

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Expression
Reconstitution
Mémoire

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Savoir lire
- Maîtriser le vocabulaire
- 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](#)



