

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Observation (reconnaissance visuelle)

Association

Rapidité

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- o Différencier les couleurs
- o Préhension



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables en fonction de la carte « Objet » piochée, d'identifier le plus rapidement possible l'objet qui est soit représenté dans sa bonne forme et sa bonne couleur, soit qui n'est ni représenté dans sa bonne forme ni dans sa bonne couleur.



Un jeu de Jacques Zeimet  
Maison d'édition : Gigamic  
Prix indicatif : 15€



de 2 à 8 élèves  
20 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut identifier et attraper le plus rapidement le bon objet.

### 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 401 Jeu d'association

D 301 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)



## COMPÉTENCES

### Transversales :

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

### Mathématiques :

- Dénombrer.
- Organiser selon un critère.

### Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication:

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

### Éducation physiques :

- Coordonner ses mouvements : {...} manipuler, {...}

### Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

.....



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Disposer les 5 objets ( fantôme blanc, fauteuil rouge, bouteille verte, livre bleu et souris grise) en cercle au centre de la table.  
Mélanger les cartes et former une pile face cachée.

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

Un élève retourne la première carte de sorte que tout le monde puisse la découvrir en même temps. Il faut alors essayer d'observer attentivement la carte et être le plus rapide pour attraper le bon objet.

Deux cas de figure peuvent se présenter soit :

→ Un des objets de la carte est représenté dans sa bonne couleur et sa bonne forme. Il faut donc, attraper l'objet qui correspond à ces critères.

→ Aucun des objets de la carte n'est présents dans sa couleur et dans sa forme. Il faut donc, attraper l'objet qui n'a aucune de ces caractéristiques.

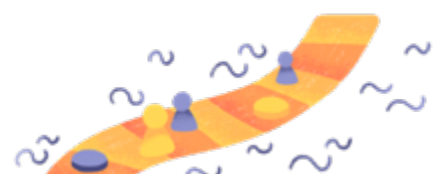
L'élève qui attrape en premier le bon objet remporte la carte.

La manche se poursuit ainsi de suite avec la carte suivante.

La partie se termine lorsque la pile de cartes est épuisée. Chacun compte ses cartes et l'élève qui a le plus de cartes remporte la partie.

Il est à noter que :

Un élève ne peut attraper qu'un seul objet à la fois. Celui qui s'est trompé d'objet perd une de ses cartes et la donne à celui qui a attrapé le bon objet.



# POUR JOUER AUTREMENT



## EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

### a. Pour appréhender le jeu :

- retirer les cartes sur lesquelles aucun objet de la bonne couleur n'apparaît.
- jouer une ou plusieurs parties à tour de rôle.
- projeter la carte sur un tableau interactif et en équipe noter le nom de l'objet sur une ardoise effaçable.
- Faire manipuler les différents objets et justifier au fur et à mesure sa réponse (exemple : ce n'est pas la bouteille car elle a pris la couleur de la souris, ce n'est pas la souris car elle a donné sa couleur à la bouteille, ce n'est pas le livre car il a pris la couleur du fauteuil, ce n'est pas le fauteuil car il a donné sa couleur au livre. C'est donc le fantôme qui n'est ni représenté par sa couleur, ni sa forme.)



b. Réaliser une course de « vitesse » en équipe afin de faire vivre le jeu avec leur corps. Après avoir observé la carte, faire se déplacer les élèves au centre de la pièce/salle de gym afin qu'ils prennent le bon objet.

c. Pour complexifier le jeu, la règle propose une variante « Le livre maudit », combinez la boîte de base avec « Bazar Bizarre 2.0 ».

d. Lors d'un cours de langue étrangère, le jeu peut être adapté pour travailler le nom des objets ainsi que les couleurs.

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. Attraper l'objet qui est dans sa bonne couleur et sa bonne forme :

- Jouer uniquement les cartes de cette catégorie.
- Faire oraliser les élèves pour justifier leur choix.

#### 2. Attraper les objets qui ne sont ni représentés dans leur forme ou dans leur couleur :

- Jouer uniquement les cartes de cette catégorie.
- Faire oraliser les élèves pour justifier leur choix en manipulant les objets.

#### 3. Être rapide/frustration :

- Laisser 5 secondes d'avance aux élèves plus lents.
- Jouer seul en tentant d'être de plus en plus rapide.

#### 4. Gérer leur impulsivité :

- Ne laisser qu'un seul essai par élève.
- Un meneur de jeu compte jusque 3 et donne le top départ.
- Inviter les élèves à oraliser dans leur tête leur choix.

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !!



## AUTOUR DU JEU

- o **Français** : adjectifs de couleurs
- o **Mathématiques** : théorie des ensembles et relations, arbres dichotomiques, déduction par négation
- o **Langue étrangère** : répondre à des questions et en poser
- o **Fonctions exécutives** : concentration, mémoire à court terme, observation, déduction, rapidité, contrôle de l'impulsion



### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)

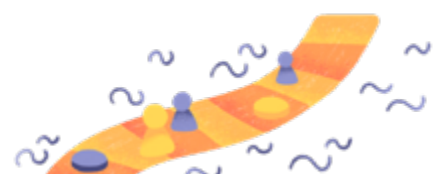


## GRILLE D'OBSERVATION

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 →

Nom élèves →										
Attraper l'objet représenté dans sa forme et sa couleur										
Attraper l'objet qui n'est ni représenté dans sa forme ni dans sa couleur										
Gérer son impulsivité										
Être rapide										
Respecter les consignes										
Être fair-play										





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable d'attraper l'objet représenté dans sa forme et sa couleur.



2. Je suis capable d'attraper l'objet qui n'est ni représenté dans sa forme ni dans sa couleur.



3. Je suis capable de gérer mon impulsivité.



4. Je suis capable d'être rapide.



5. Je suis capable de respecter les consignes.



6. Je suis fair-play.

