

## Vice et Versa

Nombre de joueurs : 2 à 6      Durée : < 30 min.

Niveau : au 1<sup>er</sup> degré : en autonomie avec aide au besoin  
 au 2<sup>ème</sup> degré : en autonomie  
 au 3<sup>ème</sup> degré : en autonomie

Maison d'édition : Gigamic      Prix : 10€

Descriptif : Dans ce jeu, le joueur doit observer, mémoriser et formuler oralement ce qui a changé sur la carte ciblée.



### Objectif(s)

Les enfants seront capables d'observer et de mémoriser des cartes recto-verso sur lesquelles se trouvent des illustrations pratiquement identiques. Ils devront identifier celle qui aura été retournée en justifiant oralement ce qui a changé sur la carte pour être le premier à avoir défaussé toutes ses cartes.

### Compétence(s)

- T 4 : Respecter des consignes (...)
- T 5 : Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- T 7 : Traiter l'information : repérer, sélectionner les éléments pertinents.
- T 8 : Mémoriser et s'appropriier l'information.
- T 9 : Utiliser l'information : Réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- T 18 : Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- T 20 : S'autoévaluer, ajuster ses comportements.
- F 61 : Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.
- F 69 : Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes de l'activité.
- F 73 : Présenter un message ou y réagir
- F 84 : Vérifier des hypothèses émises
- F 92 : Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports : schémas, objets, illustrations, tableaux,...

### Activité(s)

Distribuez 5 cartes (qui ont la particularité d'être recto-verso) à chaque joueur et étalez-en quelques autres (pas plus de 5) au centre de la table: chacun les observe attentivement pendant quelques secondes.

Le meneur retourne secrètement une carte pendant que les autres ont les yeux fermés. Il annonce ensuite la phrase magique : "*1, 2, 3 on a changé quoi?*"

Chacun revient au jeu et cherche ce qui a changé. Le plus rapide à trouver la bonne réponse et à la formuler oralement peut se débarrasser d'une de ses cartes en la posant au centre de la table.

A chaque nouveau tour, il y a une image supplémentaire à mémoriser.

Le premier à se défaire de toutes ses cartes gagne la partie.

Par exemple, si d'un côté on peut voir un feu rouge, de l'autre côté on constate que le feu est passé au vert. Ou encore: au recto, le gâteau est surmonté d'une bougie et, au verso, il y en a deux de plus.

### Variante(s) :

Selon l'âge ou les capacités de concentration des joueurs, on peut simplifier ou, au contraire, consérer la difficulté en disposant plus ou moins d'images sur la table.

### Références

Règles du jeu :

<https://www.lapouleapois.fr/12079-thickbox/vice-versa-jeu-gigamic.jpg>

Règles vidéo :

### Freins, solutions, constats et différenciation

- Vocabulaire.
- Formuler une phrase correcte d'un point de vue syntaxique.
- Discrimination visuelle.
- Mémoire.
- Concentration.