

J'utilise

CONCEPTTM Kids

en classe



Vous enseignez dans le fondamental ou vous êtes professeur de langue étrangère et vous recherchez un outil qui permettrait à vos élèves d'aborder la communication, l'expression orale, la cohésion de groupe et d'aborder le thème des animaux de manière ludique ? Le jeu de société **CONCEPT Kids Animaux** est fait pour vous !



Un dossier réalisé par Frédéric Cogghe (Ludismart)
en partenariat avec Repos Production



Avant-propos

Vous connaissez peut-être le jeu *CONCEPT*, voici son petit frère *CONCEPT KIDS ANIMAUX* !

CONCEPT KIDS ANIMAUX est un jeu qui permet aux enfants de découvrir le monde animal en s'amusant et en vivant des situations coopératives. Tout le monde joue et réfléchit, même les adultes.

Dans ce jeu, la coopération sera présente, et coopérer, cela s'apprend ! Apprendre à jouer ensemble n'est pas simple au début, et ce jeu sera le meilleur moyen de faire découvrir à vos élèves comment procéder.

Au fil des parties, vos élèves vont pouvoir développer des compétences tout en s'amusant. Que rêver de mieux pour un enseignant ! Les animaux n'auront plus aucun secret pour eux. Ils apprendront à jongler avec un vocabulaire spécifique, formuleront des hypothèses, créeront des liens, feront des choix ensemble, déduiront des réponses à partir d'indices donnés et vivront la réussite ou la défaite collective.

Même si le jeu cible surtout les publics plus jeunes, issus des classes maternelles, vous trouverez néanmoins d'autres activités intéressantes à expérimenter en primaire, ainsi qu'en classe DASPA ou dans l'enseignement spécialisé ; ce jeu sera un atout non négligeable pour accompagner vos cours.

Nous vous proposons une réflexion pédagogique quant à l'utilité de ce jeu. Vous pourrez aussi trouver dans ce dossier des activités complémentaires et des adaptations que vous pourrez utiliser en classe.

Cette liste est bien entendu non exhaustive. Vous trouverez également par vous-même d'autres idées qui combleront vos élèves...

Bonne lecture.

Ludiquement vôtre.

Un tout grand merci aux enseignantes qui ont participé, de près ou de loin, à la réalisation de ce dossier pédagogique. Merci à celles qui ont transmis leur propre expérience de ce jeu et qui ont créé leur propres activités : Mesdames Anne-Claire Béveillard, Amandine Lucas, Laurence Meeus, Mélanie Sanchez Solis, Patricia Blampain, Frédérique Van Winghe et Elody Chonquerez. Mille mercis également aux élèves de 3^e primaire de l'école Sainte-Marie La Fraternité à Schaerbeek de nous avoir permis d'utiliser leurs voix pour une activité qu'ils ont créée avec leurs enseignantes.

Prise en main rapide du jeu



1

Tous les enfants tentent de VOUS faire découvrir un animal.

Prenez la première carte de la pile, sans la regarder, et placez-la sur le porte-carte de façon à ce que tous les enfants la voient.

2

À tour de rôle, chaque enfant place une bague sur une icône du plateau de jeu pour tenter de vous faire découvrir cet animal.



3

Vous pouvez donner autant de réponses que vous le souhaitez.

Intérêts pédagogiques du jeu

Par le respect des règles qu'ils imposent et par les relations entre joueurs qu'ils induisent, les jeux de société favorisent l'acquisition progressive des domaines constituant le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans le cadre scolaire, le jeu, en tant qu'outil pour apprendre, est un moyen pédagogique efficace pour contribuer à la formation de la personne et du citoyen tout en favorisant l'apprentissage du langage pour penser et communiquer.

Dans une classe, il sera parfois le déclencheur qui permettra aux élèves de renforcer leur attention, d'être plus motivés, et ce tout au long de l'activité. Il pourra également être un activateur de savoirs antérieurs ou en cours d'acquisition.

CONCEPT KIDS ANIMAUX, un jeu pour développer ses compétences disciplinaires¹

En français :

- Repérer et énoncer des informations explicites et implicites d'un message formulé à l'oral
- Vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées
- Identifier et reproduire la structure dominante d'un texte explicatif
- Enrichir le bagage lexical
- Créer des champs lexicaux
- Comprendre en émettant des hypothèses sur le sens d'un mot, en découvrant la signification d'un mot à partir du contexte
- Utiliser des éléments non verbaux pour mieux comprendre le message écrit ou oral
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
 - *en tenant compte des interlocuteurs, des modalités, des contraintes de la situation ;*
 - *en utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours de jeu et temps de parole, etc.) ;*
 - *en pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant, etc.).*
- Résumer : restituer les idées de façon condensée
- Percevoir et assurer la présentation d'un message écrit ou oral
- Comprendre et élaborer un message écrit ou oral
- Adapter le volume de sa voix selon la situation de communication
- S'appropriier des mots spécifiques à une discipline ou communs à plusieurs domaines :
 - *pour élaborer le sens d'un message ;*
 - *pour formuler un message.*

¹ D'après « [Les Socles de compétences](#) » (pour les élèves du primaire) et le « [Référentiel des compétences initiales](#) » (pour les élèves de maternelle) édités par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

En éveil scientifique :

- Écouter et recevoir une communication orale brève et en extraire des informations pertinentes en fonction d'un contexte
- Désigner, pour les animaux rencontrés dans le vécu scolaire, des caractéristiques physiques nommées par l'enseignant parmi les suivantes : tête, bouche, yeux, pattes, nageoires, ailes, plumes, poils, écailles, bec, antennes, queue, etc.
- Nommer un mode de déplacement observé chez un animal rencontré : marcher, courir, sauter, nager, voler, etc.
- Établir des liens entre des caractéristiques d'un animal et son milieu de vie
- Analyser, interpréter et organiser des informations recueillies en fonction de l'objet de la recherche
- Comparer, trier des éléments en vue de les classer de manière scientifique
- Rassembler des informations sous la forme d'un tableau et les communiquer
- Confirmer ou infirmer un raisonnement par des arguments vérifiés

En mathématiques :

- Estimer la corpulence, la vitesse, la taille d'un animal
- Énoncer des caractéristiques observables des animaux
- Dégager la structure d'organisation de données sur le plateau de jeu
- Lire des données sur le plateau de jeu



CONCEPT KIDS ANIMAUX, un jeu pour développer ses compétences transversales

- Respecter une consigne, des règles
- Faciliter l'expression orale, le vocabulaire
- Valoriser certains élèves en difficulté
- Collecter et traiter des informations
- Développer l'esprit de synthèse
- Résumer une idée d'une manière succincte
- Reasonner avec logique
- Émettre des hypothèses
- Pratiquer la déduction
- Mémoriser, fixer des connaissances à moyen et long terme
- Développer l'écoute active
- Faciliter la communication au sein d'un groupe
- Aider à vaincre la timidité
- Prendre sa place au sein d'un groupe
- Prendre des décisions
- Augmenter sa rapidité de réflexion
- Faire preuve de curiosité culturelle
- Se mettre à la place de l'autre
- Développer la collaboration
- Travailler en équipe
- S'auto-évaluer et, si besoin, s'ajuster

Jouer en groupe permet également de :

- S'entraider pour réussir ensemble dans le respect de tous
- Améliorer la communication positive avec autrui
- Mettre en avant les qualités des élèves
- Encourager une dynamique de groupe
- Mieux comprendre et mieux accepter les règles en gagnant ou en perdant tous ensemble
- Considérer les autres joueurs comme des alliés et non comme des adversaires
- Accepter le développement de chaque être
- Enrichir les relations entre joueurs

Jouer en groupe de besoin permet de :

- Différencier les apprentissages
- Développer la confiance en soi, en l'enseignant
- Cibler certains apprentissages spécifiques
- Créer du lien entre les élèves

Les groupes de besoin permettent de regrouper les élèves en fonction de leurs besoins éducatifs spécifiques et non en fonction de leur niveau.

Comment utiliser **CONCEPT KIDS ANIMAUX** dans sa classe ?

À l'école maternelle

CONCEPT KIDS ANIMAUX est une adaptation du jeu **CONCEPT** qui s'adresse aux plus petits – à partir de la fin de la 2^e maternelle. Les illustrations ont été simplifiées, choisies afin d'aborder une seule thématique : les animaux, en prenant en compte leurs caractéristiques spécifiques.

Les prérequis (la connaissance des différentes caractéristiques des animaux du jeu) seront ici indispensables ou devront au préalable être travaillés avec votre classe avant de jouer. Le jeu peut aussi vous servir d'évaluation diagnostique afin de connaître le niveau de prérequis de vos élèves.

Au départ, nous vous conseillons de privilégier les petits groupes lors des ateliers (de 4 à 6 élèves). Nous vous invitons à jouer avec les cartes bleues (niveau facile). Dès que les élèves se sentiront à l'aise, vous pourrez intégrer peu à peu les cartes rouges (niveau plus difficile).

Par la suite, n'hésitez pas à demander à un enfant, quand il se sentira prêt, de faire deviner par lui-même un animal aux autres élèves.

Pour bien commencer, nous vous invitons à faire découvrir le jeu à vos élèves étape par étape :

1° Découverte des cartes avec les animaux

Présentez-leur une carte avec un animal. Demandez-leur s'ils connaissent le nom de cet animal. Faites de même pour tous les animaux des cartes bleues.

2° Observation des items

Arrêtez-vous sur les différentes images du plateau de jeu. Posez-leur ces questions :

- « *Que voyez-vous sur le plateau de jeu ?* »
- « *Que représentent ces dessins ?* »
- « *À votre avis, qu'allez-vous devoir faire ?* »

3° Vérification de la compréhension des items

Testez le jeu avec un animal (de type chien ou chat), en verbalisant à chaque fois que vous positionnez une fenêtre. Vous pourrez ritualiser cette activité afin d'enrichir le bagage lexical de vos élèves.

4° Démarrage du jeu

Dès que le groupe a compris les règles essentielles, vous pouvez commencer le jeu (avec les cartes bleues).

Dans un premier temps, vous accompagnerez les élèves dans le jeu. Vous aurez un rôle de guide – celui qui fera deviner les mots. Dans un second temps, dès que les enfants se sentiront plus à l'aise avec le langage, ils pourront d'eux-mêmes faire deviner les mots (à partir de la 3^e maternelle).

Quand utiliser **CONCEPT KIDS ANIMAUX** ?

- Lors d'un atelier (groupe de 4 à 6 élèves)
- Entre deux séquences d'activité
- Lorsque vous sentez que votre groupe fatigue
- En fin de journée, pour terminer sur une note ludique
- Lorsque vous souhaitez enrichir leur vocabulaire à l'oral
- Dans le cadre d'une activité de langage
- Pour introduire une séquence autour d'un animal ou d'une caractéristique identique à plusieurs animaux (pour aborder les classes, les animaux à plumes, ceux qui rampent, etc.)
- Pour vérifier leurs acquis de manière ludique et formative

Conseil : Vous pouvez bien entendu sélectionner les images et le nombre de cartes à faire deviner en fonction des thématiques abordées en classe.

À l'école primaire

Même si le jeu s'adresse à un public « de 4 ans et plus », cela ne veut pas dire pour autant que le jeu perd de son intérêt pour les plus grands. Bien au contraire ! Le jeu vous permettra de renforcer les compétences langagières et scientifiques de vos élèves, et même d'aborder la thématique autour des animaux de manière ludique.

Quand utiliser **CONCEPT KIDS ANIMAUX** ?

- Entre deux activités
- Lorsque vous sentez que votre groupe fatigue
- En fin de journée, pour terminer sur une note ludique
- Durant les temps libres
- Lorsque vous êtes en séjour avec vos élèves (en classe de dépaysement)

Pourquoi utiliser **CONCEPT KIDS ANIMAUX** ?

- Pour créer plus de liens entre vos élèves (et avec vous)
- Afin d'enrichir leur vocabulaire de manière ludique
- Pour développer la collaboration, la coopération au sein de votre groupe
- Pour aborder les particularités des animaux
- Pour développer leur esprit de déduction
- Pour aborder les textes informatifs
- Pour remédier à des difficultés en langue française (vocabulaire, inférence, etc.)
- Pour développer l'expression orale
- Pour mettre en avant positivement des enfants qui sont en difficulté scolaire

Pour les enseignants de seconde langue

Si vous enseignez une seconde langue au primaire, et même au secondaire, ce jeu pourrait vous servir de vecteur d'apprentissage dans le cadre de vos cours, en y abordant tout le vocabulaire lié à la thématique des animaux. **CONCEPT KIDS ANIMAUX** deviendra un outil ludique et motivant pour vos élèves permettant de renforcer leur vocabulaire, leur assurance verbale, leur confiance en eux, etc.

Le jeu leur permettra de développer ces compétences dans la langue d'apprentissage :

- Demander/donner des informations
- Décrire/caractériser
- Identifier des animaux en fonction de leurs caractéristiques

Présenter son animal

Chaque élève tire au sort un animal. Il doit le présenter aux autres sous forme d'un exposé oral dans un délai proposé par vos soins (une semaine par exemple). Le travail de recherche du vocabulaire, mais aussi de structures syntaxiques et de formes grammaticales simples dans une langue étrangère sera riche. L'écrit et l'oral pourront ainsi être évalués – de manière formative ou sommative.

Pour les groupes en difficulté scolaire

Pour certains, les apprentissages scolaires peuvent être un frein, un obstacle à leur épanouissement. Le jeu leur permet dès lors d'ouvrir une porte ludique afin de les remotiver, de leur redonner du plaisir à l'école.

Comment utiliser **CONCEPT KIDS ANIMAUX**

Les règles du jeu sont simples et adaptées aux enfants ne sachant pas – ou peu – lire.

Tout dépendra des capacités de vos élèves :

- Soit vous jouez avec les règles officielles du jeu
- Soit, parce que leur niveau de compétences est insuffisant, vous devrez peut-être adapter un peu les règles :
 - *Limiter au départ le nombre de joueurs à 3 ou 4*
 - *Être plus souple sur les règles dans un premier temps (jouer sans penser au but à atteindre)*
 - *Le joueur qui fait deviner l'animal peut choisir celui-ci parmi 3 cartes tirées au sort*

L'aspect relationnel positif aura également un impact très bénéfique sur eux. Prenez le temps de jouer, de rire, de recréer du lien avec eux. Mettez en avant le positif, encouragez-les.

Pour les classes DASPA² ou FLA³

Toutes ces activités ont également été testées avec des élèves d'une classe FLA.

Quant aux élèves primo-arrivants ou assimilés, **CONCEPT KIDS ANIMAUX** se révèle très riche pour ceux qui commencent à bien se débrouiller en français. Le jeu leur permettra d'enrichir leur vocabulaire de manière ludique et renforcera leur syntaxe grammaticale.

Même si la connaissance d'un vocabulaire en langue française est secondaire dans le jeu, c'est plutôt les prérequis concernant les animaux et leurs caractéristiques qu'il sera primordial de travailler au préalable avec vos élèves. En effet, certains élèves n'ont peut-être jamais vu ni abordé les caractéristiques de certains animaux du jeu.

Il est toujours difficile de savoir si telle ou telle activité est réalisable avec un public FLA ou DASPA, tant les niveaux sont différents. Nous vous laissons donc la possibilité d'adapter les consignes, le matériel ou le *modus operandi* afin de répondre au mieux aux besoins de votre groupe. Pour ce faire, nous vous proposons, pour chacune des activités, des variantes ou des conseils.



² Le DASPA désigne le « Dispositif d'Accueil et de Scolarisation des élèves Primo-Arrivants et Assimilés » (anciennement appelé classe-passerelle). Il s'agit d'une structure d'enseignement visant l'accueil, la scolarisation et l'intégration des élèves primo-arrivants et assimilés dans l'enseignement ordinaire.

³ Le dispositif d'accompagnement FLA signifie « Français langue d'apprentissage ». Il s'agit d'une structure d'enseignement visant l'apprentissage de la langue de l'enseignement. L'organisation d'un dispositif d'accompagnement FLA est obligatoire pour les écoles qui accueillent des élèves primo-arrivants ou assimilés mais qui n'organisent pas de DASPA.

LES FICHES PÉDAGOGIQUES

Pour chaque activité, vous retrouverez le contexte, le matériel nécessaire, le but, le déroulement, les variantes éventuelles ainsi que les compétences sollicitées durant celles-ci.

Afin de trouver plus facilement une activité en fonction de votre classe, nous vous proposons un code couleur pour identifier le public cible estimé :

☺ Cette activité convient à vos élèves.

☹ Cette activité pourrait convenir à vos élèves, sous certaines conditions.

☹ Cette activité ne convient pas à vos élèves.

Ces informations sont données à titre indicatif. Vous pourrez, en fonction de votre groupe (de ses difficultés ou, au contraire, de ses facilités), choisir d'autres activités qui ne vous sont pas directement dédiées.

Voici les activités proposées :

Les fiches pédagogiques

1)	<i>Le tape-mots</i>	12
2)	<i>La bonne paire</i>	13
3)	<i>Mon animal mystère !</i>	14
4)	<i>Le hasard fait bien les choses</i>	15
5)	<i>Quand l'irréel devient réel</i>	16
6)	<i>Speed chrono</i>	17
7)	<i>Service minimum !</i>	18
8)	<i>Mon animal totem</i>	19
9)	<i>Trouve mon animal !</i>	20
10)	CONCEPT Kids Audio	21
11)	<i>Le scanner animalier</i>	25
12)	<i>Print & Play</i>	28
13)	<i>La dictée sauvage</i>	36
14)	<i>Quel est mon animal ?</i>	38
15)	<i>Carte d'identité de mon animal</i>	41



Cette activité permet de synthétiser tout ce qui a été appris par les élèves de manière ludique – par thématique abordée en classe.

Matériel :

- Les cartes du jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**

But : Être le joueur qui gagnera le plus de cartes

Déroulement :

1° Placez 30 cartes, de manière aléatoire, face visible, sur la table.

- 2° Demandez-leur de retrouver un animal
- : qui commence par le son « ... »
 - : qui commence par la lettre « ... »
 - : qui comporte le son « ... »
 - : qui mange des insectes
 - : qui est de couleur « ... »
 - ...

3° Le premier qui trouve le mot pose rapidement sa main sur la carte. Il remporte la carte et la garde près de lui. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Remarques :

- En fonction des questions posées, cette activité peut être réalisée pour tous les âges. Néanmoins, le principe de rapidité peut freiner les élèves les plus jeunes. Vous pouvez le supprimer si vous le souhaitez.
- En cas d'égalité, aucun vainqueur ne sera désigné. Le jeu peut continuer avec une autre question.
- Plus vos élèves sont jeunes, plus vous devrez diminuer la taille des groupes.
- Cette activité peut se faire en individuel ou en duo durant un temps de différenciation ou de remédiation.

Adaptations :

- Vous pouvez diminuer le nombre de cartes au départ, en fonction du niveau de vos élèves.
- Vous pouvez commencer par 2 cartes, puis continuer avec 4, etc., en augmentant progressivement la difficulté.

Compétences sollicitées :

- Lire :**
- Élaborer des significations
 - Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

- Parler/écouter :**
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
 - Élaborer des significations
 - Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺



Cette activité permet à vos élèves de trouver des liens entre plusieurs cartes (objets, personnages, etc.).

Matériel :

- 30 cartes du jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**

But : Être l'équipe – le joueur – qui gagnera le plus de paires

Déroulement :

1° Disposez les cartes sur la table.

2° Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs devront trouver un lien entre 2 animaux afin de former une paire. Le premier joueur propose un duo et argumente : « *J'ai associé ces 2 animaux, car ils ont/sont/possèdent...* »

3° Si le lien a du sens, vous validez le choix. Le joueur – le duo, l'équipe – peut alors récupérer les 2 cartes associées. Si le choix n'est pas validé, c'est au joueur suivant de participer.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table.

Conseils :

- Lorsque vous placez les cartes, vous pouvez soit les disposer en méli-mélo, soit les disposer en rangées (6 rangées de 5 ou 5 rangées de 6).
- Vous n'êtes pas obligés de faire une partie de **CONCEPT KIDS ANIMAUX** avant de commencer l'activité, mais cela aidera vos élèves à mieux cerner les animaux, à mieux comprendre les caractéristiques de ceux-ci ainsi que les indices supplémentaires.
- Verbaliser la justification va réellement aider vos élèves à consolider leurs acquis.
- Dans la même configuration, vous pouvez aussi jouer à « Qui est-ce ? ».
- Pour les plus jeunes (en maternelle), diminuez le nombre de cartes à disposer sur la table.

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations
- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Élaborer des significations
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹️	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊



Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur sens de la déduction, de poser les bonnes questions. Elle peut être organisée parallèlement au jeu afin d'enrichir leur vocabulaire, leur expression orale et leur syntaxe.

Matériel :

- Les cartes du jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**

But : Être le premier à découvrir l'animal

Déroulement :

1° Vous tirez au sort une carte.

2° Tour à tour, les élèves – ou les équipes, si vous décidez de les répartir en sous-groupes – posent une question fermée, à laquelle vous ne pourrez répondre que par oui ou par non.

- Si la réponse est **non**, l'élève passe son tour.
- Si la réponse est **oui**, il peut proposer une réponse. S'il trouve l'animal mystère, il gagne. Si ce n'est pas le cas, un autre élève pose une autre question, jusqu'à ce que le nom de l'animal soit découvert.

Les réponses correctes seront identifiées en plaçant les fenêtres ou en les inscrivant au tableau.

Les gagnants peuvent tirer au sort la carte suivante à faire deviner, et se faire aider par l'enseignant pour la faire deviner.

Pour les plus jeunes

- Il vous faudra parfois sélectionner les cartes, en fonction des compétences de vos élèves
- Privilégiez des petits groupes de 8 élèves au plus pour commencer

Pour les plus grands

- Terminez en leur demandant de redire toutes les questions qui ont été posées avant de trouver la réponse
- Posez-leur la question : « *Quelles étaient les questions qui vous ont le plus aidés à découvrir l'animal mystère ?* »
- Cette activité permet de synthétiser tout ce qui a été appris par les élèves de manière ludique

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺



Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur sens de la déduction, de poser les bonnes questions. Elle peut être organisée parallèlement au jeu afin d'enrichir leur vocabulaire, leur expression orale et leur syntaxe.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**

But : Être la personne – ou l'équipe – qui comptera le plus de points à la fin de la partie

Déroulement :

Vous pouvez former des équipes, ou, si votre groupe est réduit, chacun joue individuellement.

Vous prenez 3 fenêtres et vous les disposez de manière aléatoire sur le plateau.

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent proposer un animal. Si la réponse est correcte, le joueur actif gagne 1 point (une mauvaise réponse ne donne aucun point). Le suivant, à sa gauche, doit donner le nom d'un animal différent pour obtenir à son tour 1 point. Le tour s'arrête lorsque tous les joueurs ont pu proposer un animal.

Pour le deuxième tour et les tours suivants, vous déplacez les fenêtres à trois endroits différents. C'est le joueur placé à gauche du premier joueur du tour précédent qui commence. Le déroulement est identique au premier tour. Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont pu s'exprimer en premier lieu. Si vous avez formé des groupes, il faudra compter 12 tours.

Pour les plus jeunes

- Vous pouvez utiliser une seule fenêtre pour commencer
- Privilégiez des petits groupes pour commencer (4 personnes)

Pour les plus grands

- Vous pouvez augmenter le nombre de fenêtres afin d'accentuer le degré de difficulté
- Vous pouvez jouer sur la rapidité : être la première équipe – ou personne – à donner une bonne réponse
- Vous pouvez jouer en ping-pong. Dès qu'un joueur ou un groupe se trompe, il est éliminé et remporte 1 point. Le deuxième remporte 2 points, et ainsi de suite. Le tour s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'une personne qui ne s'est pas trompée ; elle remporte autant de points qu'il y a de joueurs ou d'équipes

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺



Cette activité artistique permet à vos élèves de développer leur créativité, tout en prenant du plaisir. Les résultats sont surprenants.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX** Matériel de dessin, ou de peinture

But : Dessiner un animal imaginaire

Déroulement :

Vous demandez à 5 personnes de venir placer une fenêtre sur le plateau. Vous obtenez donc 5 caractéristiques d'un animal qui n'existe pas.

L'idée sera de dessiner celui-ci sur une feuille A4. Chacun est libre d'utiliser des crayons de couleur, des marqueurs, ou même, pourquoi pas, de la peinture.

Vous leur demandez de lui donner un nom : « Vous êtes la première personne à rencontrer cet animal qui ne porte pas de nom et vous pouvez donc lui donner celui que vous souhaitez. »

Pour les plus jeunes

- L'activité peut se faire en grand groupe
- Il sera important de verbaliser les caractéristiques de cet animal

Pour les plus grands

- Vous pouvez augmenter le nombre de fenêtres afin de lui donner des caractéristiques supplémentaires
- Vous pouvez leur demander de réaliser une carte d'identité de cet animal
- Vous pouvez leur demander de rédiger un texte informatif à propos de leur animal
- Vous pouvez leur demander de rédiger un article sur la découverte de cet animal

Compétences sollicitées :

Français : Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Éveil artistique : Représenter et transformer des animaux, des paysages

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺



Cette activité est une variante du jeu de base, et permet à vos élèves de développer leurs compétences de déduction, tout en y ajoutant une dose d'adrénaline.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**
- Un chronomètre

But : Être l'équipe qui comptera le plus de points à la fin de la partie

Déroulement :

Le groupe est divisé en 2, 3 ou 4 équipes.

Vous prenez 20 cartes. Vous les disposez face cachée devant l'équipe qui se trouve à votre droite. Une personne sera désignée pour faire deviner le plus possible d'animaux à son équipe en 2 minutes. Pour ce faire, elle disposera d'autant de fenêtres qu'elle le souhaite. Elle peut également passer et changer de carte, mais ne peut rien dire. Les joueurs de son équipe peuvent proposer autant d'animaux qu'ils le souhaitent.

À la fin des 2 minutes, le tour s'arrête. L'équipe garde les cartes des animaux retrouvés et passe le paquet restant à l'équipe située à sa droite. Celle-ci aura, à son tour, 2 minutes pour faire deviner le plus possible d'animaux. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'animaux à découvrir. Chaque équipe comptabilise alors le nombre de cartes gagnées.

Vous pouvez très bien, si vous le souhaitez, ajouter un deuxième tour en mimant les animaux.

Pour les plus jeunes

- C'est vous qui faites deviner les animaux aux équipes
- Le simple fait de limiter le temps de jeu risque de freiner, voire de bloquer, les plus jeunes. Si vous souhaitez expérimenter cette activité, commencez par des équipes de 3 ou 4 joueurs
- Privilégiez les cartes bleues pour commencer. Ensuite, intégrez les cartes rouges

Pour les plus grands

- Vous pouvez diminuer le temps pour faire deviner les animaux
- Vous pouvez augmenter le nombre de cartes à faire deviner
- Vous pouvez utiliser les cartes rouges plutôt que les bleues afin d'ajouter une difficulté

Compétences sollicitées :

Français : - Orienter sa lecture, sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹️	☹️	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊



Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur sens de la déduction. Elle peut être organisée parallèlement au jeu afin d'enrichir leur vocabulaire, leur expression orale et leur syntaxe.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT Kids Animaux**

But : Être la personne – ou l'équipe – qui comptera le plus de points à la fin de la partie

Déroulement :

Vous pouvez former des équipes, ou, si votre groupe est réduit, chacun joue individuellement.

Vous tirez au sort une première carte à faire deviner. Vous déposez une première fenêtre.

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent proposer un animal. Si la réponse est correcte, ils gagnent 10 points. Si la réponse est incorrecte, la personne – ou l'équipe située à sa gauche – peut donner sa réponse pour obtenir les 10 points.

Si aucun joueur ne trouve le nom de l'animal (ce qui est logique avec un seul indice), vous pouvez ajouter une deuxième fenêtre. Une bonne réponse peut rapporter 9 points à celui/celle qui la trouve.

Si aucun joueur ne trouve le nom de l'animal avec 2 indices, vous pouvez ajouter une troisième fenêtre. Une bonne réponse peut rapporter 8 points à celui/celle qui la trouve. Et ainsi de suite, les points se réduisant au fur et à mesure.

Vous pouvez faire deviner entre 5 et 8 animaux en une partie.

Pour les plus jeunes

- Vous pouvez utiliser 3 fenêtres pour commencer
- Privilégiez des petits groupes au début (4 personnes)
- Privilégiez les cartes bleues pour débiter

Pour les plus grands

- N'hésitez pas à rythmer le jeu s'il s'essouffle. Chaque équipe aura 3 secondes (ou 5 ou 10) pour répondre
- Les diviser en équipe leur permettra de confronter leurs réponses, d'argumenter, de se faire confiance
- Veillez tout de même à maintenir une saine compétition, fondée sur le respect de chacun

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺



Cette activité permet à vos élèves d'exprimer une émotion, d'aller à la rencontre de l'autre, de développer leur sens de l'argumentation, de créer un climat de confiance, de développer l'écoute active.

Matériel :

- Les cartes du jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**
- Une table
- Des chaises

But : Trouver l'animal qui me représente le plus et expliquer pourquoi

Déroulement :

Cette activité nécessite un climat de bienveillance dont vous serez le garant.

Pour une meilleure efficacité, vous pouvez disposer les élèves en cercle, sur des chaises. Vous placez les cartes sur la table. Vous pouvez laisser du temps à vos élèves pour observer celles-ci.

« Choisissez, dans tous ces animaux, un animal qui vous représente. Dès que vous l'avez trouvé, vous pouvez retourner à votre place, en laissant la carte sur la table. » Dès que tous les élèves sont assis, vous pouvez lancer la discussion.

Voici quelques phrases initiatrices :

- « Quel animal avez-vous choisi ? » Si aucun élève ne souhaite commencer, nous vous suggérons de commencer avec le vôtre.
- « Pourquoi as-tu choisi cet animal ? »
- « En quoi cet animal te ressemble-t-il ? »

Pour les plus jeunes

- Ils pourront prendre la carte pour présenter leur animal
- Vous pourrez vous asseoir sur des tapis (si vous en possédez)
- Vous pourrez utiliser cet animal pour les étiquettes au prénom de l'enfant (en y ajoutant le dessin de l'animal)
- Il sera difficile pour certains d'expliquer clairement leur choix

Pour les plus grands

- Afin de ne pas choisir le même animal que le meilleur ami ou le voisin, nous vous suggérons de demander aux élèves d'écrire le nom de leur animal sur un petit papier
- Vous pouvez utiliser des post-it. Ils notent leur prénom et viennent le placer sur l'animal de leur choix
- Vous pouvez leur demander de rédiger un texte pour expliquer en quelques lignes en quoi cet animal leur ressemble
- Vous pouvez leur demander de préparer une carte d'identité de cet animal et de le présenter aux autres élèves

Compétences sollicitées :

- Parler/écouter :**
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
 - Élaborer des significations
 - Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺



Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur sens de la déduction et de l'écoute. Elle peut être organisée parallèlement au jeu afin d'enrichir leur vocabulaire, leur expression orale et leur syntaxe.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**
- Objets qui feront office de buzzer (foulards, sonnettes, etc.)

But : Être la première équipe à découvrir 5 animaux

Déroulement :

Vous cachez le plateau de jeu de telle sorte que les joueurs ne le voient pas.

Vous pouvez former des équipes, ou, si le nombre est restreint, les élèves peuvent jouer individuellement.

Vous tirez au sort une première carte à faire deviner. Un représentant de l'équipe située à votre gauche vient au plateau de jeu et place les fenêtres correspondant aux caractéristiques de l'animal à faire découvrir.

Toutes les équipes jouent, mais ne peuvent répondre qu'une seule fois. La personne qui fait deviner ne peut pas montrer les fenêtres, mais elle donne les caractéristiques à l'oral, dans l'ordre de son choix.

Dès qu'une des équipes est sûre de sa réponse, elle active son buzzer – à déterminer par vos soins. Si la réponse est correcte, l'équipe remporte 1 point. Si elle se trompe, elle ne pourra plus jouer lors de ce tour.

Dès qu'un animal a été découvert, c'est à l'équipe de gauche de faire deviner, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour les plus jeunes

- Vous pouvez diminuer le nombre d'animaux à découvrir pour gagner (plutôt 3)
- Vous n'êtes pas obligé de comptabiliser les points
- Privilégiez les cartes bleues pour débiter

Pour les plus grands

- Pour pimenter le jeu, vous pouvez leur interdire d'employer certains mots pour faire deviner les animaux
- Vous pouvez noter les réponses sur une feuille afin d'éviter le buzzer
- Veillez tout de même à maintenir une saine compétition, basée sur le respect de chacun

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹️	☹️	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊



Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur sens de la déduction et de l'écoute. Elle peut être organisée parallèlement au jeu afin d'enrichir leur vocabulaire, leur expression orale et leur syntaxe. De plus, l'utilisation du numérique permet de développer leurs connaissances en TICE. Les TICE regroupent un ensemble d'outils conçus et utilisés pour produire, traiter, entreposer, échanger, classer, retrouver et lire des documents numériques à des fins d'enseignement et d'apprentissage (source Wikipédia). Aujourd'hui ce sigle est remplacé par l'école ou l'Éducation numérique.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**
- Un Smartphone ou un enregistreur audio, un ordinateur ou une tablette
- [Le bestiaire des animaux](#) (cf. page suivante)

But : Être la première équipe à découvrir 5 animaux

Déroulement :

Phase préparatoire du jeu :

Un enfant vient au plateau de jeu et positionne les fenêtres en fonction de l'animal pioché. Ensuite, vous l'enregistrez lorsqu'il fait deviner à l'oral son animal à l'aide de votre Smartphone ou d'un enregistreur audio, si vous en possédez un – une tablette peut aussi convenir. Nommez ce fichier audio avec le nom de l'animal. Vous allez procéder de cette manière pour tous vos élèves. Vous aurez ainsi autant de descriptions d'animaux que d'élèves. Vous avez à présent une banque de données suffisante pour travailler l'écoute avec un groupe. Au fil des années, vous pourrez l'alimenter grâce aux différents groupes d'élèves que vous ferez jouer.

Phase de jeu :

Chaque élève ou chaque équipe a une grille avec les dessins des animaux (bestiaire disponible à la suite de cette fiche ou téléchargeable sur le site de Repos Production : [Bestiaire à télécharger](#)).

Vous choisissez 5 animaux à faire deviner (ou plus selon l'âge des élèves). Les enfants écoutent les 5 définitions et doivent les retrouver. À chaque fois qu'ils ont trouvé une réponse, ils posent 1 objet sur la grille.

Ensuite, vous pouvez réaliser une correction collective. Vous pouvez proposer la même activité sans le bestiaire.

Dans ce cas, vous leur demandez de lister les animaux découverts.

Pour les plus jeunes

- Vous pouvez diminuer le nombre d'animaux à découvrir pour gagner (plutôt 3)
- Privilégiez les cartes bleues pour débiter

Pour les plus grands

- Mélangez les cartes bleues et rouges afin de varier les animaux à faire découvrir
- Les élèves peuvent préparer au préalable la présentation de leur animal avant l'enregistrement, cette activité étant la finalité d'un projet autour des animaux

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺



Chien



Gorille



Escargot



Chat



Panda



Ver de terre



Âne



Ours



Moustique



Cheval



Ours polaire



Mouche



Vache



Renard



Abeille



Taureau



Loup



Araignée



Mouton



Lion



Coccinelle



Chèvre



Tigre



Fourmi



Cochon



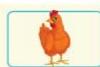
Poussin



Papillon



Lapin



Poule



Chenille



Souris



Coq



Crabe



Hérisson



Canard



Poisson rouge



Écureuil



Aigle



Requin



Cerf



Hibou



Dauphin



Chameau



Perroquet



Baleine



Zèbre



Pingouin



Girafe



Crocodile



Éléphant



Caméléon



Rhinocéros



Grenouille



Hippopotame



Tortue

	Biche		Guépard		Lézard
	Gazelle		Panthère		Salamandre
	Bouc		Corbeau		Limace
	Bison		Rouge-Gorge		Moule
	Sanglier		Pigeon		Ornithorynque
	Castor		Mouette		Morse
	Furet		Cygne		Otarie
	Raton-Laveur		Cigogne		Narval
	Lémurien		Flamant Rose		Orque
	Paresseux		Autruche		Piranha
	Orang-Outan		Vautour		Anguille
	Babouin		Toucan		Poisson Volant
	Chimpanzé		Paon		Méduse
	Koala		Chauve-souris		Pieuvre
	Kangourou		Libellule		Crevette
	Tatou		Sauterelle		Dragon
	Taupe		Scarabée		Griffon
	Cochon d'Inde		Scorpion		Licorne
	Rat		Millepattes		Loup-garou
	Hyène		Cobra		Yéti



Cette activité a été réalisée par des élèves de 3^e primaire de l'école Sainte-Marie La Fraternité à Schaerbeek. Elle est un prolongement de l'activité 10 - **CONCEPT Kids Audio**. Elle s'adresse à des personnes qui sont à l'aise avec l'outil informatique. Elle ne nécessite pas forcément beaucoup de compétences, mais pourrait freiner les plus frileux.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**
- Un Smartphone ou un enregistreur audio, un ordinateur ou une tablette
- Un convertisseur QR Code (outil gratuit en ligne)
- [Le bestiaire des animaux](#) (cf. page précédente)

But : Retrouver le nom des animaux d'après un message audio

Déroulement :

1° Enregistrer les fichiers audio sur une plateforme en ligne

Au préalable, vous devez enregistrer tous les fichiers audio sur une plateforme en ligne (de type SoundCloud, Mixcloud) en prenant soin de ne pas mettre le nom des animaux dans le titre de vos fichiers audio – préférez plutôt un autre code.

2° Créer des QR Codes

À présent, il vous faut créer des QR Codes pour chacun des fichiers mis en ligne (en copiant le lien vers la plateforme). Vous trouverez assez facilement des convertisseurs en ligne gratuits.

3° La mosaïque de QR Codes

Créez un document et collez tous les QR Codes dans une grille. Pour chacun d'entre eux, associez-les à un numéro.

4° Le jeu

À l'aide d'une tablette (en mode photo ou à l'aide d'un lecteur de QR Codes) ou d'un Smartphone (*idem*), vos élèves peuvent écouter les différentes présentations des autres élèves. Ils doivent ensuite associer le numéro du QR Code à un animal.

Les réponses : 1- Hérisson (F) / 2- Coccinelle (L) / 3- Crabe (K) / 4- Coq (B) / 5- Papillon (D) / 6- Écureuil (A) / 7- Vache (C) / 8- Requin (J) / 9- Poule (G) / 10- Cerf (H) / 11- Grenouille (E) / 12- Chat (I)

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺

À l'aide d'un Smartphone ou d'une tablette en mode photo, retrouve ces animaux grâce aux descriptions réalisées par des enfants.

1	2	3
		
4	5	6
		
7	8	9
		
10	11	12
		

A



B



C



D



E



F



G



H



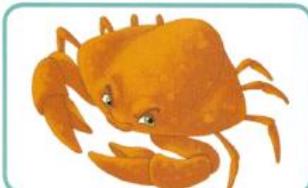
I



J



K



L



Jouons au CONCEPT Kids en classe / Activité 12 – le scanner animalier





Durant le confinement, nous avons édité un jeu à imprimer. Cette version permet à vos élèves de jouer à **CONCEPT Kids Animaux** de manière simplifiée, sans utiliser nécessairement le plateau, depuis chez eux par exemple. Cela leur permettra aussi de verbaliser ce qu'ils font en classe.

Matériel :

- Le jeu **Print & Play** (cf. page suivante et à télécharger [ici](#))

But : Retrouver les 10 animaux

Déroulement :

En équipe :

Les élèves reçoivent un petit livret de 7 pages contenant 22 cartes. En observant les dessins représentant des caractéristiques d'un animal, ils doivent essayer de retrouver quel est celui-ci.

À la maison ou en individuel :

En devoir ou en activité libre, afin d'expliquer le jeu à papa et maman.

Pour les plus jeunes

- Les enfants n'écrivent pas et doivent juste donner la réponse à l'oral

Pour les plus grands

- Vous pouvez leur demander d'enregistrer eux-mêmes le fichier audio et de le placer sur SoundCloud (plateforme gratuite de partage audio)

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹️	☹️	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

CONCEPT Kids



Envie de découvrir Concept Kids et vous n'avez pas la boîte à la maison?

Il vous suffit d'imprimer en couleur les pages de **Print & Play** et de les couper en suivant les pointillés. Vous obtiendrez 22 cartes de **Concept Kids Animaux à deviner !**

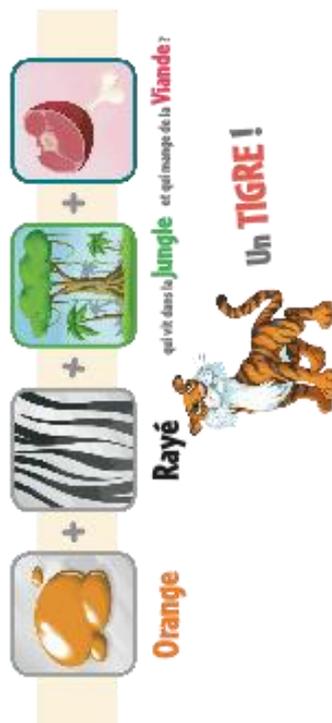


Tutoriel

Plus besoin de parler pour communiquer !

Concept Kids Animaux est l'adaptation du jeu **Concept** dans une version coopérative destinée aux enfants à partir de 4 ans. Le but du jeu est d'utiliser les icônes du plateau pour faire deviner le plus d'animaux possible et gagner tous ensemble !

Par exemple nous cherchons ici un animal.



Tutoriel

Pour ce **Print & Play**, les règles sont simplifiées et ont été prévues comme une activité à faire avec vos enfants.

Il vous suffit de poser une carte sur la table, de demander aux enfants d'observer les icônes et de deviner de quel animal il s'agit. Vous trouverez la réponse à la page 7. Si les enfants ne trouvent pas, vous pouvez lire les légendes des icônes et ensuite leur donner d'autres indices pour les aider.

Le but du jeu est de deviner toutes les cartes. Nous vous conseillons de le jouer de manière coopérative mais vous pouvez aussi compter les animaux trouvés par chaque enfant et désigner un gagnant.

Bon amusement !



1



Petit



Longuet



Jaune



Raysé



Noir

2



Plaine



4 petites



Un



Une seule



Un



Marron



Grand



Fort

3



Eau



Orange



Fines

4



Ferme



Gras



Chaud



4 pattes



Subtil



Froid

Pois

5



6



7



8



9



Petit



Épouvanté



Bean



Plaine



Plaque

10



Petit



Volant



Plus de 4 pattes



Taches



Rouge



Noir

11



Jaune



Taches



Bean



Soleil

12



Nuit



Volant



Forêt



Plumes



Bean

14



Ferme



Blanc



Saute



Polu

15



Multicolore



Bec



Volant



Jungle



Gentil

16



Sable



Noir



Fincois



Méchant

15



Eau



Écaillé



Rouge

17



Mer



Derns



Gris



Mickant

18



Sazre



Pola



Beas



Forêt



Grimpe



Petit

19



Mer



Fest



Huge



Marche



Cagare

20



4 pattes



Griffes



Gris



Forêt



Nuit



Carnivore

21



Mer



Écailles



Nage



Volant

22



2 pattes



Savane



Porcs



Rapide

Réponses
CONCEPT KIDS

- | | | | | | | | |
|---|--------|----|-------------|----|---------------|----|----------------|
| 1 | Abelle | 7 | Grasshopper | 18 | Pennepot | 18 | Serpent |
| 2 | Beurre | 8 | Hummer | 16 | Lapin | 20 | Loop |
| 3 | Cable | 9 | Mirrored | 15 | Poisson rouge | 21 | Poisson volant |
| 4 | Arbre | 10 | Coccarda | 16 | Scorpion | 22 | Araignée |
| 5 | Genêt | 11 | Léopard | 17 | Requin | | |
| 6 | Beurre | 12 | Hibou | 18 | Forest | | |

Découvrez Concept Kids Animaux



www.concept-the-games.com



© REPOS PRODUCTION 2020.

All rights reserved.

Rue des comédiens, 72 - 1000

Bruxelles - Belgique

+32(0)71 95 41 32 • www.rprod.com

Made in Belgium





Cette adaptation permet à vos élèves de jouer à **CONCEPT KIDS ANIMAUX** de manière simplifiée, sans utiliser nécessairement le plateau, depuis chez eux par exemple. Cela leur permettra aussi de verbaliser ce qu'ils font en classe.

Matériel :

- Le plateau de jeu
- De quoi écrire pour les élèves, ou un cahier de dictée (cf. page suivante)

But : Écrire une description d'un animal avec le moins possible de fautes

Déroulement :

Tous les élèves préparent leur cahier de dictée – ou un autre support en fonction de vos habitudes de classe – et de quoi écrire. Vous disposez le jeu face à vous. Vous tirez au sort un animal à faire découvrir. À chaque fois que vous placez une fenêtre, vous décrivez vos choix.

« *Mon animal vit ... Il a un régime ... Sa fourrure est de couleur ... Il possède ...* »

Entre chaque fenêtre, laissez le temps nécessaire aux enfants pour écrire la phrase de la dictée. N'hésitez pas à vous répéter plusieurs fois.

Compétences sollicitées :

- Français :**
- Élaborer des contenus
 - Assurer l'organisation et la cohérence du texte
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales
 - Assurer la présentation

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹️	☹️	☹️	😊	😊	😊	😊	😊	😊

Description n°... :

date :

.....
.....
.....
.....
.....

🔗 L'animal est

Description n°... :

date :

.....
.....
.....
.....
.....

🔗 L'animal est

Description n°... :

date :

.....
.....
.....
.....
.....

🔗 L'animal est



Cet outil permettra à vos élèves de mieux structurer leur pensée. Il pourra leur servir de synthèse.

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**
- Fiche « Mon dico des animaux » (à photocopier pour vos élèves ; cf. page suivante)

But : Être le joueur qui compte le plus de points au bout des 5 manches du jeu

Déroulement :

L'activité se joue en binôme. Chaque élève reçoit une feuille. Le jeu se passe en 5 manches. Chacun pense à un animal et remplit le tableau à double entrée à l'aide des caractéristiques de celui-ci. Dès que la première colonne est complétée, ils passent leur feuille à leur partenaire. Ils doivent découvrir le plus vite possible quel était l'animal à retrouver. Le plus rapide gagne 1 point. Ensuite, la deuxième manche peut débuter de la même manière, mais dans la deuxième colonne cette fois-ci, et ainsi de suite jusqu'à la cinquième colonne.

Conseils :

- Avant de laisser vos élèves en autonomie, vous pouvez également préremplir le tableau vous-même : tous les élèves ont, dès lors, les mêmes animaux à découvrir.
- Pensez aussi à vérifier si le tableau à double entrée est correct du point de vue des caractéristiques.
- Avant de commencer, vous pouvez leur demander d'écrire les 5 animaux à découvrir sur un papier et leur demander de compléter toutes les informations pour les 5 en une fois.
- Cette activité peut convenir pour les allophones, car, les illustrations étant omniprésentes, l'écriture n'est pas indispensable ici – l'enfant peut tirer au sort des animaux à faire deviner.
- Veillez à ce qu'ils comprennent tous les illustrations avant de commencer.

Compétences sollicitées :

- Lire :**
- Élaborer des significations
 - Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

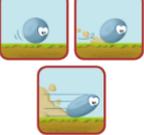
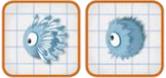
Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺

Mon dico des animaux

Écris ci-dessous les définitions que tu donnerais de 5 des animaux que tu as rencontrés durant le jeu.

#	L'animal	Mes définitions
1		
2		
3		
4		
5		

Mon dico des animaux

					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
<p>Trouve le nom de l'animal ⇒</p>					



Cet outil permettra à vos élèves de mieux structurer leur pensée. Il pourra leur servir de synthèse. Deux versions sont proposées : la carte mentale ou le tableau à double entrée (présenté de 2 manières différentes).

Matériel :

- Le jeu **CONCEPT Kids Animaux**
- Fiches « Cartes d'identité d'un animal » 1, 2 ou 3 (à photocopier pour vos élèves)

But : Réaliser la carte d'identité d'un animal à partir du jeu **CONCEPT KIDS ANIMAUX**

Déroulement :

Après avoir fait une partie, demandez à vos élèves de choisir l'animal qu'ils ont préféré. Par la suite, ils devront réaliser une carte d'identité de celui-ci d'après 3 modèles. Vous pourrez choisir le modèle qui conviendra le mieux à vos objectifs, ou à leurs compétences.

1° « La carte d'identité d'un animal » 1 et 2 (2 présentations différentes)

Ils devront compléter un tableau à double entrée des caractéristiques de celui-ci.

2° « La carte d'identité d'un animal » 3

Ils devront compléter cette carte mentale à l'aide des caractéristiques de l'animal. Ils positionnent la carte de l'animal au milieu (sans la coller) et notent leurs informations, glanées durant le jeu mais aussi en tenant compte de leurs connaissances personnelles à propos de cet animal.

Conseils :

- La première version conviendra mieux aux allophones, car, les illustrations étant omniprésentes, l'écriture n'est pas indispensable ici – l'enfant peut tirer au sort des animaux à faire deviner.
- Veillez à ce qu'ils comprennent tous les illustrations avant de commencer.

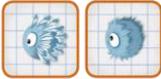
Compétences sollicitées :

- Lire :**
- Élaborer des significations
 - Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

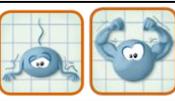
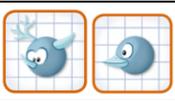
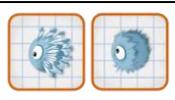
Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Maternelle			Primaire					
M1	M2	M3	P1	P2	P3	P4	P5	P6
☹	☹	☹	☹	😊	😊	😊	😊	😊

Carte d'identité de mon animal 1

CARACTÉRISTIQUES	LE LION	LE RENARD	LA POULE	LE POISSON ROUGE	LE CRABE
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Carte d'identité de mon animal 2

CARACTÉRISTIQUES					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Carte d'identité de mon animal 3



