FICHE PÉDAGOGIQUE

WORK IN PROGRESS

Un jeu d'**Apolline Jove**

COMPÉTENCES CLÉS

Expression
Reconstitution
Mémoire

SCAN ME

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

OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables à tour de rôle, d'**associer** oralement **un mot à une couleur** en explicitant leur choix par une idée, une anecdote, un souvenir et de **mémoriser ainsi la couleur attribuée par chaque joueur à ce mot**. Ensuite, ils doivent retrouver un maximum d'associations de couleur dans les paquets de cartes qui leur sont attribués afin de marquer un maximum de points.

ESAR
A 401 Jeu d'association
A 410 Jeu de langage et d'expression
D 301 Jeu compétitif

Nombre de joueurs : 3 à 5
Durée : 30 min.
Niveau :
- au 1er degré : /
- au 2ème degré : découverte accompagnée vers l'autonomie
- au 3ème degré : en autonomie

Maison d'édition : Act in games
Prix indicatif : 12 €
Descriptif : Dans ce jeu, , le joueur doit associer une couleur à un mot via une anecdote, un souvenir, etc. lié à ce mot.

COMPÉTENCE(S)

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
- Relier un texte à des éléments non verbaux.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
  - En tenant compte de l'intention poursuivie, des contraintes de l'activité et des modalités de la situation,
  - En pratiquant une écoute active,
  - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation.
- Présenter un message ou y réagir.
- Relier des informations significatives du message à ses connaissances et à d'autres sources.
- Sélectionner les informations répondant à un projet.

Pour toute question, suggestion, collaboration :
info@unjeudansmaclasse.com
Cette fiche a été réalisée par **Jeumaide**.

- Gérer le sens global du message et reformuler les informations.
- Organiser et percevoir la progression des idées.
- Veiller à la présentation phonique du message.
- Utiliser et indentifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports.

Mathématiques :
- Organiser selon des critères (association mot/couleur et inversément)

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ EN COMPLÉMENT DE LA RÈGLE

1. Disposer 10 cartes mots au centre de la table.

2. Chaque joueur reçoit une série de 12 «cartes couleur» avec un symbole qui lui est attribué.

3. Le premier joueur pioche une carte mot et choisit l'un des mots de la carte (recto ou verso).

4. Chaque joueur choisit alors une couleur qu'il associe à ce mot et pose ensuite, la carte face cachée devant lui.

Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte, ils dévoilent leur couleur et expliquent chacun à leur tour l'association réalisée via une anecdote, une idée, un souvenir, ...

Règles du jeu : : http://www.act-in-games.com/wp-content/uploads/2019/02/Farben_Instructions_FR_FINAL.pdf

Règles vidéo : https://www.trictrac.net/actus/farben-de-lexplipartie

https://www.youtube.com/watch?v=k-Pc9ZSE2Ckg

Lorsque tout le monde a raconté son association, les cartes sont alors mises faces cachées et empilées sous le mot choisi.
C'est alors au tour du joueur suivant.

5. Lorsque les 10 cartes « mot » formant la pioche sont jouées, le premier joueur de la manche précédente commence le décompte des points. Celui-ci doit alors retrouver la couleur associée par chaque joueur au mot choisit sans regarder les cartes « couleur ». C'est le joueur qui se trouve à sa droite qui lui attribue un paquet. (pour le décompte des points: voir règles)

Une fois que tous les joueurs ont devant eux le nombre de paquets mentionné (voir règles en fonction du nombre de joueurs) la partie se termine.

Le joueur ayant le plus de points, gagne la partie.

POUR JOUER AUTREMENT

a. Lors du décompte : avec les plus jeunes, dans un premier temps, donner des indices sans perdre de points.

b. Créer des cartes « mot » avec des thèmes travaillés avec les enfants ou en lien avec les apprentissages en cours.

c. Jouer en équipe de 2 joueurs.

d. Proposer une ardoise effaçable et permettre aux plus jeunes joueurs de dessiner des indices plutôt que de dire le mot indice.

Pour toute question, suggestion, collaboration :
info@unjeudansmaclasse.com
Cette fiche a été réalisée par **Jeumaide**.

EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

Suite à de nombreux tests réalisés en classe, nous avons constaté certaines difficultés éprouvées par les élèves. Nous vous proposons ici des alternatives.

1. Ne pas oser raconter (peur de s'exprimer, gêne devant les autres, ...).

2. Ne pas avoir d'inspiration.
- ▶ besoin d'être mis en confiance : aider au dialogue, guider pour aider à trouver l'inspiration en posant des questions, en aidant à imaginer les thèmes...

3. Ne pas maîtriser le vocabulaire
- ▶ travailler sur le vocabulaire des cartes « mot ».

CONSTATS

Ici, vous pouvez noter des constats concernant les élèves, observés pendant les parties de jeu. Ils vous permettront de mettre en place des activités de différenciation.

Pour toute question, suggestion, collaboration :
info@unjeudansmaclasse.com
Cette fiche a été réalisée par **Jeumaide**.