

Notre coup de cœur	Ce jeu pour cycle 1, cycle 2, cycle 3 est un jeu de coopération dans lesquels les élèves doivent s'unir contre un personnages qu'ils devront construire comme un puzzle au hasard des cases sur lesquelles les lutins avancent . Les élèves sont attirés par la poésie qui émane de ce jeu "voleur d'étoiles", ils sont intrigués par Fédor à la fois maléfique et attirant avec sa robe de mage et son livre ancien.
Vers quoi ?	coopération, lecture globale des constellations du dé, numération, déplacement sur piste.
Compétence travaillée	dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus, coopérer, éprouver de la confiance en soi.
Quand utiliser ce jeu ?	<p>En aide personnalisée pour travailler le domaine du vivre ensemble et la coopération.</p> <p>Ce jeu peut être l'élément déclencheur de l'écriture d'un comte, il fait faire l'objet d'une séance de réinvestissement en numération: les élèves retirent et ajoutent des étoiles dans le ciel, ils sont donc inciter à compter et l'enseignant peut les solliciter à anticiper le résultat, le calcul mental est travaillé.</p>

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Il est envisageable pour les plus grands de préparer un groupe d'élèves à la lecture de la règle à voix haute au reste du groupe classe avec un questionnaire auquel devront répondre les interlocuteurs. Les réponses seront validés ou non par les lecteurs et une seconde lecture sera effectuée afin de trouver la bonne réponse. Lecture, compréhension orale et écrite sont alors travaillées avant de jouer.</p> <p>Pour les plus jeunes, une phase de manipulation du matériel est intéressante dans la mesure où la piste se constitue de 4 morceaux à imbriquer. Elle permet de se familiariser avec le jeu et déclenche une phase langagière où les élèves vont spontanément émettre des hypothèses quant à la règle du jeu.</p> <p>L'enseignant peut choisir de lire la règle et de poser des questions pour évaluer l'écoute et la compréhension de la règle du jeu. Il aura préalablement préparé une grille d'évaluation avec des critères pour n'avoir plus qu'à cocher en fonction des réactions des élèves.</p> <p>Il est possible d'envisager un travail de groupe où les élèves prennent des indices sur la boîte du jeu pour émettre des hypothèses sur la règle. Ainsi, les différents types d'écrits sont abordés.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 3 à 10 ans</p>
<p>Lien Tric Trac</p>	<p>http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=10078</p>

<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification: pour accentuer l'idée du jeu coopératif, un seul lutin représentera tous les élèves et chacun leur tour, ils avanceront ce même personnage. Pour les plus jeunes, il est possible de masquer des faces du dé et n'utiliser que les quantités 1,2,3, en collant des stickers de ces quantités sur les autres faces.</p> <p>Complexification: pour inciter les élèves au surcomptage, il est possible d'utiliser 2 dés. Dans un premier temps, 2 dés de constellations, puis, un dé chiffré et un dé de constellations. L'élève devra commencer la comptine numérique au chiffre indiquée pr le dé chiffré. Par la suite, l'enseignant utilisera 2 dés chiffrés et incitera alors les élèves à calculer mentalement des sommes.</p> <p>Lorsque les élèves devront retirer ou ajouter des étoiles dans le ciel, l'enseignant les incitera à anticiper le résultat: la compétence calculer mentalement des sommes et des différences sera alors travaillée.</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>le langage est travaillé de manière transversale dans la mesure où l'enseignant sollicitera l'élève à se souvenir des règles à suivre quand le lutin avance sur tel ou tel pictogramme. Ce jeu peut-être le déclencheur d'un projet d'écriture de conte fantastique.</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>Coopération: le jeu du loup, les chevaliers de la tour, le petit verger, le verger.</p> <p>Numération: le verger, les pieds dans le plat, Halli Galli, un,deux, Truie.</p>

