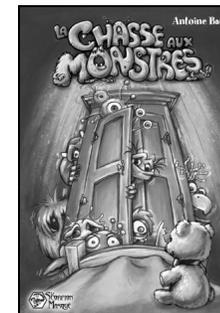
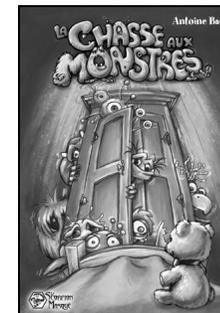


La Chasse aux Monstres



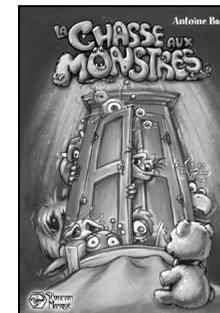
<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Jeu dans une petite boîte en carton dans laquelle on trouve des cartes bien illustrées avec un graphisme très sympa. Le but de ce jeu est de chasser les monstres cachés sous le lit ! Et pour cela, il va falloir faire preuve de mémoire et de coopération car ce n'est pas seul mais ensemble qu'il faudra les chasser. À chaque monstre est associé un objet, et pour chasser un monstre, il va falloir retourner la carte objet lui étant associée (petite carte carrée); et attention aux erreurs ou vous allez vous retrouver encerclés par les monstres et vous ne pourrez plus dormir tranquille.</p> <p>De plus, ce jeu est très intéressant à utiliser dans le cadre d'un projet sur la construction d'un jeu de mémoire au cycle 2 ou au cycle 3. Par exemple, sur le thème du Moyen-âge au cycle 3 : on peut étudier les mécanismes du jeu, puis choisir un thème (les chevaliers et les monstres) et construire son propre jeu (Arts Visuels - Histoire - Français : langage oral, productions d'écrits, ... + Tout le transdisciplinaire). Enfin, dans le cadre d'un tutorat, les enfants de cycle 3 peuvent aller faire jouer les enfants de cycle 2 et même de cycle 1 !</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Travail sur la mémoire et la coopération. On doit mémoriser des cartes ensemble afin d'être plus efficaces et de chasser au plus vite les monstres. Lorsque l'on a des doutes, il faut oser prendre la parole au sein d'un groupe afin de discuter, d'argumenter et de prendre une décision.</p> <p>On peut également travailler le lexique sur les jouets, les monstres et tout ce qui relève du descriptif : les couleurs, les adjectifs, les compléments du nom, les propositions relatives (au cycle 3, bien sûr!).</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Échanger, s'exprimer.</p> <p>Participer à un échange : donner un point de vue.</p> <p>Mémoriser.</p>

La Chasse aux Monstres



Quand utiliser ce jeu ?	Lors de l'aide personnalisée ou en classe, lors de séances de travail sur le langage oral associé à des activités de mémoire ...
Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?	<p>Au cycle 1, en petits groupes. Le maître peut expliquer la règle du jeu (variante, niveau 1) aux élèves et les faire verbaliser sur les tuiles jouets et sur les cartes monstres.</p> <p>En revanche, au cycle 2, on peut découvrir le jeu par la lecture des règles avec un petit questionnaire.</p> <p>Et même au cycle 3, lors de l'Aide personnalisée, pour des enfants qui présentent des problèmes de mémoire à court terme, par exemple.</p> <p>Bien sûr, l'étude des règles du jeu en lecture peut nous permettre d'étudier les invariants des règles de jeu mais aussi la lecture compréhension.</p>
Tranche d'âge	<p>À partir de la maternelle jusqu'au CE1 (voire plus : il est toujours bon et drôle de partager un moment convivial en groupe) et pour les élèves qui ont des difficultés de mémoire et de concentration.</p> <p>De plus ce jeu présente des règles évolutives.</p>
Lien Tric Trac	
Variables didactiques	<p>Simplification :</p> <p>On peut jouer avec moins de jouets (donc, moins de monstres car il faut enlever tous les monstres qui ont le</p>

La Chasse aux Monstres



	<p>jouet associé retiré)</p> <p>Variante, niveau 1 : on joue sans les tuiles de progression.</p> <p>Complexification :</p> <p>Variante, niveau 3 : on joue sans les tuiles de progression mais à chaque erreur un monstre apparaît !</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>L'autonomie et l'initiative : échanger, questionner, justifier et travailler en groupe.</p> <p>Le travail de groupe : pour se répartir les cartes jouets à apprendre (par exemple).</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>Autres jeux travaillant la même compétence en coopération :</p> <p>Plus faciles : Le petit verger (Haba)</p> <p>Plus difficiles : Secret Door (ou Derrière La porte secrète)</p> <p>Autres jeux travaillant la même compétence mais non coopératifs :</p> <p>Plus difficiles : Cache Tomate</p>