

<p><b>Notre coup de cœur</b></p>	<p>Bazar Bizarre est un jeu aux illustrations attrayantes et colorés. Ces petits objets de bois faciles de préhension pour les plus jeunes permettent une visualisation rapide des éléments à mémoriser. Le personnage du fantôme nous plonge dans un univers de château et d'histoires frissonnantes qui plaisent aux enfants. Ce jeu est adaptable en langues étrangères comme le montre sur son blog Olivier DOVERGNE. Nous vous recommandons son article sur <a href="http://www4.ac-lille.fr/~deseilleboulogne/cp/">http://www4.ac-lille.fr/~deseilleboulogne/cp/</a></p>
<p><b>Vers quoi ?</b></p>	<p>Concentration, mémorisation à court terme, lexique de la vie quotidienne et des adjectifs de couleurs.</p>
<p><b>Compétence travaillée</b></p>	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (quelques adjectifs en relation avec les couleurs). Eprouver de la confiance en soi.</p>
<p><b>Quand utiliser ce jeu ?</b></p>	<p>Lors de séances d'anglais voir le blog de la classe d'Alex Térieur. Lors de l'aide personnalisée pour travailler la confiance en soi, oser parler, la concentration et la mémorisation.</p>
<p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p>	<p>Pour les plus jeunes: dans un premier temps, on laissera les enfants manipuler les petits objets de bois pour développer leur imaginaire, les laisser se créer es histoires ou décrire ces petits objets. Dans un second temps, on laissera les objets de côté et ne seront présentées que les cartes. Un atelier de langage sera alors mis en place où les élèves décriront les cartes. L'enseignant pourra alors vérifier la maîtrise des adjectifs de couleurs. Enfin, une phase de jeu suivra. L'enseignant n'aura sélectionné que les cartes où l'objet à retrouver est identique à l'objet.</p> <p>Pour les plus âgés, l'enseignant pourra demander aux élèves de prendre des indices sur la boîte de jeu et leur poser des questions comme "combien de temps dure une partie? Combien de joueurs peuvent jouer ?</p>

	<p>Doit-on utiliser un dé? etc. Cette séance permettra de travailler la lecture d'un écrit social à part entière la boîte de jeux et d'en dégager quelques invariants à force de lire les "packagings" de différents jeux et de répondre à plusieurs questionnaires de ce type.</p>
<p><b>Tranche d'âge</b></p>	<p>de 4 à 10 ans et plus</p>
<p><b>Variables didactiques</b></p>	<p>Pour les plus jeunes: dans un premier temps, on laissera les enfants <b>manipuler les petits objets de bois pour développer leur imaginaire</b>, les laisser se créer des histoires ou décrire ces petits objets. Dans un second temps, on rangera les objets pour ne présenter que les cartes. Un atelier de langage sera alors mis en place où les élèves décriront les cartes. L'enseignant pourra alors vérifier la maîtrise des adjectifs de couleurs. Enfin, une phase de jeu suivra. L'enseignant n'aura sélectionné que les cartes où l'objet à retrouver est identique à l'objet.</p> <p>Pour les plus âgés, l'enseignant pourra demander aux élèves de prendre des indices sur la boîte de jeu et leur poser des questions comme "combien de temps dure une partie? Combien de joueurs peuvent jouer ? Doit-on utiliser un dé? etc. Cette séance permettra de travailler la lecture d'un écrit social à part entière la boîte de jeux et d'en dégager quelques invariants à force de lire les "packagings" de différents jeux et de répondre à plusieurs questionnaires de ce type.</p>

<b>Transdisciplinarité</b>	Ce jeu se prête à un projet autour de d'Halloween en cours d'anglais puisque le personnage central de ce jeu est un petit fantôme". Ce jeu est intéressant à jouer en anglais dans la mesure où l'on peut réinvestir les adjectifs de couleurs.
<b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b>	le Petit verger, Cache Tomate, Bazar Bizarre, Candy, Dobble, Bonbons.