

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Expression
Reconstitution
Mémoire

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Linguistique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Savoir lire
- o Maîtriser le vocabulaire
- o Expression orale



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables **d'associer oralement un mot à une couleur** en explicitant leur choix par une idée, une anecdote, un souvenir et de mémoriser ainsi la couleur attribuée par chaque élève à ce mot. Les élèves seront ensuite capables de **retrouver un maximum d'associations de couleur** dans les paquets de cartes qui leur sont attribués.



Un jeu d'Apolline Jove
Maison d'édition : Act in games - Prix indicatif : 12 €



De 3 à 5 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut associer une couleur à un mot via une anecdote, un souvenir... lié à ce mot.

Niveau :

- de 6 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

- A 401 Jeu d'association
- A 410 Jeu de langage et d'expression
- D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Relier un texte à des éléments non verbaux.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
 - En tenant compte de l'intention poursuivie, des contraintes de l'activité et des modalités de la situation
 - En pratiquant une écoute active
 - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation.
- Présenter un message ou y réagir.
- Relier des informations significatives du message à ses connaissances et à d'autres sources.
- Sélectionner les informations répondant à un projet.
- Gérer le sens global du message et reformuler les informations.
- Organiser et percevoir la progression des idées.
- Veiller à la présentation phonique du message.
- Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports.

Mathématiques :

- Organiser selon un critère (association mot/couleur et inversément).

Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Ecouter l'autre pour le/la comprendre.
- Expliquer l'égalité devant la loi.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Disposez **10 cartes Mot** en une pioche au centre de la table. Chaque élève reçoit **12 cartes Couleur**.
2. Un-e élève pioche une carte **Mot** et **choisit un des mots**.
3. Chaque élève choisit alors **une couleur à associer à ce mot** et en pose la carte **Couleur** face cachée devant lui/elle.
4. Les élèves dévoilent ensuite chacun-e à leur tour leur couleur et **expliquent l'association réalisée** via une anecdote, une idée, un souvenir...
5. Lorsque tout le monde a raconté son association, les cartes **Couleur** sont **empilées faces cachées** sous la carte **Mot**.
C'est alors au tour de l'élève suivant-e.
6. Lorsque les 10 cartes **Mot** sont jouées, l'élève qui a joué en premier à la manche précédente commence le décompte des points. Il lui faut alors **retrouver la couleur associée par chaque élève au mot choisi** sans regarder les cartes **Couleur**.
C'est l'élève qui se trouve à sa droite qui lui attribue un paquet. (pour le décompte des points : voir règles)
7. La partie se termine lorsque tout le monde a devant soi le nombre de paquets mentionné (voir règles en fonction du nombre de joueurs).

L'élève ayant le plus de points gagne la partie.



- a. **Donnez des indices sans perdre de points** lors du décompte.
- b. Créer des cartes **Mot** avec des **thèmes travaillés avec les enfants** ou en lien avec les apprentissages vécus en classe.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à**

- **se raconter** : la peur de s'exprimer, de la gêne devant les autres...
- avoir de **l'inspiration**.
- maîtriser le **vocabulaire**.
- **distinguer les couleurs** : une aide de jeu sur laquelle figurent les différentes couleurs ainsi que leur nom est présente dans la boîte.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : champs lexicaux, vocabulaire, exprimer une idée de manière claire et structurée, rendre son récit attrayant.
- o **Citoyenneté** : se connaître, connaître l'autre, être à l'écoute des autres.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Suivre une partie commentée](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →												
Choisir un des deux mots et le lire												
Comprendre le mot												
Associer un mot à une couleur												
Expliciter pertinemment son choix												
Restituer les couleurs choisies par les autres élèves												
Prendre la parole devant les autres												
S'exprimer clairement												
Formuler un indice judicieux												
Demander un indice au moment opportun												
Respecter les consignes												
Écouter sans interrompre												
Être fair-play												
.....												
.....												
.....												
.....												





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir un des deux mots et le lire.



2. Je suis capable de comprendre le mot.



3. Je suis capable d'associer un mot à une couleur.



4. Je suis capable d'expliquer pertinemment mon choix.



5. Je suis capable de prendre la parole devant les autres.



6. Je suis capable de m'exprimer clairement.



7. Je suis capable de restituer les couleurs choisies par les autres élèves.



8. Je suis capable de formuler un indice judicieux.



9. Je suis capable de demander un indice au moment opportun.



10. Je suis capable de respecter les consignes.



11. Je suis capable d'écouter sans interrompre.



12. Je suis capable d'être fair-play.

