

<p><b>Notre coup de cœur</b></p>	<p>Cet appétissant jeu rempli de bonbons colorés manipule les adjectifs de couleurs et travaille la reconnaissance visuelle. L'élève lance jusqu'à 3 dés de couleurs, les nomme, le premier ayant trouvé le bonbon correspondant aux couleurs nommées a gagné. Ainsi, ce jeu gourmand travaille l'écoute de l'autre, la prise d'indices (les bonnes couleurs) et la mémoire à court terme. Il propose une variable dans laquelle l'élève se débarrasse de ses bonbons, la soustraction est travaillée de manière intuitive. Ce jeu, au thème original séduit les enfants et peut aboutir à la construction d'un jeu (graphisme et arts visuels seront alors travaillés).</p>
<p><b>Vers quoi ?</b></p>	<p>manipulation des <b>adjectifs de couleurs</b>, <b>mémorisation</b> à court terme, <b>rapidité</b> visuelle, <b>écoute de l'autre</b> , <b>construction d'un jeu personnel</b>: graphisme et utilisation de gabarits.</p>
<p><b>Compétence travaillée</b></p>	<p>écouter l'autre, <b>contrôler ses émotions</b>, comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent, mémoriser visuellement et auditivement des éléments.</p>
<p><b>Quand utiliser ce jeu ?</b></p>	<p>Lors d'une évaluation diagnostique ou finale sur la connaissance des adjectifs de couleurs, en aide personnalisée pour travailler la mémorisation, l'écoute des autres et la concentration. Ce jeu peut lancer un projet: construire un jeu pour apprendre à reproduire des graphies (horizontales, verticales, ronds) et utiliser des gabarits pour tracer une forme identique plusieurs fois.</p>
<p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p>	<p>Il semble intéressant dans un premier temps de laisser les élèves manipuler les bonbons et les décrire. Ainsi, l'enseignant observe et <b>évalue le langage</b> des élèves et leur manière d'<b>émettre des hypothèses quant à la règle</b> du jeu. Pour des élèves de CP, il est envisageable de <b>préparer la lecture de la règle du jeu</b> par un groupe <b>ainsi qu'une série de questions</b> auxquelles devront répondre le reste de la classe après la lecture de cette règle. Ainsi sera travaillée la <b>compréhension de texte</b>, la <b>lecture à voix haute</b> et la</p>

	<b>production de questions.</b>
<b>Tranche d'âge</b>	de 2 à 7 ans
<b>Lien Tric Trac</b>	<a href="http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=6764">http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=6764</a>
<b>Variables didactiques</b>	<p><b>Simplification:</b> il est conseillé pour les plus jeunes ou les élèves en difficultés de commencer une partie avec seulement un dé puis progressivement une fois que les élèves ont compris le principe du jeu d'introduire un deuxième dé puis un troisième. La variante proposée par la règle du jeu est intéressante dans la mesure où elle oblige les élèves à être attentifs à ce que dit leur camarade. Pour travailler la soustraction en manipulation, on peut utiliser des plaques de carton où sont tracés 5 bonbons. Les élèves placent leurs 5 bonbons au début du jeu et chaque fois qu'ils peuvent remettre un bonbon, on les questionne: combien de reste-t-il de bonbons avant de gagner la partie? Combien en avais-tu au départ?</p> <p><b>Complexification :</b> on introduit tous les dés proposés dans le jeu et on peut aussi utiliser un sablier pour écourter le temps de recherche. Ainsi, les élèves jouent contre des adversaires mais aussi contre le temps. Ainsi est travaillée la maîtrise de soi face à une contrainte de temps et des autres.</p>
<b>Transdisciplinarité</b>	Des rayures et des ronds ornent les bonbons. Ce jeu est intéressant d'un point de vue graphique puisqu'il est envisageable de partir de ces graphies pour les travailler avec les élèves. Seront alors étudiés les verticales, horizontales, obliques et ronds. Il est intéressant et motivant de créer un jeu pour la classe pour réinvestir ces graphies, manipuler des gabarits ou le papier calque. Les élèves travaillent alors autour d'un projet à

	dominante arts visuels ou technologique.
<b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b>	Dobble, Cache-Tomate, L'ours Benny, Pippo, Sardines.