

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Ce jeu pour cycle 1 et cycle 2, au thème original : petites sardines en tenue de soirée travaille la mémorisation visuelle, la concentration et la discrimination visuelle. Les élèves ont un temps imposé par l'enseignant pour mémoriser la tenue de 10 sardines et les sardines sont enfermées dans la boîte. C'est aux élèves de choisir parmi leurs cartes lesquelles sont enfermées dans la boîte...</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Langage oral : manipulation des pronoms personnels elle au singulier et au pluriel, des adjectifs de couleur, du lexique vestimentaire.</p> <p>Discrimination visuelle, concentration, mémoire visuelle et auditive.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Eprouver de la confiance en soi. Contrôler ses émotions.</p> <p>Connaître quelques termes génériques dans une série d'objets, identifier et nommer des mots</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>En aide personnalisée pour travailler l'écoute, le langage oral, la concentration. Il peut être envisagé de faire jouer les élèves en équipes afin de travailler la coopération et l'entraide.</p> <p>Ce jeu peut être présenté lors d'un projet sur la mer ou lors de la visite d'un port ou lors d'une visite d'une poissonnerie.</p>

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Pour les plus jeunes, dans un premier temps, il semble intéressant de faire décrire les élèves la tenue vestimentaire de chaque sardine. Il est même envisageable que l'enseignant lance un premier jeu : l'enseignant décrit une sardine et les élèves pointent parmi une série de cartes la sardine décrite.</p> <p>Dans un deuxième temps, une phase de jeu après explications des règles par l'enseignant sera mise en place.</p> <p>Pour les plus grands, une lecture de la règle préparée par un groupe d'élève peut être présentée au reste du groupe classe suivie d'un questionnaire. Les lecteurs valideront ou pas les réponses de leurs camarades. Des passages de la règle du jeu seront relus si besoin.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>A partir de 4 ans jusque 10 ans.</p>
<p>Lien Tric Trac</p>	<p>http://trictac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=10758</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification: dans un premier temps, il est souhaitable de réduire le nombre de cartes pour chaque joueur (cinq dans le jeu original), et d'augmenter le temps de visualisation de la carte "boîte". Il est envisageable aussi de transformer ce jeu en jeu de rapidité avec les cartes face visible, notamment pour s'habituer aux différentes illustrations.</p> <p>Complexification : le temps de visualisation des sardines sera de plus en plus écourté.</p>

Transdisciplinarité	Ce jeu peut faire l'objet d'une entrée vers la culture scientifique et l'on peut étudier différents poissons et les différentes eaux dans lesquelles ils vivent. Un travail en graphisme ou arts visuels peut être entrepris. Après description orale de chaque sardine, les élèves tenteront de reproduire les motifs en arts visuels. Il est même concevable de créer d'autres vêtements pour les sardines et de créer un jeu propre à la classe à partir des productions plastiques des élèves.
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Mémorisation visuelle : Comptons les petits poissons, Dobble, Pippo, Hop-là, Colori. Lynx.