pédagogique réalisée  
par Jeumaide.

## **INTELLIGENCES MOBILISÉES**

Visuelle et spatiale  
Logico-mathématique  
Interpersonnelle  
Intrapersonnelle

## **COMPÉTENCES CLÉS**

Lecture de grille  
Observation  
Logique

## **PRÉREQUIS**

Le vocabulaire des objets  
Lecture de l'album *Grosse colère*  
de Mireille d'Allancé  
Les notions de colonne, ligne  
et carré

## **LIEN DES RESSOURCES**

[Règles du jeu](#)

[Règles vidéo](#)

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

## **OBJECTIFS**

Les élèves seront capables de compléter  
correctement leur grille à la manière  
d'un Sudoku de 4 sur 4.

### DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Prendre une grille au choix :

- au recto, grille de niveau 1 « Petite colère » (4 à 6 ans),
- au verso, grille de niveau 2 « Grosse colère » (6 ans et plus).

Disposer toutes les tuiles, face cachée, dans le fond de la boîte pour recouvrir le monstre de la colère.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



À son tour, l'élève pioche une tuile. Il existe 2 types de tuiles.

**Les tuiles « objet »** sont à placer sur la grille.

Il en existe 5, mais seules 4 peuvent être placées dans leur grille. Les objets à ranger sont déjà illustrés au moins une fois.



Si l'élève pioche une tuile « objet » dont il a besoin dans sa grille, il la place en respectant le principe du Sudoku (voir aide de jeu).

Si l'élève pioche une tuile « objet » dont il n'a pas l'utilité dans sa grille, il la place alors sur l'« Échelle de la colère » (voir aide de jeu).

**Les tuiles « action »** ne se placent ni sur la grille, ni sur l'« Échelle de la colère ». Elles permettent à l'élève de réaliser une action. Elles doivent être utilisées immédiatement et ne peuvent pas être remises dans le coffre à colères.

Il existe 4 tuiles « action » :

Le doudou  
(9 tuiles)



« **Doudou** » : l'élève peut récupérer la tuile de son choix dans l'« Échelle de la colère » d'un de ses adversaires pour compléter sa grille.

Si aucune tuile ne l'intéresse chez ses adversaires, il peut choisir une tuile « objet » directement dans le « coffre à colères » pour compléter sa grille.

L'assiette d'épinards  
(3 tuiles)



« **Assiette d'épinards** » : l'élève qui pioche cette tuile la donne à l'élève de son choix qui doit alors remettre une tuile de sa grille dans le « coffre à colères », face cachée.

La boîte à fouille  
(2 tuiles)



« **Boîte à fouille** » : l'élève a le droit de regarder 3 tuiles du « coffre à colères » et de choisir l'objet qu'il préfère. Si aucune tuile ne l'intéresse, il les remet dans la boîte et passe son tour.

Le monstre de la colère  
(3 tuiles)



« **Monstre de la colère** » : l'élève est obligé de remettre une tuile de sa grille dans le « coffre à colères », face cachée, et de le secouer en grognant afin de mélanger toutes les tuiles.

**PRÉCISIONS :**

Si un élève réalise qu'il a fait une erreur dans sa grille, il a la possibilité de se corriger.

Si un élève constate une erreur dans la grille d'un adversaire, lors de son tour de jeu, il a la possibilité de piocher 2 tuiles dans le « coffre à colères ».

Si l'« Échelle de la colère » d'un élève est pleine, celui-ci doit alors remettre les 3 tuiles de son échelle dans le « coffre à colères », face cachée. Il peut alors voler une tuile de son choix dans la grille d'un adversaire.

La partie se termine lorsqu'un élève a complété correctement les 12 cases vides de sa grille. Il est alors déclaré vainqueur.



**COMPÉTENCES**

**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.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

**FRANÇAIS :**

- Utiliser les unités grammaticales et lexicales.
- Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.

**ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE :**

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

**MATHÉMATIQUES :**

- Repérer :
  - se situer et situer des objets
  - associer un point à ses coordonnées dans un repère (droite, repère cartésien).
- Le traitement de données :
  - organiser selon un critère
  - lire un graphique, un tableau, un diagramme.

**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 Mémoriser les actions des tuiles « action » :  
→ Introduire progressivement les tuiles « action ».  
→ Voir l'aide de jeu.
- 2 Compléter leur grille à la manière d'un Sudoku :  
→ L'adulte guide les premières parties, indispensable chez les plus jeunes.  
→ Faire oraliser le placement des tuiles (exemple : « Si j'ai déjà un camion dans cette colonne ; ligne ; carré, alors... »).  
→ Voir l'aide de jeu.
- 3 Maîtriser le vocabulaire :  
→ Travailler le champ lexical au travers du vocabulaire du jeu.
- 4 Gérer leur frustration

Avant de lancer des parties en autonomie, veiller à ce que tous les élèves maîtrisent :  
– le tour de jeu,  
– la bonne compréhension des règles.



**AUTOUR DU JEU**

**FRANÇAIS :**

L'album *Grosse colère* : observation, description, compréhension à l'audition. Voir l'activité proposée par « Un jeu dans ma classe » dans le dossier d'accompagnement du jeu « Feelings ». Expression écrite : inventer une partie de l'histoire ou rédiger une nouvelle histoire, l'ordre chronologique, le schéma narratif, le vocabulaire en lien avec la colère.

**CITOYENNETÉ :**

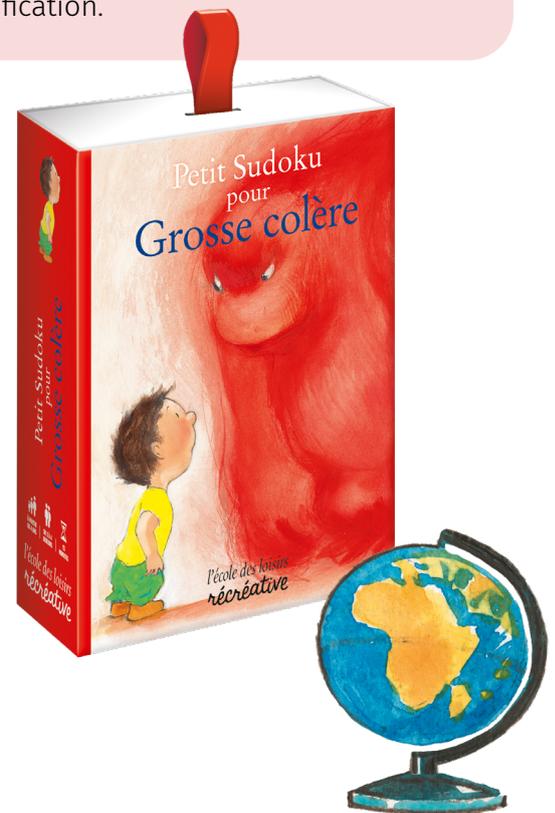
La gestion des émotions.

**MATHÉMATIQUES :**

Structuration spatiale, les notions de : ligne, colonne, carré, lecture de tableau.

**FONCTIONS EXÉCUTIVES :**

Planification.



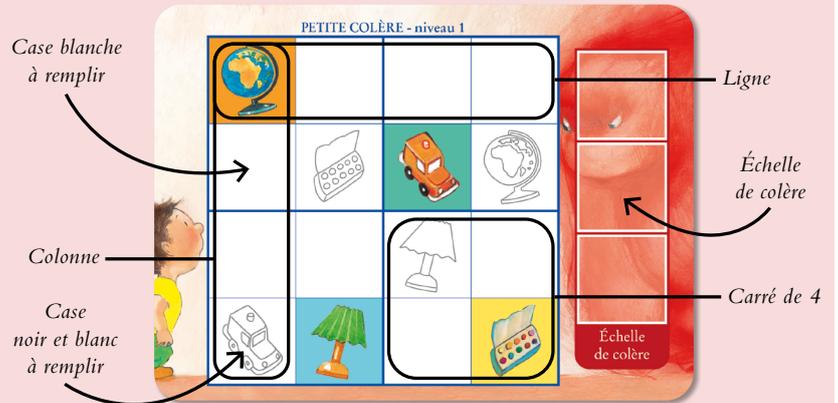
**POUR JOUER AUTREMENT**

- Avant d'utiliser le jeu, il est conseillé de lire l'album *Grosse colère* de Mireille d'Allancé aux éditions *l'école des loisirs*.
- Avant de jouer, faire mémoriser les différentes tuiles « action » sous forme de petit jeu flashé.
- Pour appréhender le jeu :
  - Jouer avec le niveau 1 comme proposé dans la règle.
  - L'adulte guide les premières parties.
  - Faire jouer en binôme.
  - Faire oraliser le placement des tuiles (exemple : « Si j'ai déjà un camion dans cette colonne ; ligne ; carré, alors... »).
  - Introduire progressivement les tuiles « action ».
- Pour différencier le niveau des élèves :
  - Permettre aux élèves de choisir le plateau de niveau 1 ou 2 au sein de la même partie.

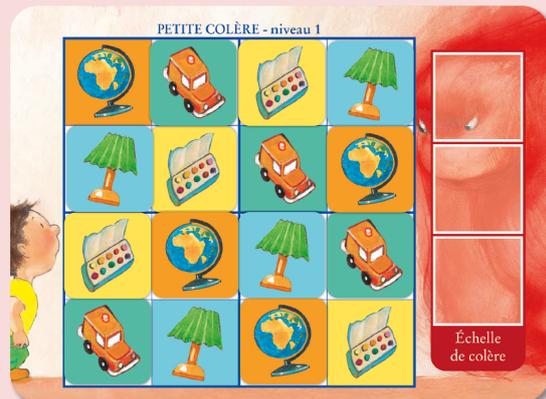


**Matériel à découper et à plastifier pour aider les élèves à mémoriser les tuiles « Action » et le fonctionnement du Sudoku.**

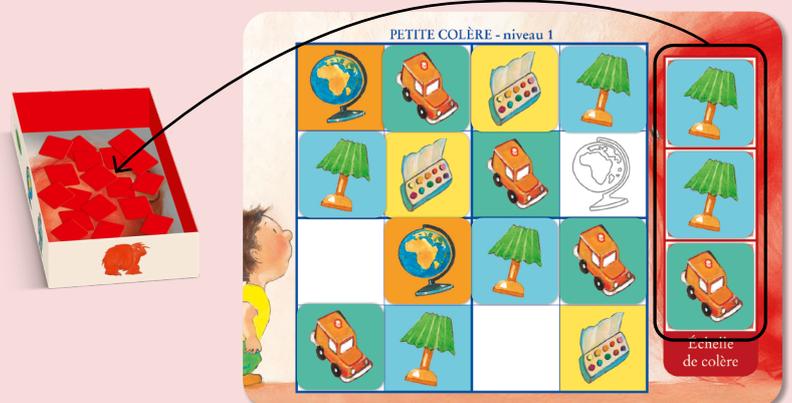
**AIDE DE JEU**



**Exemple de solution**



**Ton échelle de colère est pleine : remet les 3 tuiles dans le « coffre à colères » et vole la tuile de son choix sur la grille de Sudoku d'un autre joueur.**



**AIDE DE JEU**

*Le doudou*



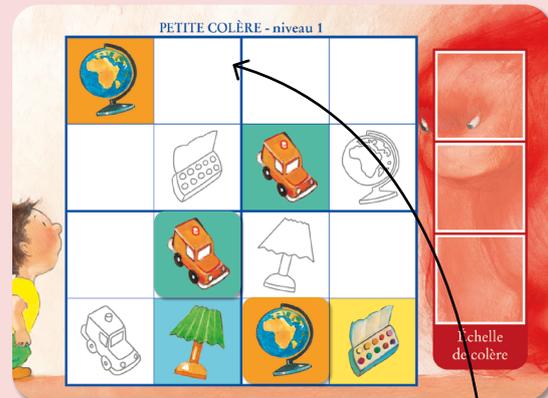
L'élève peut récupérer la tuile de son choix dans l' « Échelle de la colère » d'un de ses adversaires pour compléter sa grille. Si aucune tuile ne l'intéresse, il peut choisir une tuile « objet » directement dans le « coffre à colères » pour compléter sa grille.

*Le monstre de la colère*

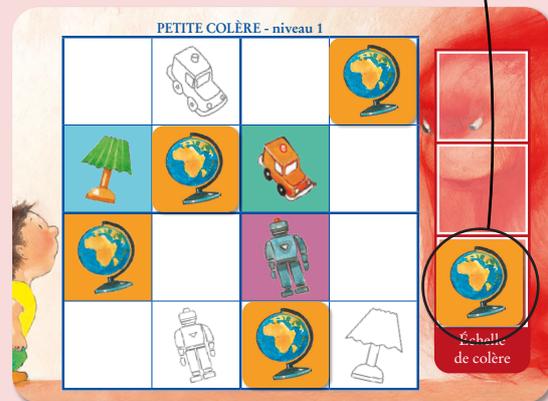


L'élève est obligé de remettre une tuile de sa grille dans le « coffre à colères », face cachée, et de le secouer en grognant afin de mélanger toutes les tuiles.

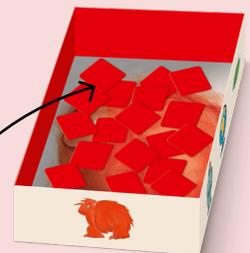
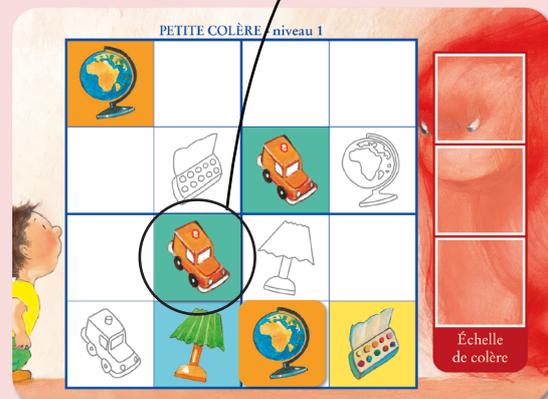
Joueur 1



Joueur 2



Joueur 1

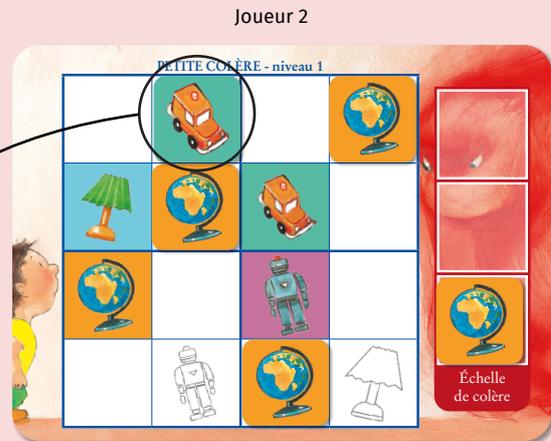
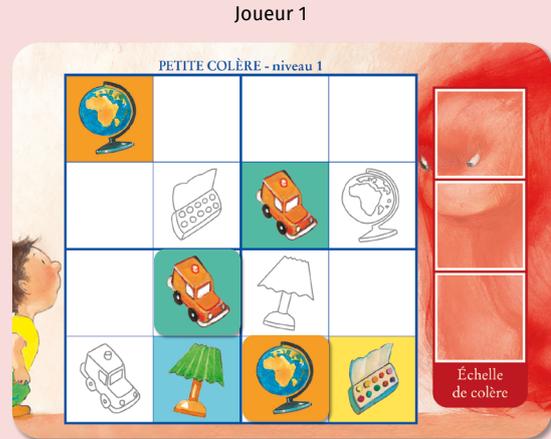


**AIDE DE JEU**

*L'assiette d'épinards*



L'élève donne la tuile à l'élève de son choix qui doit alors remettre une tuile de sa grille dans le « coffre à colères », face cachée.



*La boîte à fouille*



L'élève a le droit de regarder 3 tuiles du coffre et de choisir l'objet qu'il préfère. Si aucune tuile ne l'intéresse, il les remet dans la boîte et passe son tour.



**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

Placer les tuiles « objet » à la manière d'un Sudoku sur la grille.

Effectuer l'action demandée.

Gérer sa frustration.

Utiliser à bon escient l'aide de jeu.

Respecter les consignes.

Appliquer les effets des cartes « action ».

Être fair-play.

nom des élèves



NOM : .....

**En jouant à ce jeu...**

Je suis capable de placer les tuiles « objet » à la manière d'un Sudoku sur ma grille.			
Je suis capable de placer les tuiles « objet » à la manière d'un Sudoku sur ma grille.			
Je suis capable de gérer ma frustration.			
Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.			
Je suis capable de respecter les consignes.			
Je suis capable d'appliquer les effets des cartes « action ».			
Je suis fair-play.			

