

Notre coup de cœur	Dans une élégante boîte de bonbons se cache un jeu original de mémorisation sur un thème qui fait saliver petits et grands: les friandises. Bonbons propose une variante originale du jeu de memory avec possibilité de grignoter les douceurs des autres ou d'en acheter mais pour cela il faudra avoir mémorisé toutes 3 cartes monnaies disséminées dans les tuiles retournées... Le lexique des bonbons, les adjectifs des couleurs, la mémorisation visuelle et auditive ainsi que la concentration seront travaillés tout en douceur et délectation. Seul inconvénient pour les gourmands, les bonbons représentés ne sont pas fournis...
Vers quoi ?	Concentration, mémorisation visuelle et auditive, lexique des bonbons et manipulation des adjectifs de couleurs et des marqueurs spatiaux.
Compétence travaillée	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (quelques adjectifs en relation avec les couleurs). Situer des objets par rapport à soi.
Quand utiliser ce jeu ?	Lors de l'aide personnalisée, pour travailler la concentration, l'écoute et la mémorisation visuelle et auditive. Ce jeu se fondera volontiers dans un projet autour de carnaval ou lors de la présentation d' Halloween en cours d'anglais avec le traditionnel "treat ou trick". 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>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</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 les adjectifs de couleurs et émettront des hypothèses quant à la manière de jouer. On les laissera associer spontanément les tuiles carrées et rondes représentant le même bonbon.</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>Tranche d'âge</p>	<p>de 4 à 10 ans et plus</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification: pour les plus jeunes ou les élèves les plus en difficultés. Le nombre de paires sera réduit et les cartes spéciales (monnaies et bonbon craqué) retirées. L'enseignant de la classe proposera une partie de memory classique. Le but étant de gagner le plus de paires possible. Pour aider les élèves à se souvenir de la position des cartes, il paraît intéressant de tracer un quadrillage pour poser les tuiles carrées et de tracer des ronds en utilisant une tuile comme gabarit pour positionner les cartes rondes. Ainsi, l'élève se matérialisera plus aisément la position des cartes.</p> <p>Complexification: au fur et à mesure des parties, on ajoutera des paires de bonbons. On jouera avec les tuiles rondes devant soi comme l'explique la règle du jeu. Enfin, on ajoutera les tuiles spéciales pour pigmenter le jeu.</p>

Transdisciplinarité	Ce jeu se prête à un projet autour de Carnaval ou lors d'Halloween en cours d'anglais pour le "treat or trick". Ce jeu est intéressant à jouer en anglais dans la mesure où l'on peut réinvestir les adjectifs de couleurs.
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	le Petit verger, Cache Tomate, Bazar Bizarre, Candy, Dobble.