

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Observation
Argumentation
Réflexion

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale/linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Mémoire sensorielle



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'associer une de leurs cartes en fonction de la caractéristique imposée. Pour ce faire, ils doivent justifier oralement leurs choix en argumentant, afin d'être le premier à se débarrasser de ses cartes.



Un jeu de Marine Faraguna
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 11 €



de 2 à 4 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut être le premier à se débarrasser de ses cartes en tenant compte des caractéristiques demandées.

Niveau :

- à partir de 3 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie
- à partir de 10 ans : /

ESAR

A 401 Jeu d'association
D 301 Jeu compétitif
E 208 Discours argumentatif



SCAN ME

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



COMPÉTENCES

Transversales :

- Être ouvert aux autres et au monde.
- 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.
- Planifier
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

Élaborer des significations :

- Gérer la compréhension du document pour dégager les informations explicites.

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :

- En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute (informer, s'informer / expliquer, comprendre/ donner des consignes, les comprendre /donner du plaisir, prendre du plaisir).
- En tenant compte des contraintes de l'activité.
- En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole...).

Élaborer des significations :

- Présenter un message ou y réagir.
- Sélectionner les informations répondant à un projet.
- En distinguant : Le vraisemblable de l'in vraisemblable.
- En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.

Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message :

- Veiller à la présentation phonique du message.

Utiliser et identifier les moyens non verbaux :

- Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports : schémas, objets, illustrations, tableaux, « etc. »

Mathématiques :

- Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer.

Éveil artistique :

- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer.
- Percevoir et identifier des formes.
- Identifier et nommer les couleurs.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Avant de commencer la partie, faire prendre connaissance aux élèves des différentes caractéristiques représentées sur les cartes (couleur, forme, odeur, etc.), ainsi que la carte « Chance » qui peut être jouée quelle que soit la caractéristique demandée. Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque élève. Les cartes sont placées face « Objet » visible devant eux.

Le reste des cartes est posé face « Caractéristique » visible au milieu de la table et forme la pioche. La première carte de la pioche est posée à côté et sert de carte de référence.

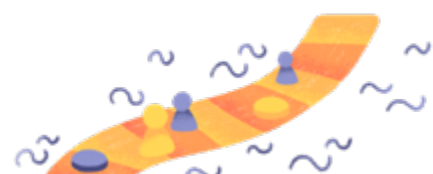
Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, l'élève sélectionne une carte de sa main qui correspond à la caractéristique demandée, en justifiant oralement son choix.

Si tout le monde la valide, la carte est acceptée, il peut la poser face « Caractéristique » visible sur la défausse. C'est ensuite au joueur suivant de respecter la nouvelle caractéristique posée.

Si aucune de ses cartes ne correspond à la caractéristique demandée, il pioche une nouvelle carte. Toutefois, si celle-ci correspond à la caractéristique demandée, il peut alors la jouer immédiatement. Sinon, il l'ajoute aux cartes de sa main.

La partie se termine lorsqu'un élève pose sa dernière carte. Il gagne la partie.





POUR JOUER AUTREMENT

- a. **Pour construire le champ lexical :**
- Travailler le vocabulaire des cartes « Caractéristique »
 - Travailler le vocabulaire des cartes « Objet »
- b. **Pour lire correctement les cartes « Objet » et « Caractéristique »**
- Trouver un objet dans la classe correspondant à la carte « Objet » indiquée et justifier son choix.
 - Trouver un objet dans la classe correspondant à la carte « Caractéristique » indiquée et justifier son choix.
- c. **Travailler le thème des 5 sens pour comprendre et utiliser le vocabulaire propre au goût, à l'odorat, à la vue, au toucher et à l'ouïe.**
- d. **Pour appréhender le jeu :**
- Jouer uniquement avec les formes et couleurs
 - Jouer en intégrant progressivement les caractéristiques :
 - bruyant
 - chaud – froid
 - bonne ou mauvaise odeur
 - lumineux
 - sucré-salé-piquant
- e. **En fonction du niveau de compréhension des élèves, jouer sans les cartes « Chance » :**
- Soit pour simplifier s'ils ne comprennent pas le sens d'un « joker »,
 - Soit pour donner une contrainte et les forcer à rechercher dans leurs cartes.
- f. **Jouer en simultané et être le plus rapide à se débarrasser de ses cartes.**



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 rencontrer des **difficultés à** :

1. Sélectionner une carte correspondant à la caractéristique :

- Voir point « d » dans « Pour jouer autrement »

2. Argumenter leur choix :

- Voir points « a » et « b » dans « Pour jouer autrement »
- Trouver des arguments en groupe classe pour justifier le choix imposé.
- Créer des collections d'objets en fonction des différentes caractéristiques.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : l'adjectif qualificatif, le genre, l'argumentation, le champ lexical.
- o **Math** : les formes géométriques, les ensembles et les relations, le tableau à double entrée.
- o **Éveil scientifique** : le jour, la nuit, le chaud et le froid, et les 5 sens.
- o **Éveil artistique** : les couleurs chaudes et froides.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)

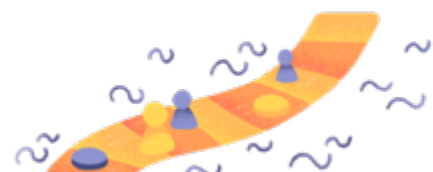


GRILLE D'OBSERVATION

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 →

Identifier et nommer les objets représentés sur les cartes.										
Identifier et nommer les formes.										
Identifier et nommer les couleurs.										
Identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec les odeurs. (bonnes ou mauvaises)										
Identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec le goût. (salé – sucré – piquant)										
Identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec le toucher (froid-chaud-piquant).										
Identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec la vue (lumineux)										
Identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec l'ouïe. (bruyant)										
Comprendre et utiliser la carte « Chance ».										
Justifier son choix en argumentant oralement.										
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'identifier et nommer les objets représentés sur les cartes.



2. Je suis capable d'identifier et nommer les formes.



3. Je suis capable d'identifier et nommer les couleurs.



4. Je suis capable d'identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec les odeurs. (bonnes ou mauvaises)



5. Je suis capable d'identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec le goût. (salé – sucré – piquant)



6. Je suis capable d'identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec le toucher (froid-chaud-piquant).



7. Je suis capable d'identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec la vue. (lumineux)



8. Je suis capable d'identifier et nommer des cartes « Objet » en lien avec l'ouïe. (bruyant)



9. Je suis capable de comprendre et utiliser la carte « Chance ».



10. Je suis capable d'expliquer pourquoi j'ai choisi cette carte.



11. Je suis capable de respecter les consignes.



12. Je suis fair-play.

