

<p><b>Notre coup de cœur</b></p>	<p><b>Cacofolie</b> travaille la fixation du lexique autour de la ferme, concentration et acuité visuelle. Ce jeu de mémoire va obliger les joueurs à surveiller les animaux et à faire <b>très</b> attention aux crottes de poule. Il ne suffit donc pas de retrouver les animaux de la ferme, il faut absolument éviter les cacas de poule qui vont entraîner un mélange des cartes s'ils ne sont pas enterrés rapidement. <b>Bonne humeur assurée et rigolade</b> quand on se retrouve avec la carte « crotte » de poule dans la main ...vite, vite, il faut l'enterrer !!!</p>
<p><b>Vers quoi ?</b></p>	<p>Concentration, mémorisation visuelle et lexique des animaux de la ferme.</p>
<p><b>Compétence travaillée</b></p>	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire (pour les plus jeunes).  Situer des objets par rapport à soi.  Améliorer sa mémoire visuelle</p>
<p><b>Quand utiliser ce jeu ?</b></p>	<p>J'utilise ce jeu en aide personnalisée (en 6<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> SEGPA). Ce jeu se fondera volontiers dans un projet autour de la ferme. Il peut aussi être proposé aux élèves à l'accueil en école maternelle ou en autonomie chez les plus âgés quand ils ont terminé un travail.</p>

<p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p>	<p>Pour les plus jeunes, le jeu sera mis à leur disposition dans un premier temps pour les laisser découvrir les cartes et les décrire. Une séance de langage prendra place dans laquelle les élèves manipuleront le lexique de la ferme (ne pas confondre le renard avec la belette, la poule avec le coq...) et émettront des hypothèses quant à la manière de jouer.</p> <p>Pour les plus âgés, il serait intéressant de faire lire à un groupe d'enfants la règle du jeu et de leur demander d'expliquer aux autres la manière d'y jouer. Il est également possible de photocopier la règle du jeu et de la faire lire à tous les élèves puis de leur proposer un questionnaire. Ainsi, une séance de lecture, compréhension sera mise en place avec un objectif ludique à la clé: pouvoir jouer.</p>
<p><b>Tranche d'âge</b></p>	<p>de 5 à 12 ans ...voire plus.</p>
<p><b>Variables didactiques</b></p>	<p><b>Simplification:</b> pour les plus jeunes ou les élèves les plus en difficultés, les 5 cartes à trouver seront posées sur la table afin de faciliter la mémorisation des cartes retournées par les adversaires.</p> <p><b>Complexification :</b> au début de la partie, un seul caca de poule sera mis dans le jeu avec 2 pelles. On pourra par la suite mettre 2 cacas et 2 pelles puis 2 cacas et 1 seule pelle.</p>
<p><b>Transdisciplinarité</b></p>	<p>Ce jeu se prête à un projet autour des animaux et plus particulièrement les animaux de la ferme.</p>

<b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b>	Mémorisation : <a href="#">Bonbon</a> , <a href="#">Sardines</a> , <a href="#">l'Ours Benny</a>
--	---