

Notre coup de cœur	Pique prune - jeu cycle 1, cycle 2 ,cycle 3 - développe chez les élèves concentration, mémorisation visuelle et auditive. Il permet de manipuler un lexique peu familier sur des éléments de la forêt: les fruits et les animaux. Ainsi ce jeu s'intégrera parfaitement à un projet de découverte d'un milieu tel que la forêt. Le déplacement sur piste est travaillé de manière simple et originale..
Vers quoi ?	Mémorisation lexicale, visuelle et auditive. Déplacement sur piste. Découverte d'un milieu naturel.
Compétence travaillée	Connaître quelques termes génériques dans une série d'objets, identifier et nommer des mots, éprouver de la confiance en soi. Connaître quelques manifestations de la vie animale et végétale.
Quand utiliser ce jeu ?	En aide personnalisée pour travailler la concentration. Lors d'un projet sur la forêt ou lors d'une visite d'un jardin sur les arbres et leurs fruits. Lors de l'installation d'un terrarium pour découvrir "les petites bêtes".

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Au cycle 1, ce jeu peut-être présenté en coin regroupement. Les élèves de chaque banc représente un hérisson. Ainsi, ce jeu devient coopératif: les élèves jouent ensemble te s'entraident. Ils cherchent ensemble la bonne carte et le vocabulaire la forêt est manipulé.</p> <p>Ce jeu peut faire partie intégrante d'un atelier. Dans un premier temps, l'enseignant laissera les élèves manipuler le matériel et émettre des hypothèses quant à la règle du jeu.</p> <p>Chez les plus grands, il est envisageable que l'enseignant prépare un questionnaire et qu'une fois la règle lue, les élèves le remplissent. L'enseignant évaluera alors la compréhension oral des élèves.</p> <p>La découverte des cartes avec apport lexical nouveau peut engendrer un travail dans le répertoire de mots des élèves. L'orthographe de ces mots nouveaux peut être travaillée sous forme de dictée ou grâce au procédé Lamartinière.</p> <p>Il est possible d'envisager un travail de groupe où les élèves prennent des indices sur la boîte du jeu pour émettre des hypothèses sur la règle. Ainsi, les différents types d'écrits sont abordés.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 4 à 10 ans</p>
<p>Lien Tric Trac</p>	<p>http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=13078</p>

<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification : dans un premier temps, les feuilles seront disposées en ligne pour pouvoir en mettre moins. Les élèves ne commenceront qu'avec les feuilles représentant les animaux, ainsi, ils auront moins d'éléments à retenir. Des équipes peuvent être constituées de 2 à 3 joueurs pour favoriser l'entraide.</p> <p>Complexification: toutes les catégories sont jouées et l'enseignant peut imposer un travail orthographique. L'élève doit se souvenir mais il doit aussi écrire ce mot et pour avancer, il ne doit pas faire d'erreur orthographique. Des cartes plastifiées avec une face dessin et une face cachée avec dessin + orthographe seront préparées et mises à disposition des élèves afin qu'ils puissent valider leurs réponses si les élèves jouent en autonomie.</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>ce jeu peut-être l'occasion de faire goûter des confitures (mirabelle, groseille, mûres, myrtilles). Il peut-être utiliser lors de la semaine du goût. Il peut-être utiliser pour fabriquer un "jeu pique ..." sur un autre thème, celui de la musique par exemple, avec quelques instruments à cordes, à vent etc.</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>Plus faciles : mémorisation</p> <p>Le lynx, Cache – Tomate , Hop-là, Pippo.</p> <p>Plus difficiles :</p> <p>Garçon !</p>