

Règles du jeu – Jeu de l'Oye numérique

But du jeu :

Répondre par équipe aux différentes questions et énigmes proposées sur chaque case du jeu.

Préparation :

Avant la rencontre :

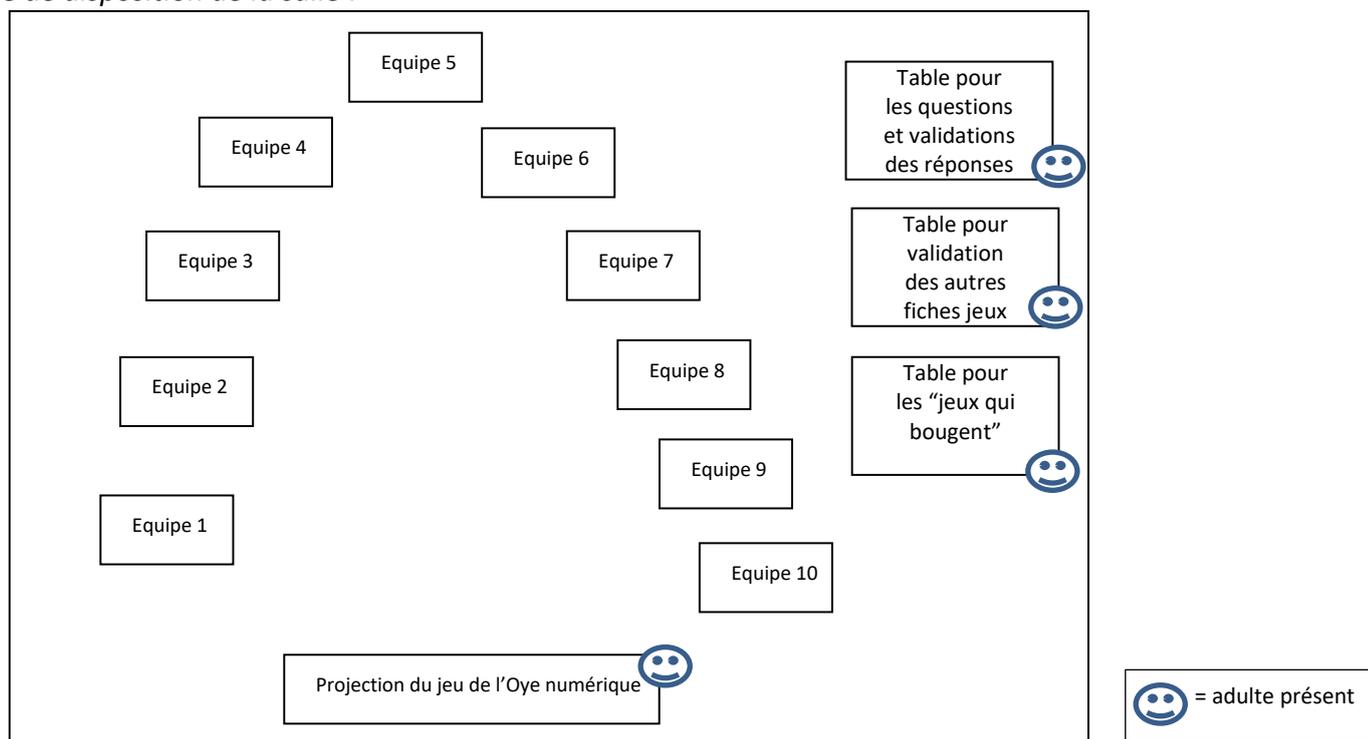
- Les enseignants de 2 classes se mettent d'accord sur : date, horaire, lieu, nombre d'accompagnateurs etc...
- Les élèves de chaque classe sont répartis en équipe mixte (cf. « Annexe : répartition des élèves par équipes »), les enseignants échangent entre eux par mail.
- Les enseignants préparent le matériel nécessaire :
 - o Les ressources du jeu : le matériel nécessaire correspondant à chaque couleur de cases (questions-réponses, fiches rébus, charades, mots mêlés, inférences, jeux « qui bougent » ...)
 - o Les fiches réponses nécessaires pour chaque groupe (cf. « Annexe : fiche réponse »)
 - o Une ardoise et un feutre effaçable par groupe (nécessaire pour les jeux de coopération : cases « Rose » et « Rouge »)

Le jour de la rencontre :

La préparation de la salle :

- Les élèves sont répartis par équipe de 5-6 par table (cf. équipes préparées à l'avance).
- Sur chaque groupe de table, l'enseignant place le numéro de l'équipe correspondante (cf. « Annexe : Numérotation des équipes »)
- Le jeu de l'Oye numérique est projeté pour l'ensemble des élèves.
- Des tables supplémentaires sont disposées pour les différentes activités liées aux couleurs des cases : les questions-réponses / les jeux type rébus / les jeux des inférences / les jeux « qui bougent » ou mots croisés (au choix des enseignants).
- Des adultes accompagnateurs sont positionnés à chacune des tables pour s'assurer de la vérification des réponses apportées par chaque groupe.
- Un enseignant reste responsable du jeu de l'oye numérique et de son utilisation (lancement du dé, déplacement des pions, interaction avec le groupe complet pour les cases « Rose » et « Rouge »).

Exemple de disposition de la salle :



Déroulement :

Points essentiels à préciser et expliquer aux élèves avant de jouer :

- Le déroulement global de la partie (cf. ci-dessous).
- Les points accordés :
 - o Réponse validée : 10 points
 - o Réponse fautive ou incomplète, les enseignants peuvent donner un indice pour aider (cf. case numéro de page). Lors de la 2ème tentative de validation, si la réponse est validée, 5 points.
 - o Si c'est faux, l'élève peut décider de prendre une autre carte de la même couleur ou décider de relancer le dé sans avoir de points (après concertation avec son équipe).
- Chaque équipe va à son rythme.
- Si une équipe est sur la case « Arrivée » avant la fin de la partie, elle continue le jeu en repositionnant son pion sur la case « Départ ».
- Après un certain temps de jeu (60 à 75mn), on arrête la partie.
- Chaque équipe termine la question qu'elle était en train de traiter, puis comptabilise ses points.
- Il sera alors possible de préciser quelles sont les 3 équipes qui arrivent en tête à la fin du jeu.

Pour commencer le jeu, une question-énigme est posée à l'ensemble des groupes en cliquant sur départ :



La réponse à cette question déterminera ainsi l'ordre de passage pour le lancer de dé.

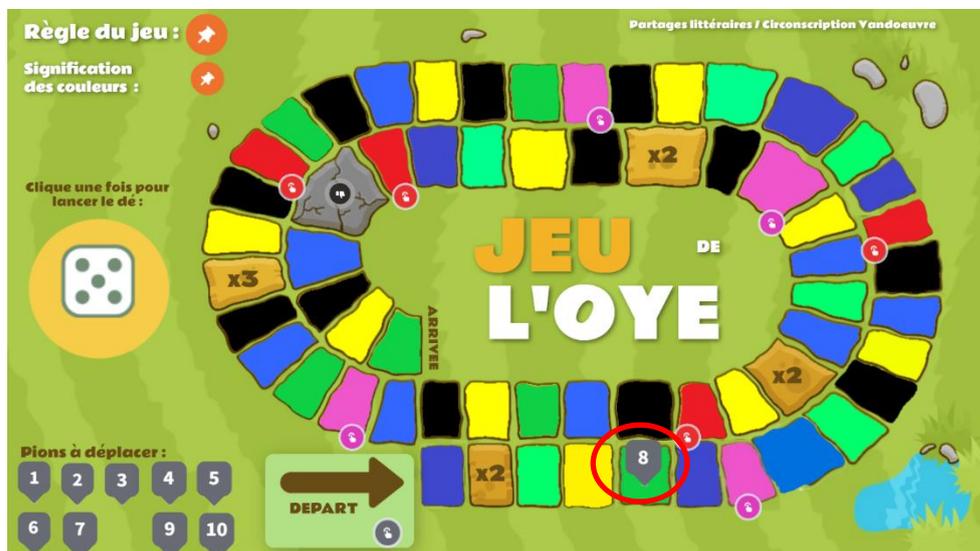
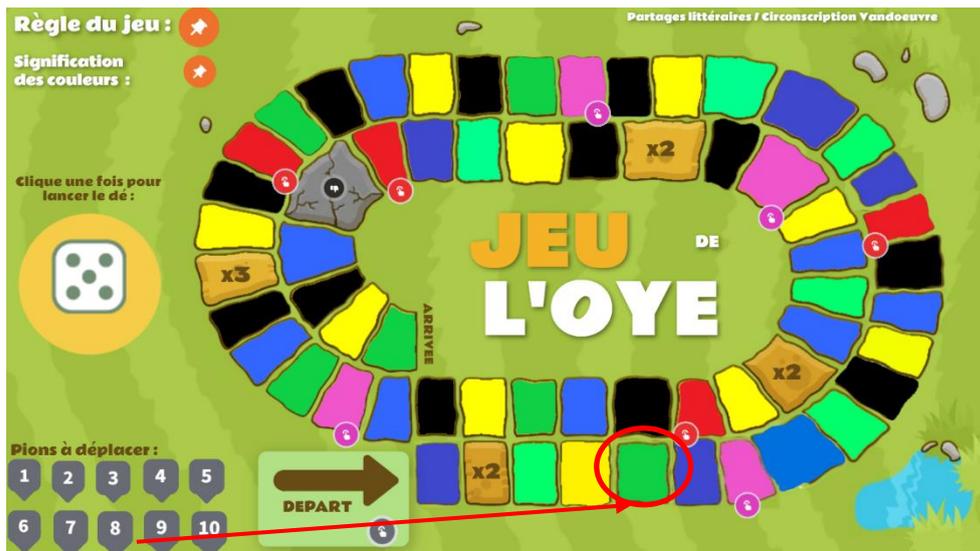
Exemple : l'équipe 8 est la plus proche avec le nombre 215. Elle commence le jeu, puis ce sera au tour des équipes : 9 / 10 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7.

1 élève par équipe va (AVEC l'aide de l'adulte responsable du jeu de l'oye numérique) : il est important de préciser qu'à chaque fois, un seul élève du groupe peut se déplacer et qu'à chaque question, ce doit être un élève différent du groupe.

- Lancer le dé :



- Avancer son pion jusqu'à la case correspondante :



- Chercher la question correspondante à la couleur de la case sur laquelle il est arrivé. *(Ici, dans l'exemple, Vert = fiche défi des inférences).*
- Retourner à sa table pour répondre à la question avec ses camarades *(utiliser la fiche réponse)*
- Une fois la réponse rédigée sur la feuille, il va la faire valider auprès des enseignants.
- Si la réponse est validée, il retourne à sa table et **c'est ensuite un autre membre de l'équipe qui prend ce rôle.**

⇒ Les élèves d'une même équipe auront ce rôle chacun leur tour.

⇒ Les élèves peuvent recourir à tous les documents, livres, outils, mis à disposition pour aider à la rédaction de la réponse.



NOUVEAUTES : les cases de couleur ROSE et ROUGE sont des cases correspondantes à des jeux numériques : tous les groupes jouent contre le jeu.

Récapitulatif des modes de jeu selon la couleur de la case

Des activités à imprimer et à faire par petits groupes d'élèves constitués

Questions – Réponses

Rébus, charades, mots-mêlés

Défi des inférences

Mots croisés ou jeux qui bougent (choix à faire en début de partie)

- Un élève du groupe va chercher la question correspondante à la couleur de la case sur laquelle il est arrivé.
- Il retourne à sa table pour répondre à la question avec ses camarades en utilisant la fiche réponse.
- Une fois la réponse rédigée sur la feuille, il va la faire valider auprès des enseignants, des adultes.
 - Réponse validée : 10 points
 - Réponse fautive ou incomplète, les enseignants peuvent donner un indice pour aider (cf. case numéro de page pour les questions « bleues »). Lors de la 2ème tentative de validation, si la réponse est validée, 5 points.
 - Si c'est faux, l'élève peut décider de prendre une autre carte de la même couleur ou décider de relancer le dé sans avoir de points (après concertation avec son équipe).
- Il retourne à sa table et c'est ensuite un autre membre de l'équipe qui prend ce rôle.

Des nouvelles activités numériques : « Toutes les équipes contre le jeu ! » - JEU DE COOPERATION

Remise en ordre chronologique

- Un son d'alarme retentit, tous les groupes arrêtent ce qu'ils sont en train de faire et participent.
 - L'élève du groupe qui est tombé sur la case de couleur rouge :
 - Clique sur la case correspondante
 - Choisit une illustration avec un numéro parmi les 15 proposées :
- 
- L'activité s'affiche :
- 
- Sous la supervision d'un adulte, chaque groupe donne chacun son tour l'image ou le passage à placer dans l'ordre chronologique. (Les autres ont le droit d'aider !)
- Une fois les images rangées dans l'ordre :
 - Réponse validée du premier coup : 20 points pour tous les groupes !
 - Réponse validée au deuxième essai : 10 points pour tous les groupes !
 - Sinon : 0 point, pas de point bonus.

Jeu des courses de chevaux

- Un son d'alarme retentit, tous les groupes arrêtent ce qu'ils sont en train de faire et participent.
 - L'élève du groupe qui est tombé sur la case de couleur rose :
 - Clique sur la case correspondante
 - Choisit une illustration avec un numéro parmi les 15 proposées :
- 
- L'activité s'affiche :
- 
- ATTENTION :**
Cliquez sur
"jouer seul" !
- La première question s'affiche :
- 
- QCM : pour avoir une réponse pour tous, procéder à un vote à main levée !**
- Une fois toutes les réponses apportées, vérifier quel cheval est arrivé en tête, celui du jeu (ordinateur) ou celui du Player 1 (celui du groupe classe)
- Une fois la course terminée :
 - Si le cheval arrivant en premier est celui du groupe classe : 20 points pour tous les groupes !
 - Si les chevaux arrivent en même temps, avec le même nombre de réponses correctes : 10 points pour tous les groupes !
 - Si c'est le cheval de l'ordinateur qui gagne : 0 point, pas de point bonus.

Jeu de la fleur (du pendu)

- Un son d'alarme retentit, tous les groupes arrêtent ce qu'ils sont en train de faire et participent.
 - L'élève du groupe qui est tombé sur la case de couleur rose :
 - Clique sur la case correspondante
 - Choisit une illustration avec un numéro parmi les 15 proposées :
- 
- L'activité s'affiche :
- 
- Le premier mot à retrouver s'affiche :
- 
- Chaque groupe donne une lettre chacun son tour.**
- Pour chaque mot trouvé : 10 points pour chaque groupe
 - Sinon, si la fleur disparaît, 0 point.

