FICHE PROFESSEUR

® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

THÈME : observation et logique

- **Objectifs :**
  - Apprendre et utiliser un vocabulaire juste et précis (forme, motif)
  - Apprendre à observer rapidement
  - Trouver un objet (amibe) d'après une consigne (donnée par les dés)

- **Âge recommandé :** élèves entre 3 et 11 ans

Les objectifs principaux de cette activité sont de travailler la logique et la concentration.
La fiche Professeur propose plusieurs exercices intermédiaires pour familiariser les élèves avec le vovabulaire du jeu et sa mécanique.

Compétences travaillées : à partir de 6 ans :

- La maîtrise de la langue française

S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple.

- Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels.

- L'autonomie et l'initiative

Réaliser un travail ou une activité.

À partir de 9 ans :

- La maîtrise de la langue française

S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis.
Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.

- Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels.

- L'autonomie et l'initiative

Respecter des consignes simples en autonomie.
Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.

FICHE PROFESSEUR

® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

Pour les élèves :

⇨ **Objectif de savoir :** comprendre une règle, une consigne.
⇨ **Objectif de savoir-faire :** observer, comprendre.
⇨ **Objectif de savoir-être :** respecter l'adversaire, suivre la règle, la consigne.

Utilisation de Panic Lab avec des élèves :

- **Exercice 1 :** Observons les amibes = découverte des cartes « amibe ».
- **Exercice 2 :** Retrouver l'amibe.
- **Exercice 3 :** Jouer.

FICHE ÉLÈVE 1 : à partir de 3 ans

® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

Exercice 1 : Observons les amibes de Panic Lab

⇨ **Découvrir le matériel de jeu (à partir de 3 ans) :**

- Les enfants peuvent trier les amibes en verbalisant les catégories choisies : forme / couleur / motif, désignation aidant à la verbalisation de l'activité suivante.
- L'enseignant demande à chaque élève de prendre une carte représentant une amibe et de la décrire (verbalisation libre des élèves).

A cette occasion, l'enseignant introduit le vocabulaire à adapter en fonction de l'âge des élèves :
la forme en se concentrant sur un œil ou deux yeux ;
les couleurs : rouge et orange ou bleu et violet ;
les motifs (ou dessin ou graphisme) : avec des pois/des ronds ou des rayures/rayé.

On pourra trouver un autre terme pour désigner les amibes : en discuter avec les enfants et se mettre d'accord sur un mot : animal, microbe, monstre….
L'enseignant demande ensuite aux élèves de compter le nombre d'amibes différentes (2 x 8, avec 2 x 4 « à deux yeux » et 2 x 4 « avec un seul œil »).

- L'enseignant demande de choisir son amibe préférée (ou de lancer les trois dés différents : motifs, formes et couleurs) et de le colorier **(silhouettes des deux formes en annexe A)**.

• **Jeu du Memory :** Sélectionnez les 16 cartes Amibes et placez-les faces cachées. Les joueurs doivent retrouver les paires d'amibes identiques. Il est possible de réduire la difficulté en réduisant le nombre de cartes.

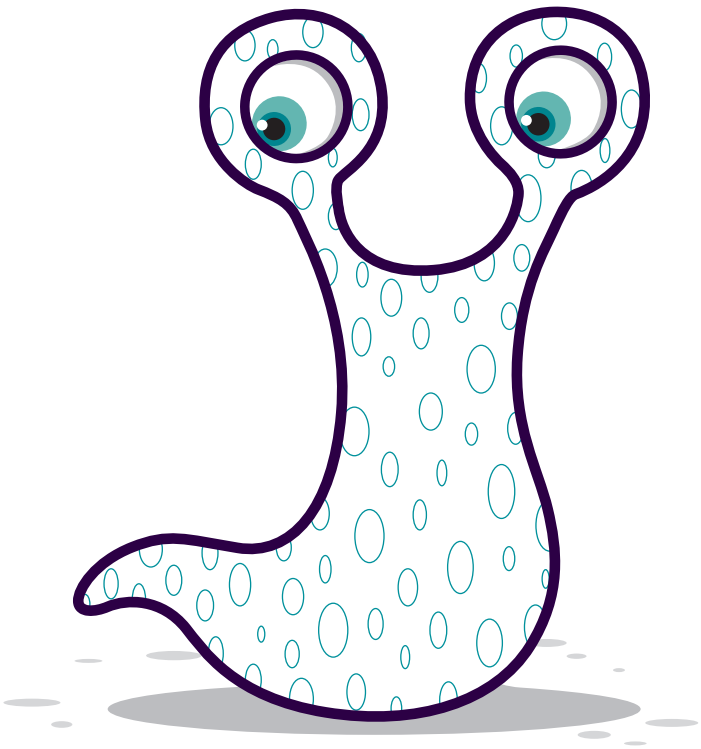
⇨ **Reconnaître une amibe (à partir de 3 ans) :**

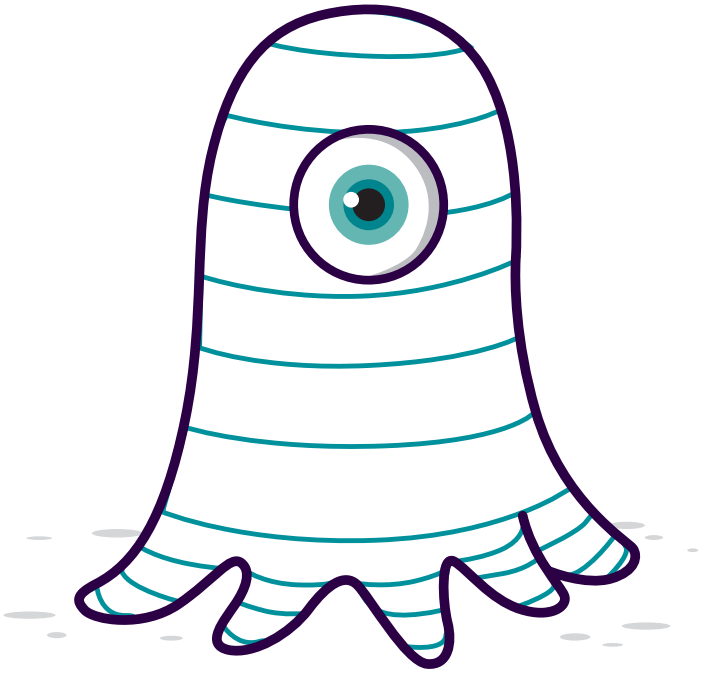
- L'enseignant désigne une amibe en utilisant deux critères en maternelle et trois pour les 6-11 ans. Les élèves doivent désigner le plus rapidement une carte correspondant.
- Un élève remplace l'enseignant et c'est à son tour de décrire l'amibe (travail de verbalisation orale).
- **Jeu du loto :** En utilisant des planches de quatre amibes à colorier et à plastifier (modèles en annexe A). On peut utiliser les dés pour déterminer le choix des amibes ou les cartes du jeu (ne prendre qu'une des 2 paires). Le premier qui a rempli sa planche a gagné. Pour réutiliser les planches on peut utiliser des pions à placer sur la planche ou cocher avec des feutres effaçables.

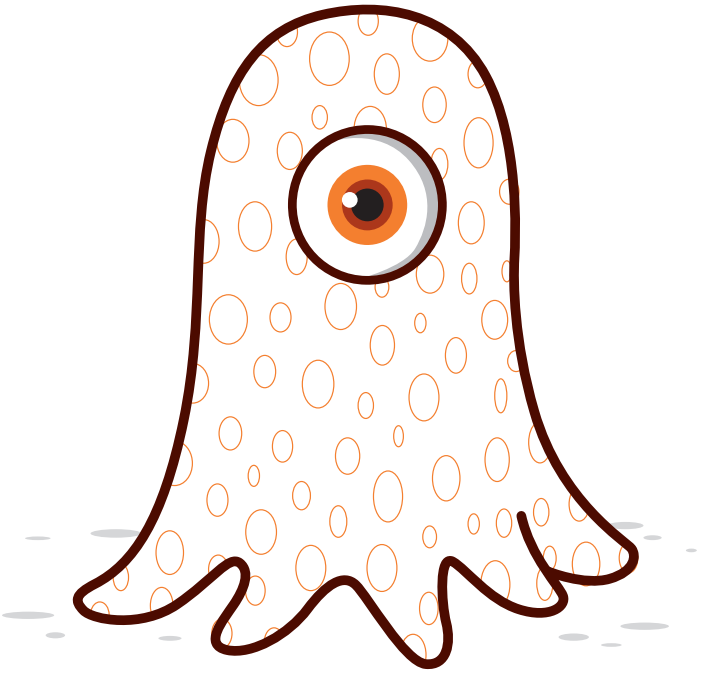
⇨ **Jeu simplifié :**

À partir de 5 ans, on peut proposer de simplifier les règles en n'utilisant que les amibes et non les autres cartes particulières. Les amibes sont disposées en cercle (comme le précise la règle). Le but étant de retrouver le plus rapidement l'amibe désignée par deux ou trois dés (selon le niveau des élèves). S'il y a beaucoup de joueurs, les deux premiers à trouver les deux bonnes cartes gagnent un jeton. Le premier qui arrive à 5 points (ou 10 points, selon la durée souhaitée du jeu) a gagné la partie.

Annexe A (coloriage, jeu de loto...)







FICHE ÉLÈVE 2 : tous les cycles

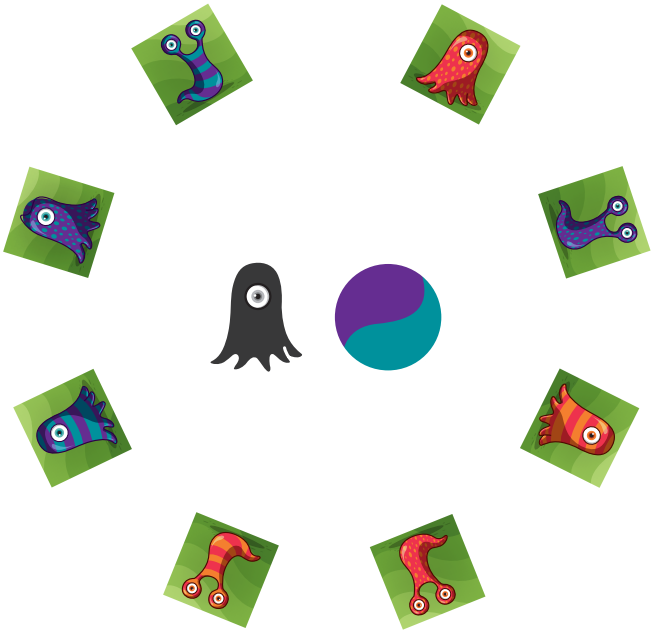
® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

Exercice 2 : Trouver l'Amibe désignée par les indices au centre du cercle.

⇨ **Avec 2 critères :**
Consigne : Retrouve les bons monstres et entoure-les.



FICHE ÉLÈVE 2 : tous les cycles

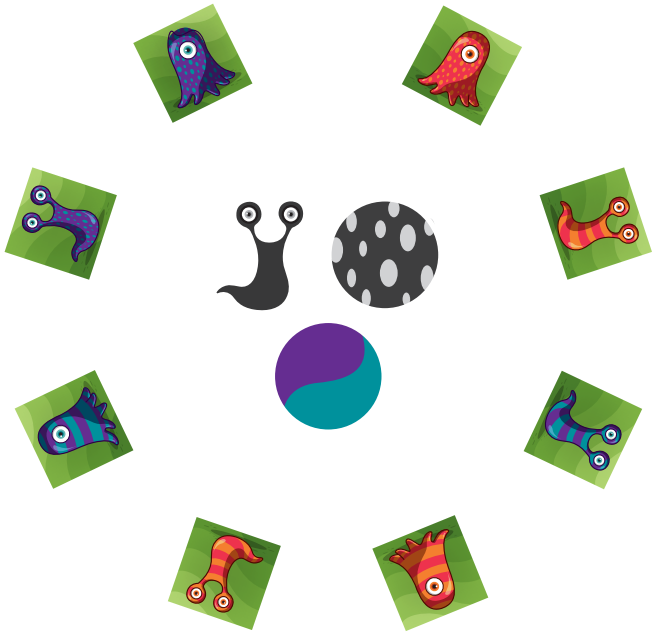
® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

Exercice 2 : Trouver l'Amibe désignée par les indices.

⇨ **Avec 3 critères :**
Consigne : Retrouve le bon monstre et entoure-le.



FICHE ÉLÈVE 2 : tous les cycles

® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

⇨ **Avec 4 indices (expliquer aux élèves la tuile avec la flêche : point de départ de la recherche)**

- sans utiliser de cartes spéciales.

FICHE ÉLÈVE 2 : tous les cycles

® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

⇨ **Avec 4 indices :**

- avec les cartes « salles de mutation » (expliquer : changement de forme, de couleur ou de motif)

FICHE ÉLÈVE 2 : tous les cycles

® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

- en utilisant les grilles d'aération (Si en suivant le chemin parcouru par une amibe on rencontre une case grille d'aération, on ne tient pas compte des cases suivantes jusqu'à la prochaine grille. On reprend les recherches à partir de cette deuxième grille...)

Note pour les professeurs : avant de proposer les exercices, il convient de revoir avec les élèves le vocabulaire des différents dés, des cartes spéciales ainsi que de leurs effets.

FICHE ÉLÈVE 3 : de 5 ans à 11 ans

® & © GIGAMIC
62930 WIMEREUX
FRANCE

www.gigamic.com

JOUER À APPRENDRE
& APPRENDRE À JOUER

Exercice 3 : Jouer

⇨ **Organiser des parties de jeu dans la classe.**
Il est possible de commencer à jouer à Panic Lab dès la maternelle en adaptant les règles du jeu.

À partir de 5 ans : Enlever les grilles d'aération, les salles de mutation et les départs (le dé avec les flèches ne sera donc pas utilisé).
Pour une première partie, il est aussi possible de réduire le choix de l'amibe (on utilisera le terme de microbe ou de monstre pour les enfants de cet âge) à deux critères (à faire varier).
Le but du jeu est de repérer le plus rapidement possible le microbe désigné par deux dés (forme + couleur ou forme + motif).
Au départ, chaque participant a le même nombre de pions (à déterminer en fonction de la durée que l'on veut jouer et de la capacité à se concentrer des élèves).
Deux variantes possibles : ceux qui ne trouvent pas le bon microbe perdent un pion ou selon le nombre de joueurs, les deux qui trouvent le bon microbe gagnent un pion.

De 6 à 9 ans : Utiliser les cartes « départ ».
Si les élèves ont déjà joué à Panic Lab en maternelle, on peut passer à cette étape.
Sinon il sera bon de faire quelques parties selon le jeu des maternelles (reconnaissance visuelle) avant d'introduire le départ.

De 9 à 11 ans :
Si les élèves ont du mal à se concentrer et à observer, procéder par les étapes de jeu ci-dessus avant de jouer avec toutes les règles et donc les cartes.
D'abord introduire les salles de mutation. Puis pour les joueurs expérimentés, les grilles d'aération.
Attention à bien préciser que le nombre de passage est limité dans les grilles.

⇨ **Organiser des tournois au sein d'une école, d'une commune, d'un département...**