

M03	<i>Pippo (barnyard critters)</i>		Age :	6+	
			Cycle :	2	
Reinhardt Staupe Amigo, 1996 Origine : Allemagne	Intérêt culturel	1/5		Nombre de joueurs :	2-8
	Valeur ludique	4/5			
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	4/5			
			Durée :	10 min.	

Mots-clés : observation - rapidité - animaux - couleurs

Description :

Le jeu contient

- 25 cartes « animaux » où figurent un animal isolé (chien, chat, cheval, vache ou cochon) de couleur (rouge, bleu, vert, violet, ou jaune).

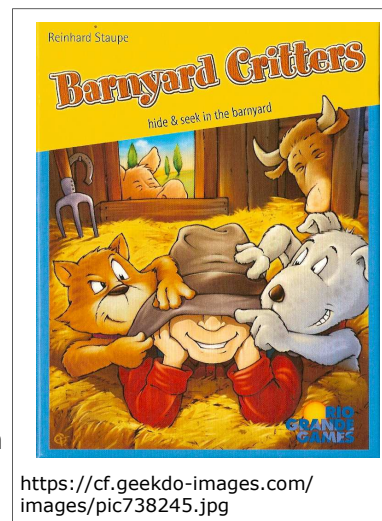
- 25 cartes « troupeau » où figurent quatre animaux (sur les 5 possibles), de quatre couleurs différentes (sur les 5 possibles)

But du jeu

Dans les cartes « troupeaux », il manque toujours un animal, et une couleur. Il faut donc trouver dans les cartes « animaux » l'animal qui s'est enfui. On mélange les 2 paquets de cartes « animaux » et « troupeau » séparément. On retourne une carte « recherche » à la fois.

Autour de celle-ci, sont disposées toutes les cartes « animaux ». afin que les joueurs puissent les voir et les atteindre. Dès qu'un joueur a trouvé la bonne carte, il place son doigt dessus et dit : « J'ai le chien jaune. » si c'était cet animal qui manquait. Il doit donner le nom de l'animal et sa couleur. Si c'est correct, il prend la carte « recherche » qu'il pose devant lui et un nouveau tour commence.

Vous trouverez ici une vidéo de présentation du jeu en anglais, exploitable en classe : <https://www.youtube.com/watch?v=h2D8sbLDMTI>



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu peut être utilisé dans sa version originale puisqu'il croise deux champs lexicaux souvent abordés dès le cycle 2 : les animaux et les couleurs. Pour une exploitation en langues vivantes, on peut également envisager la fabrication de cartes combinant des animaux ou objets de son choix, et des couleurs qui peuvent différer de celles de la version originale (voir exemple, avec des animaux issus de l'album « *Brown bear, brown bear, what do you see?* »

Les élèves seront incités à formuler à voix haute le nom de l'animal qui s'est enfui.

La formulation choisie peut varier : « *I can see the yellow dog./It's the yellow dog./I think it's the yellow dog./The yellow dog is missing.* », ou « *I've got the yellow dog.* »... En retournant les cartes « troupeau », il est possible d'inciter les élèves à dire collectivement « *What animal is missing?* ».

Proposition de projet actionnel (cycle 2) : fabriquer et colorier son propre jeu de Pippo en utilisant des animaux issus d'un album de littérature de jeunesse.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	- Poser des questions et y répondre	- Suivre des instructions courtes et simples.	- Reproduire un modèle oral		

Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :

- « dog, cow, cat, horse, pig »
- « yellow, red, purple, blue, green »
- « I can see the (colour) + (animal). »
- « I can spy the (colour) + (animal). »
- « It's the (colour) + (animal). »
- « What animal is missing? »

Put all the animal cards face up. Flip one herd card. Try to find the missing animal and the missing colour. The first player who names it, wins the herd card.