Fiche pédagogique

Un jeu d'Erwan Morin
Maison d'édition : Lifestyle Boardgames - Prix indicatif : 15€

de 2 à 4 élèves
15 minutes

Compétences clés

dextérité
visualisation spatiale
discrimination visuelle
mémorisation

Intelligences mobilisées

- interpersonnelle
- intrapersonnelle
- visuelle/spatiale

Prérequis

- reconnaitre les couleurs
- utiliser un outil scripteur

Objectif(s)

Les élèves seront capables de **colorier rapidement et de mémoire une image** en noir et blanc, avec les couleurs correctement placées en fonction du modèle mémorisé.

Descriptif :
Dans ce jeu, il faut colorier correctement l'image en ayant mémorisé les couleurs de celle-ci.

Niveau :
• de 5 à 8 ans : en autonomie avec aide au besoin
• de 8 à 10 ans : en autonomie
• à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR
A 406 Jeu de stratégie
D 301 Jeu compétitif

SCAN ME

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

© Lifestyle Boardgames 2020

Compétences

Transversales :

- Respecter des consignes (…).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- 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.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication.
  - ➜ Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

Mathématique :

- Dénombrer.
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.

Artistique :

- Identifier et nommer les couleurs.
- Couvrir de manière uniforme des surfaces.

Citoyenneté :

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

Déroulement de l'activité-jeu

1. **Placez les feutres dans le couvercle de la boite** au centre de la table.
   Placez les cartes faces « noir et blanc » visibles au centre de la table.

2. Le jeu se joue en simultané, en **4 manches**.
   Chaque manche est composée de 3 phases :

   a. **Mémoriser la carte**

   Chaque élève prend une carte face « noir et blanc » visible devant lui. Un des élèves donne le signal pour regarder la carte face « colorée ». Ils mémorisent ensuite le plus précisément possible l'emplacement des différentes couleurs.

   b. **Colorier la carte**

   Dès qu'un joueur se sent prêt, il retourne sa carte face « noir et blanc » et peut alors colorier l'image tout **en respectant au mieux les couleurs du modèle mémorisé**.

   Lors du coloriage, les élèves :

   - ➜ ne peuvent prendre en main qu'un seul feutre à la fois,
   - ➜ **ferment correctement** le feutre avant de le poser,
   - ➜ reposent le feutre utilisé avant de prendre le suivant,
   - ➜ n'utilisent, à chaque manche, qu'une seule fois chaque feutre,
   - ➜ ne peuvent pas effacer la carte en cours avant la fin du comptage des points.

   c. **Compter les points** (voir l'aide de jeu)

3. Vient ensuite la manche suivante.
   A chaque nouvelle manche, un élève **inverse les capuchons de 2 feutres**. A la dernière manche, tous les capuchons se retrouvent donc mélangés.

   Le gagnant est l'élève qui aura marqué le plus de points.

Fiche pédagogique n°8 créée par Jeumaide pour Lifestyle Boardgames
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Lifestyle Boardgames 2020

Pour jouer autrement

a. Pour les élèves ayant des difficultés à gérer la rapidité du jeu : proposez de **jouer dans un premier temps chacun à son rythme**. Par la suite, ajoutez un sablier qui permet d'avoir le même temps pour tous.

b. Pour les élèves ayant des difficultés à mémoriser, commencez par **réaliser des parties sans inverser les capuchons des feutres** lors des manches 2, 3 et 4.

c. Proposez de **jouer en mode « équipe »**. Tous sont chargés de mémoriser et un enfant colorie avec l'aide de ses coéquipiers.

d. Pour les élèves ayant plus de facilités, **proposer le comptage des points avec les pétales des fleurs**. (permet pour chacun une adaptation du niveau de compétences dans le jeu)

e. Lors d'un projet artistique, **les élèves créent des images à colorier** en fonction d'un thème traité en classe.

f. Le jeu peut être adapté pour **travailler le nom des couleurs et des dessins des cartes images lors d'un cours de langue étrangère**.

Autour du jeu

- **Artistique** : le nom des couleurs, la précision des traits
- **Français** : lire le nom des couleurs
- **Langues étrangères :** travailler le nom des couleurs et des dessins des cartes images.
- **Fonctions exécutrices :** mémoire de travail, inhibition de l'impulsivité

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 avoir des **difficultés à** :

- *Retenir le fonctionnement du comptage des points.*
  ➜ voir l'aide de jeu
- *Mémoriser la couleur des feutres lorsqu'ils sont mélangés.*
  ➜ proposer de réaliser un aide mémoire
- *Passer du recto au verso tout en mémorisant correctement les couleurs de l'image.*
  ➜ l'adulte sélectionne à l'avance les cartes qui semblent plus simples à aborder.
- *Retourner la carte dans le bon sens pour garder l'image dans la même orientation*
  ➜ placer une latte verticalement et mettre la carte à droite de celle-ci face colorée. Lorsque l'enfant retourne la carte, il le fera « à la manière de » tourner une page de livre.

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

RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

Télécharger les règles du jeu

Visionner les règles en 5 minutes

Découvrir l'extension

- 6 feutres
- 12 cartes

© Lifestyle Boardgames 2020

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 →											
Mémoriser l'emplacement des couleurs											
Être rapide											
Identifier et nommer les couleurs											
Couvrir de manière uniforme les surfaces											
Mémoriser les couleurs des feutres mélangés											
Retourner la carte dans la bonne orientation.											
Compter ses points											
Respecter les consignes											
Être fair-play											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											

Fiche pédagogique n°8 créée par Jeumaide pour Lifestyle Boardgames
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Lifestyle Boardgames 2020

FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation	
1. Je suis capable de mémoriser l'emplacement des couleurs.	
2. Je suis capable d'être rapide.	
3. Je suis capable d'identifier et de nommer les couleurs.	
4. Je suis capable de couvrir de manière uniforme les surfaces.	
5. Je suis capable de mémoriser les couleurs des feutres qui ont été mélangés.	
6. Je suis capable de compter mes points.	
7. Je suis capable de respecter les consignes.	
8. Je suis capable d'être fair-play.	

Fiche pédagogique n°8 créée par Jeumaide pour Lifestyle Boardgames
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Lifestyle Boardgames 2020

Aide de jeu

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les règles du jeu et le comptage des points.

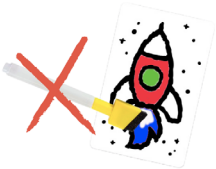
Règles de coloriage

Ne pas regarder sa carte côté coloré

Ne colorier qu'une seule couleur par zone de l'image

Ne prendre qu'un seul feutre à la fois

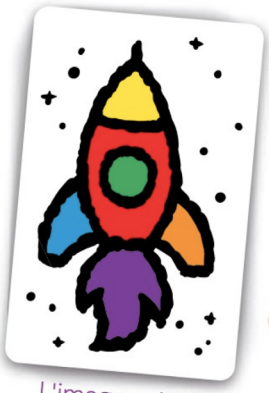
N'utiliser qu'une seule fois chaque feutre par manche



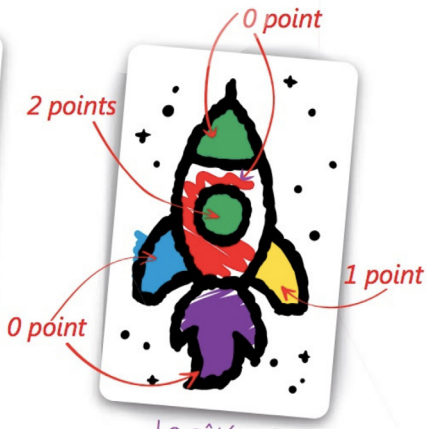
Ne pas effacter une zone coloriée avant la fin de la manche

Reposer le feutre rebouché dans la boîte avant d'en prendre un autre

Compter les points



L'image originale



Le côté colorié par le joueur

2 points :
couleur correcte, dessin précis

1 point :
couleur incorrecte, dessin précis.

0 point :
dessin imprécis, pas de couleur, 2 fois la même couleur

Fiche pédagogique n°8 créée par Jeumaide pour Lifestyle Boardgames
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Lifestyle Boardgames 2020