

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



- Coopération
- Dextérité
- Discrimination visuelle
- Mémorisation

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Visuelle / Spatiale



PRÉREQUIS

- Reconnaître les couleurs
- Utiliser un outil scripteur



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **mémoriser les couleurs et de coopérer pour colorier correctement le plus de cartes « image » possible**, et de réaliser les défis éventuels, pendant toute la durée du sablier.



Un jeu d'Erwan Morin
Maison d'édition : Lifestyle BoardGames



de 2 à 6 élèves
10 minutes



Descriptif :

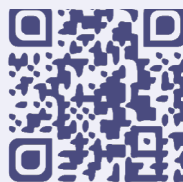
Dans ce jeu, il faut coopérer pour colorier un maximum d'images en réalisant des défis.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 8 ans : en autonomie

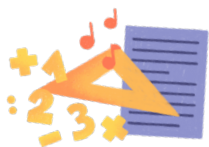
ESAR

A 401 Jeu d'association
D 401 Jeu coopératif



SCAN ME

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



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.

Mathématiques :

- Dénombrer.
- Se situer et situer des objets.
- 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 Artistique :

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

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

2. **Colorier la carte** : Chaque élève prend un feutre, colorie et réalise les défis éventuels jusqu'à ce que les trois zones de la carte soient coloriées.

3. **Placer la carte** : Chaque élève place sa carte coloriée en dessous des cartes de démarrage dans la colonne contenant le moins de cartes « Image ». Il pioche ensuite une nouvelle carte.

Répétez ses étapes pendant tout le temps du sablier.

3. **Lors du coloriage**, les élèves peuvent :

- annoncer la couleur de leur feutre,
- demander une couleur en particulier,
- refermer correctement le feutre et le poser dans la boîte,
- refermer correctement le feutre et le donner ou l'échanger avec un autre élève,
- effacer la carte en cours s'ils font des erreurs.

4. **Les feutres « Défi »** : (absence de couleur)

Lorsqu'un élève pioche un feutre « Défi », il referme le feutre, le pose dans la boîte et effectue ensuite l'action indiquée :

- « **Tope-la** » : l'élève crie « tope-là » à ces deux voisins et tape dans leur main.
- « **Mélange des feutres** » : l'élève mélange d'une main les feutres dans le couvercle de la boîte.
- « **Les mains en l'air** » : l'élève ordonne « Mains en l'air ! ». Tous les élèves doivent alors lever les deux mains en l'air.
- « **Échange** » : l'élève ordonne « Échange ! ». Les élèves passent alors la carte et le feutre en leur possession à l'élève voisin dans le sens des aiguilles d'une montre.
- « **Fantôme** » : l'élève est hanté, il annonce « Fantôme ». Un autre élève donne alors son feutre à l'élève hanté qui doit faire apparaître le fantôme sur sa carte avec le motif indiqué.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le sablier est écoulé. Les élèves vérifient alors si les cartes « image » réalisées sont correctement coloriées et suppriment celles qui ne le sont pas.

En fonction du nombre de rangées effectuées, comparez le score obtenu à l'évaluation finale.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Mise en place

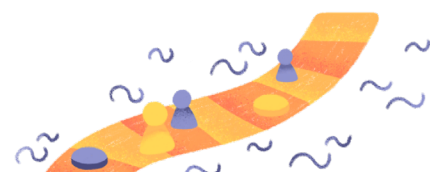
Formez une ligne avec autant de cartes de démarrage que d'élèves. (cartes de démarrage double-face côté rose)

Placez les feutres dans le couvercle de la boîte au centre de la table.

Formez une pioche avec les cartes « image » face « noir et blanc » visible au centre de la table.

2. Chaque élève réalise simultanément les 3 étapes suivantes pendant toute la durée du sablier :

1. **Mémoriser la carte** : Chaque élève prend une carte face « noir et blanc » visible devant lui et mémorise les couleurs de celle-ci.





a. Pour appréhender le jeu :

- faire jouer quelques cartes sans sablier
- faire jouer sans réaliser les défis
- introduire progressivement les défis

b. Jouer en mode « équipe contre équipe » comme proposé dans la règle. .

c. Proposer de le jouer sous forme de « course relai » en mode « équipe contre équipe » (Éloigner les feutres des cartes à colorier).

d. Imposer de jouer en « mode expert » aux élèves ayant plus de facilités, comme proposé dans la règle : ne pas vérifier les couleurs de la carte en cours de partie.

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

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



AUTOUR DU JEU

- o **Français / Langue étrangère** : champ lexical des illustrations, savoir lire le nom des couleurs.
- o **Mathématiques** : le tableau à double entrée
- o **Fonctions exécutives** : mémorisation, impulsivité.
- o **Éveil Artistique** : le nom des couleurs, la précision des traits, réalisation de nouvelles cartes.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

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 :

1. Retenir les règles du bon coloriage :

- Voir l'aide de jeu.

2. Mémoriser les actions liées aux défis colorés :

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

3. Gérer la frustration liée à la perte de temps lors de la réalisation des défis :

- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement »,
- Doubler le temps du sablier,
- Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie pour améliorer le score.

4. Retourner la carte dans le bon sens pour garder l'image dans la bonne orientation :

- Trier et séparer les cartes dont les dessins sont à la verticale et à l'horizontal.
- Faire placer une latte dans le sens de l'orientation du dessin de la carte et mettre la carte à droite ou en-dessous de celle-ci face colorée. Lorsque l'élève retourne la carte, il le fera « à la manière de » tourner une page de livre.

5. Organiser en équipe le rangement des feutres dans le couvercle de la boîte :

- Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie commune de rangement.

6. Coopérer :

- Rappel de ce que c'est que la coopération.

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

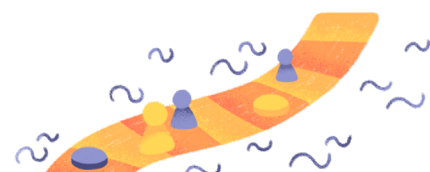




GRILLE D'OBSERVATION

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 →											
Être rapide											
Identifier et nommer les couleurs											
Couvrir de manière uniforme les surfaces											
Mémoriser l'emplacement des feutres et les organiser dans la boîte											
Retourner la carte dans la bonne orientation											
Mémoriser les actions des défis											
Gérer sa frustration due à la perte de temps liée aux défis réalisés											
Coopérer											
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'être rapide



2. Je suis capable d'identifier et de nommer les couleurs



3. Je suis capable de couvrir de manière uniforme les surfaces



4. Je suis capable de mémoriser l'emplacement des feutres et les organiser dans le couvercle de la boîte



5. Je suis capable de retourner la carte dans la bonne orientation



6. Je suis capable de mémoriser les actions des défis



7. Je suis capable de gérer ma frustration par rapport à la perte des défis réalisés



8. Je suis capable de coopérer



9. Je suis capable de respecter les consignes



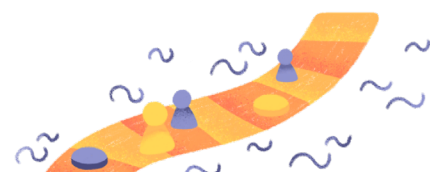
10. Je suis capable d'être fair-play



5/9

Speed Colors TEAM *dans ma classe*

Fiche pédagogique créée par Jeumaine pour Lifestyle Boardgames
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Lifestyle Boardgames 2022





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre les différentes étapes du jeu.



MISE EN PLACE



(pour 3 élèves)

ETAPE 1



**Prends une carte image
et mémorise les couleurs**

ETAPE 2



Colorie ton image

ETAPE 3



**Place ton image coloriée
sous une carte**



AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à comprendre les défis.



**crie « TOPE-LÀ » à tes deux voisins
et tape dans leur main**



**ordonne de mettre « LES MAINS EN L'AIR »
à tous les autres élèves**



**annonce « FANTÔME » - Un autre élève doit
te donner un feutre pour dessiner un
fantôme sur ta carte**



**mélange les feutres de la boîte à une
main**



**ordonne « ÉCHANGE » - Tous les élèves
donnent leur carte et feutre à leur voisin
de gauche**

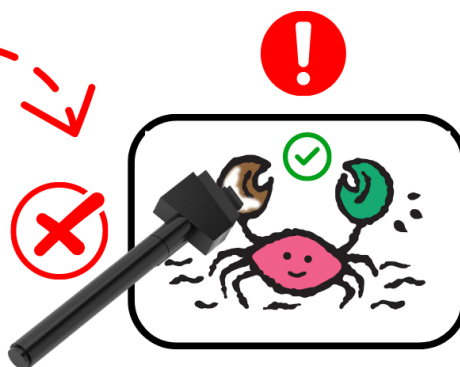


AIDE DE JEU

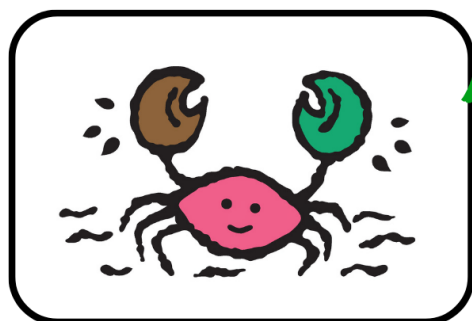
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les règles de coloriage.



Règles de coloriage



**N'efface pas une
carte validée**



**carte à valider
sous les cartes
de démarrage**



Ne dépasse pas



N'oublie pas de zone



AIDE DE JEU

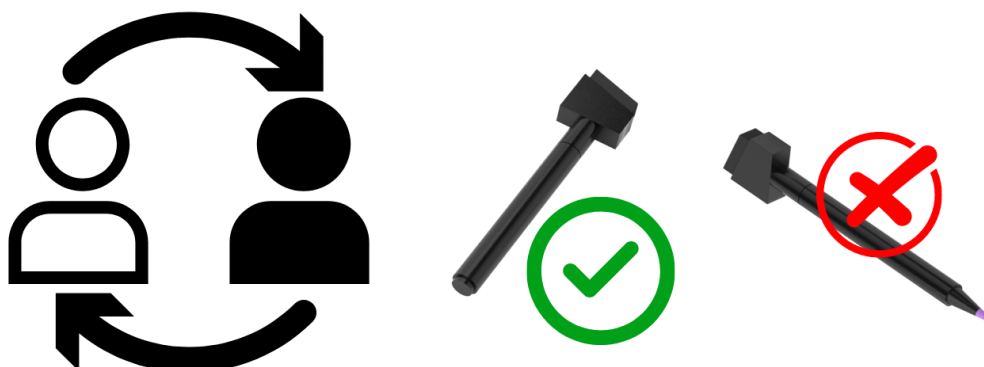
Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les règles de coloriage.



Remets ton feutre fermé dans la boîte



Donne ou échange ton feutre fermé



1 feutre à la fois

