



# Règle(s) du J'assos !

A utiliser un outil, on en oublie d'expliquer son utilisation.

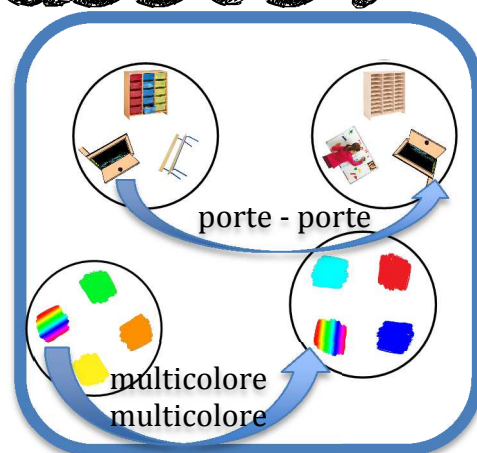
Nombre de joueurs de 2 à 8 (attention aux oreilles au delà de 4)

## Préambule :

Les élèves doivent connaître le nom des images utilisées

## But du jeu :

Avoir le plus de carte à la fin de la partie.



## Déroulement :

Le maître du jeu (enseignant ou un élève maîtrisant le jeu) tourne 2 cartes faces visibles.

Le premier des élèves qui nomme l'image (ou l'association image-mot) qui est sur les 2 cartes les remporte.

Attention pour que les chances soient bien égales et que l'apprentissage perdure, c'est le maître du jeu qui montre la réponse avec le doigt et qui donne les cartes au gagnant.

## Fin du jeu :

Il ne reste qu'une carte au maître du jeu (les jeux étant composés d'un nombre impair de cartes)  
Chaque joueur compte ses cartes et celui qui en a le plus gagne.

En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo tournent la carte du dessus de leur paquet et doivent trouver l'identique de leurs cartes.

## Objectifs personnels :

A la base c'est un jeu de rapidité d'association visuelle suivant une logique mathématique ou magique pour mes élèves.

Les compétences travaillées sont :

- le fait qu'un élève nomme l'objet qui se trouve sur les deux cartes avec justesse, ce qui en fait un jeu de maniement de vocabulaire génial.
- L'augmentation de la discrimination visuelle et de sa rapidité pour préparer à la lecture

Je le situe sur des phases de réinvestissement et d'appropriation d'un champ lexical.

Ce jeu devient très vite un jeu ou atelier en autonomie et peut être mené par des élèves. Je le garantie, avec 30 élèves de PS c'est possible, bruyant par moment, mais possible.

Je l'utilise aussi avec les élèves ayant un déficit de vocabulaire et les élèves qui parlent peu. En APC ou en atelier de 4 maximum, ils prennent la parole plus facilement et se prennent au jeu.

De plus, ce jeu est très adapté pour ces élèves car il leur permet de développer leur lexique sans contraintes syntaxiques, juste un mot fait gagner. Ce qui ne vous empêche pas de poser des questions sur le mot énoncé, exemple :

- Elève « fourchette-fourchette » (oui ils disent 2 fois le mot pour gagner car il y est 2 fois)
- L'enseignant peut poursuivre et cela sert à quoi ? On la trouve où ? etc.