

NOM	KATUDI (DJECO)
TYPE	Jeu de langage
DESCRIPTION	<p>3 joueurs ont chacun devant eux une grande image découpée par un quadrillage en 9 morceaux. Chaque morceau est identifié par un symbole : rond bleu, triangle rouge.</p> <p>Le quatrième joueur dispose d'un paquet de 9 cartes correspondant aux 9 morceaux de l'image. Il décrit la première carte du paquet : « je vois ..... »</p> <p>Dès qu'un joueur a identifié le morceau d'image décrit, il annonce le symbole correspondant. Si c'est juste, il gagne la carte et la pose sur son image comme avec un puzzle.</p> <p>Une fois toutes les cartes décrites, le joueur qui a remporté le plus de morceaux gagne.</p> <p>La difficulté du jeu varie avec la complexité des images et le nombre de morceaux (9 ou 12.)</p>
COMPETENCES TRAVAILLEES	<p>Langage - Lexique          Ecoute - Attention          Discrimination visuelle          Couleurs et formes</p>
EXPERIENCE DE JEU AVEC DES ELEVES DE GS	<p>Ce jeu offre l'occasion d'échanges langagiers entre enfants et non plus autour du maître (qui peut réduire son rôle au seul arbitrage si nécessaire.)</p> <p>L'élève qui énonce doit parler distinctement pour être compris. C'est très formateur pour certains.</p> <p>L'efficacité du discours de l'élève est directement évaluée par les réponses des autres joueurs. Ex : l'enfant dit « je vois un chat » mais il y a 6 chats différents sur l'image : son discours n'est pas assez précis et personne ne peut identifier la carte décrite.</p> <p>Les élèves adorent ce jeu et se disputent pour décrire les cartes.</p>
PROLONGEMENT	<p>Quand les images sont trop connues des enfants le jeu perd de son intérêt. Il serait alors bien de disposer de nouvelles images. Pourquoi pas les fabriquer selon le type de compétences langagières que l'on souhaite atteindre.</p>