

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Pippo est un jeu qui fait travailler à la fois la concentration, la mémorisation visuelle, le lexique des animaux et des couleurs. Il aide les élèves à la catégorisation puisque dans un premier temps, on peut inviter les élèves à classer les cartes dans un tableau à double entrée (couleurs et animaux). Il est présenté dans une boîte en fer de petite taille et peut-être joué jusqu'à 8 joueurs.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Mémorisation visuelle, fixation du lexique des couleurs et des animaux, catégorisation, classement.. Concentration, rapidité d'exécution.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat. Contrôler ses émotions. Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières et des objets selon leurs qualités et leurs usages</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>En aide personnalisée, pour travailler la mémorisation, le lexique des couleurs et des animaux, la catégorisation et le classement. Lors d'un projet sur la ferme ou pour travailler sur l'élaboration du tableau à double entrée.</p>
<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Il serait pertinent dans un premier temps de laisser les élèves découvrir le jeu librement et de les laisser s'exprimer sur ce qu'ils voient. Ainsi, cela permet à l'enseignant une évaluation sur le lexique des couleurs et des animaux. Dans un deuxième, on invitera les élèves à "faire des tas" par une consigne large telle que "range les cartes, mets ce qui va ensemble". Ainsi, les élèves verbalisent leur choix dans les classement. On peut alors avoir préparé un tableau vierge de 6 lignes et 6 colonnes et demander aux élèves de le remplir. Enfin, une phase de jeu prend place.</p>

Tranche d'âge	de 4 à 10 ans
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&inf=detail&jeu=403&rub=detail
Variables didactiques	<p>Simplification : il est envisageable que les élèves ne disent que la couleur ou l'animal qui manque.</p> <p>Complexification: ce jeu peut être jouer en CM1 ou CM2 lors des séances en anglais ou en allemand pour travailler le vocabulaire de la ferme et travailler sur les adjectifs de couleur.</p>
Transdisciplinarité	ce jeu peut permettre de travailler l'accord (ou pas) des adjectifs de couleur, Pippo s'intègre parfaitement dans un projet sur la ferme..
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Cache-tomate, dobbble, colori, Benny l'ours