

# Sardines



**Editeur** DJECO

**Niveau** GS, MS (en adaptant), voire PS (en adap-

**Nombre de joueurs** 2 à 4 (adaptable pour 5 ou 6)

**Durée de la partie** variable et adap-

## Type de jeu

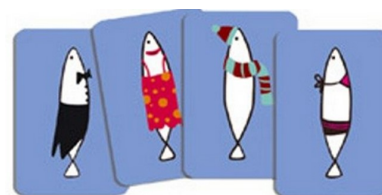
Jeu à règles simples, jeu d'observation, jeu de mémoire

## Matériel

40 cartes « sardine », 10 grandes cartes « boîte de sardines »

## Capacités mises en jeu

- différenciation de formes et de couleurs
- discrimination visuelle
- mémoire visuelle
- orientation spatiale



## Apprentissages servis

- **compétences transversales** : mémoire (et stratégies personnelles de mémorisation), attention, concentration, rapidité, discrimination visuelle, analyse de l'information, méthodologie : identifier ses erreurs...
- **langage écrit** : le jeu induit un travail assez « fin » de discrimination visuelle indispensable à la lecture.

## Contraintes particulières

aucune



## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Distribuer au hasard cinq cartes à chaque joueur, qui les pose face cachée devant lui. On montre alors une carte « boîte de sardines », que les joueurs observent quelques secondes pour en mémoriser le contenu. Puis la boîte est placée face cachée et les joueurs observent leurs cinq cartes « sardine » et placent devant eux celles qu'ils pensent avoir reconnues dans la boîte. On vérifie ensemble et chacun conserve les sardines bien reconnues, qui serviront à la fin à compter les points...

On peut, avec des joueurs plus jeunes, diminuer le nombre de cartes « sardine » distribuées... ou l'augmenter avec les plus « experts », voire faire jouer des enfants d'âge différent avec un nombre de cartes différents... on peut ou non « sanctionner » les erreurs (une sardine supposée reconnue qui ne fait pas partie de la boîte) et retirant une sardine des gains du joueur concerné...