

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Observation
Bluff
Rapidité
Défausse

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Logico-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Ordre croissant/décroissant
- Comparaison de nombres



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de se débarrasser le plus vite possible de toutes leurs cartes « insectes ».

Pour ce faire, ils doivent soit :

- poser une carte d'une valeur supérieure ou inférieure de 1 à celle visible sur la défausse,
- se débarrasser de leurs cartes quelle que soit la manière (triche permise), sans se faire prendre part la gardienne des punaises.

Les élèves seront également capables de jouer le rôle de la « Gardienne punaise ».



Un jeu de Emely et Lukas Brand
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 13€



de 3 à 5 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes « insectes » quelle que soit la manière.

Niveau :

- à partir de 7 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 402 Jeu de séquence
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com

Mito dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Gigamic
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Gigamic 2022



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'appropriier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Planifier
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Utiliser et repérer des indices corporels (parmi ceux-ci : l'occupation de l'espace, la posture, les gestes, les mimiques, le regard,...).

Mathématiques :

- Classer (situer, ordonner, comparer).
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
 - Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
 - Reconnaître la pluralité des valeurs.
 - Reconnaître le rôle et la pluralité des normes.
-



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Dans ce jeu, les élèves auront l'occasion de se frotter à de la tricherie. Interdite habituellement, ils pourront découvrir les joies de la pratiquer en toute légalité.

→ Ils seront capables de faire la nuance et la différence entre le jeu et la réalité.

Distribuez 8 cartes à chaque élève. Les autres cartes sont mises, face cachée, au centre de la table et constituent la pioche. La première carte de la pioche est retournée pour commencer la défausse. S'il s'agit d'une carte action, celle-ci est ignorée, seule la valeur de la carte compte.

L'élève le plus âgé est désigné « Gardienne punaise ». Il met alors la carte « Gardienne punaise » face visible devant lui et commence la partie.

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, l'élève doit soit :

→ poser une carte sur la défausse. La valeur de la carte jouée doit être supérieure ou inférieure de 1 par rapport à la carte visible,

→ prendre une carte de la pioche s'il ne sait pas jouer. C'est alors au joueur suivant.

Dans le jeu, il y a des cartes « action ». Celles-ci se jouent comme les autres cartes mais donnent lieu à des effets spécifiques dans la partie :

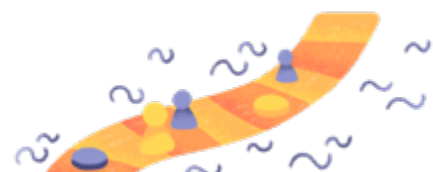
→ « La fourmi » : permet de faire piocher aux autres élèves une nouvelle carte de la pioche.

→ « L'araignée » : permet de donner une de ses cartes à un élève au choix, excepté les cartes « Mito ».

→ « Le cafard » : permet à tous les élèves de poser une carte de même valeur sur la défausse. Seul le plus rapide peut la laisser. Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement.

→ « Le moustique » : tous les élèves, sauf celui qui pose la carte, doivent taper le plus vite possible, avec la main à plat, sur la carte « Moustique ».

Le dernier reçoit une carte de la part de chaque élève hors carte « Mito ».



Cartes spéciales :

→ « **Mito** » : elles ne peuvent être ni défaussées, ni données à un adversaire. L'élève n'a d'autre choix que de s'en débarrasser en trichant.

→ « **Gardiennepunaise** » : l'élève qui la possède est « arbitre » de ce tour. Il ne peut pas tricher mais peut défausser les cartes « Mito » comme des cartes classiques.

Si cet élève attrape un adversaire en train de tricher, il crie « VU » et vérifie le délit. Si la triche est avérée, l'élève pris devient « Gardiennepunaise » et récupère la carte.

Les 4 règles « triche » à respecter sont :

→ La main de cartes doit toujours rester au-dessus de la table.

→ Il est interdit de faire disparaître plusieurs cartes à la fois.

→ Si un joueur se fait prendre, personne n'a plus le droit de tricher pendant la vérification.

→ Il est interdit de faire disparaître sa dernière carte.

Dès qu'un élève n'a plus de cartes en main, **la manche s'arrête.**

Il y a alors un décompte des points (cartes « Mito » = 10 points, cartes « Actions » = 5 points, cartes « nombre » = 1 point).

La partie s'arrête lorsqu'on a joué autant de manches que de joueurs. Celui qui totalise le moins de points à la fin de la partie, gagne celle-ci.

POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu :

- Introduire progressivement les cartes actions
- Supprimer les cartes « Mito »
- Faire jouer le rôle d'arbitre « Gardiennepunaise » par l'adulte

b. Jouer sans compter les points.

c. Faire jouer le jeu avec des membres du personnel adulte (direction, référent, ...) pour amener le débat et aborder leurs ressentis.

d. Débattre sur les valeurs, les émotions que développent ce jeu, les droits et devoirs de chacun, le respect des règles, les liens avec la police, la hiérarchie, la loi, etc.



AUTOUR DU JEU

- **Éducation morale et civique/Citoyenneté** : Les valeurs, débattre collectivement, les droits et les devoirs, l'égalité devant la loi, les émotions.
- **Fonctions exécutives** : l'alerte phasique, l'attention divisée, l'inhibition, la flexibilité mentale.
- **Éveil scientifique** : les insectes et les arachnides et comment différencier les deux.



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. Tenir correctement leurs cartes en mains :

- Proposer un support pour cartes

2. Savoir quelle carte poser :

- Voir aide de jeu :
A l'aide de la flèche, l'enfant indique la valeur de la carte de la défausse. En regardant de chaque côté du nombre indiqué, il voit ce qu'il peut poser.

3. Mémoriser les effets des cartes « action »

- Voir aide de jeu
- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement »

4. Gérer ses émotions durant la partie et lorsqu'ils sont « Gardiennepunaise »

- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur « Comment je me sens ».
- Voir points « c » et « d » dans « Pour jouer autrement ».

5. A gérer leur impulsivité ; leur inhibition pour les cartes « Moustique » et « Cafard »



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)

3 / 8

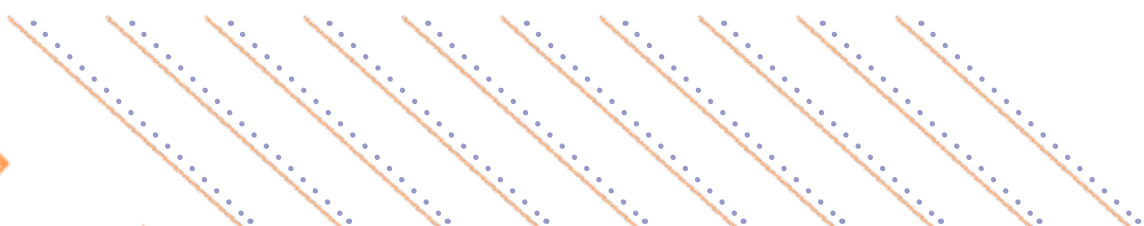
Mito dans ma classe



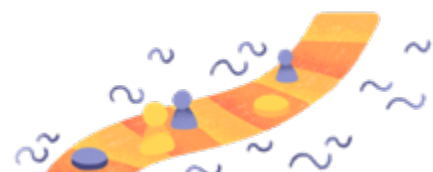
GRILLE D'OBSERVATION

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 →



Tenir correctement leurs cartes en main.																				
Mémoriser les différentes actions des cartes.																				
Choisir et poser une carte en fonction de la défausse.																				
Être rapide lors de la pose des cartes « Moustique » et « Cafard ».																				
Jouer le rôle de « Gardienne punaise ».																				
Calculer son score.																				
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.																				
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 tenir correctement mes cartes en main.



2. Je suis capable de mémoriser les différentes actions des cartes.



3. Je suis capable de choisir et poser une carte en fonction de la défausse.



4. Je suis capable de faire preuve de rapidité lors de la pose des cartes « Moustique » et « Cafard ».



5. Je suis capable de jouer le rôle de « Gardienne punaise ».



6. Je suis capable de calculer mon score.



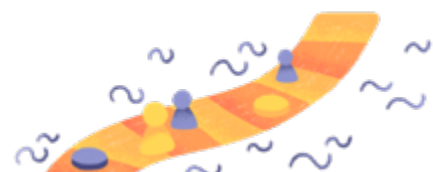
7. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser l'installation du jeu.

MITO!

Chaque joueur reçoit 8 cartes

Le joueur le plus âgé reçoit la carte punaise

A son tour le joueur pose une carte qui doit être supérieure ou inférieure de 1 à la carte précédente.
Sinon il pioche.

-1 **1** **OU** **3** **+1**

1 CARTE À LA FOIS

METTRE UNE CARTE DANS SA MANICHE, EN FAIRE TOMBER SUR SES GENOUX, ...

PERMIS DE TRICHER!

PAS LA DERNIÈRE CARTE

AU DESSUS DE LA TABLE

LA GARDIENNE SURVEILLE LES JOUEURS.

VU! -STOP-

TRICHEUR PRIS

REPREND SA CARTE & DEVIENT GARDIENNE

GARDIENNE PUNAISE

DONNE 1 CARTE

CARTES ACTION

Fourmi
Si un joueur pose une fourmi, tous les autres joueurs doivent piocher une carte.

Moustique
Si un joueur pose un moustique, tous les joueurs, sauf celui qui a posé la carte, doivent taper le plus vite possible avec la main à plat sur la carte Moustique. Le joueur le plus lent reçoit une carte de chacun des autres joueurs.

Cafard
Si un joueur pose un cafard, tous les autres joueurs essayent en même temps de poser dessus une carte au choix de même valeur. Seul le plus rapide peut laisser sa carte sur la pile.

Araignée
Le joueur qui pose une araignée peut offrir une de ses cartes (qu'il choisit) à un adversaire de son choix.

Mito
Il est interdit de défausser cette carte ou de la donner à un adversaire. Le seul moyen de s'en débarrasser est de la faire disparaître habilement!

FIN DE MANCHE :

Quand un joueur n'a plus de cartes, on compte les points.

1 PT **10 PT** **5 PT**

CARTE NOMBRE **CARTE MITO** **CARTE ACTION**

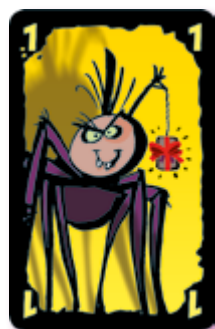
FIN DE PARTIE :

Quand on a joué autant de manches qu'il y a de joueurs, la partie s'arrête. Celui qui a le moins de points gagne.



AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les cartes « Action ».



ARAIGNÉE

Offre une de tes cartes à un adversaire de ton choix.

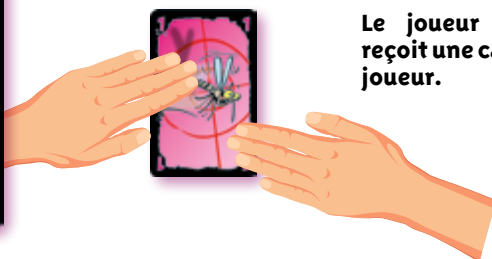


(sauf une carte Mito).



MOUSTIQUE

Taper le plus vite possible sur la carte Action moustique.



Le joueur le plus lent reçoit une carte de chaque joueur.



(sauf une carte Mito).



CAFARD

Tous les joueurs essayent en même temps de poser une carte au choix de même valeur. Seul le plus rapide peut laisser sa carte sur la pile.



Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement.



FOURMI

Si un joueur pose une fourmi, tous les autres joueurs doivent piocher une carte de la pioche.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser l'installation du jeu.

