

SARDINES



2-4



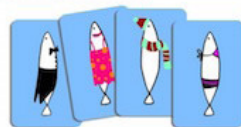
15 min



Domaine : compétences transversales

Compétences : mémoire, observation

Type : jeu de mémoire



Éditeur : Djeco

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Mémoire
- Stratégies de mémorisation
- Discrimination visuelle
- Concentration

Remarques

Dans la règle originelle, pour chaque erreur on enlève 2 cartes gagnées. Nous préférons réduire à 1 carte pour ne pas trop sanctionner l'erreur.

Variables didactiques

- ✓ nombre de cartes « sardine » par joueur
- ✓ le temps d'observation de la carte « boîte »

Pour les élèves de CLIS

L'enfant aura peut-être besoin de garder les cartes visibles en main dans les 1^{res} parties.

Variantes

- 1 **Description de sa carte** : pour vérifier la correspondance avec les sardines de la boîte, le joueur décrit sa sardine en utilisant le vocabulaire adéquat (vêtements, accessoires...).
- 2 **Description de la carte « boîte à sardines »** que les joueurs ne voient pas. A charge pour eux de sélectionner, comme dans le « vrai » jeu, leurs cartes sardines présentes dans la boîte. Il est préférable dans un 1^{er} temps que l'adulte fasse les descriptions pour que les élèves comprennent bien l'importance de l'exhaustivité et de la qualité de la description.



Matériel

SARDINES

- 40 cartes avec 1 sardine
- 10 grandes cartes

Résumé des règles

SARDINES



2-4



15 min

Principe du jeu

Retrouver parmi ses sardines les sardines présentes dans la boîte.

Préparation

Les cartes « boîte à sardines » sont disposées au centre, face cachée.

5 cartes-sardines sont distribuées par joueur, le reste constitue la pioche.

Sans les regarder les joueurs disposent devant eux leurs 5 cartes, face cachée.

Déroulement

- 1 Un joueur retourne une carte « boîte à sardines ». Chaque joueur prend un moment pour bien **observer les sardines dans la boîte**. Puis on met la carte face cachée.
- 2 Les joueurs regardent alors leurs 5 cartes et placent devant eux, face cachée, celles **qu'ils pensent avoir vues dans la boîte** (s'ils ont deux sardines identiques ils n'en placent qu'une).
- 3 Quand tout le monde a fini, on retourne les cartes en même temps et on vérifie :
 - Les sardines sont dans la boîte : le joueur gagne la/les carte(s).
 - Les sardines n'étaient pas dans la boîte : le joueur rend 1 carte gagnée pour chaque erreur. Ces cartes sont écartées du jeu.
- 4 Puis on cache à nouveau ses cartes et on prend de nouvelles cartes pour en avoir toujours 5 devant soi. On retourne une nouvelle carte « boîte à sardines », et ainsi de suite...

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on joue sans redistribuer de cartes.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, la partie s'arrête.

Celui qui a le plus de cartes gagnées remporte la partie.



Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.