

Biquette en goguette

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 15 min.

Niveau : spécialisé autisme :

Maturité 1 et 2 : /

Maturité 3 : accompagné

Maturité 4 : accompagné, vers l'autonomie si possible

Maison d'édition : Haba

Prix : 8 €

Descriptif : Dans ce jeu, le joueur doit former une phrase insolite et la retenir car elle va évoluer.



Objectifs

Les enfants seront capables en fonction de leurs compétences :

- de s'exprimer oralement en formant une phrase correcte d'un point de vue syntaxique à l'aide des illustrations proposées sur les cartes.
- d'articuler le mieux possible.
- de faire preuve d'une mémoire visuelle et/ou auditive la meilleure qui soit, pour retenir les phrases qui évoluent au fur et à mesure du jeu.

Compétences

Compétences transversales :

Saisir l'information : utiliser d'autres codes, d'autres langages,...

Mémoriser l'information.

Utiliser l'information.

Se connaître, prendre confiance.

Verbaliser, c'est-à-dire établir des liens entre l'activité manipulative et l'activité mentale.

Compétences disciplinaires :

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :

- en tenant compte de l'intention poursuivie et des modalités de la situation,
- en pratiquant une écoute active,
- en utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation.

Elaborer des significations dans des situations de communication orale : gérer le sens global du message et reformuler les informations.

Organiser et percevoir la progression des idées.

Veiller à la présentation phonique du message.

Activité adaptée

Disposez les cartes catégories (cartes tiroirs) dans l'ordre logique de construction d'une phrase de gauche à droite. (Animal - couleur - vêtement - activité)

Disposez une carte de chaque catégorie en dessous afin de former une première phrase que tous les joueurs voient. Par exemple : « Un requin rose en armure de chevalier fait du skateboard ! » Prenez le temps que chaque joueur puisse répéter la phrase, s'imprégner de la phrase et comprendre le principe.

Posez les autres cartes en une pile face cachées. Cela formera la pioche.

Chaque joueur à son tour tire une carte dans la pioche et l'ajoute dans la bonne catégorie afin de faire évoluer la phrase. Dans un premier temps, il la montre à tous et reformule oralement la nouvelle phrase. Ensuite il la retourne face cachée. Par exemple « Le castor rose en armure de chevalier fait du skateboard ! »

Chaque joueur a le temps de formuler la phrase. L'adulte est là pour aider et/ou corriger celle-ci en cas de besoin. Peu à peu, les joueurs seront autonomes dans la formulation des phrases.

Le jeu se termine lorsque la dernière carte de la pioche est retournée.

(Dans cette version, aucun point, aucune « sanction » en cas d'erreur.)

Variante(s) :

1° Pour les enfants capables de formuler et mémoriser les phrases sans l'aide d'un adulte, vous pourrez alors ajouter « Biquette ». Dans le cas où un adversaire pense que la phrase n'est pas correcte, il attrape vite « Biquette » et la phrase est contrôlée. Si le joueur avait réellement fait une erreur dans sa phrase, celui qui a attrapé Biquette remporte une carte illustrée (de la pioche). Dans le cas contraire, le joueur soupçonné remporte une carte illustrée.

A la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes illustrées a gagné.

2° « Phrases à tiroir » : On ajoute une 5^{ème} carte au départ pour réaliser une phrase plus longue. A chaque fois qu'un joueur tire une nouvelle carte, il choisit de la mettre dans la catégorie correspondante ou sur ce nouvel emplacement créé.

3° 6 cartes « Fex » (cartes spéciales) viennent s'ajouter au jeu lorsqu'on veut le complexifier. Elles ont toutes un effet insolite sur le joueur qui la tire (voir règles du jeu). A vous d'utiliser celles qui semblent adaptées au niveau des enfants.

Références

Règles du jeu original : <https://cdn.haba.de/content/medias/manual/4931-ziege-mit-fliege-spielanleitung-6s.pdf>

Règles vidéo : /

Freins, solutions, constats et différenciation

1° Jouer avec un enfant en tête à tête (adulte/enfant) peut lui permettre de se sentir plus à l'aise avec la règle et le système du jeu.

2° N'hésitez pas à adapter le nombre de joueur en fonction de leur niveau. (A 6 joueurs, cela semble compliqué pour ce type de public.)

3° Pour les enfants qui sont dérangés par l'originalité des phrases qui ne sont pas « possibles » dans la vie ; l'adulte aidera à travailler et ouvrir leur esprit à l'imagination et la créativité.

4° Pour les enfants qui éprouvent des difficultés de concentration, il sera bon de les rappeler régulièrement à observer et suivre. Lorsque leur tour viendra, l'adulte veillera à aider l'enfant à retrouver les différentes parties de phrases. En cas d'oubli, l'enfant pourra se servir des cartes pour retrouver l'information.

5° Veillez à ce que l'adulte soit là pour mettre une ambiance bienveillante et qui accepte les erreurs, pour aider les enfants à vivre leurs frustrations suite aux erreurs ou au trou de mémoire.