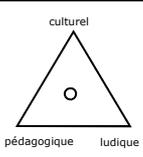


M05	<i>Chicken cha cha cha</i> Pique plume		Age :	5+
			Cycle :	2
Klaus Zoch Gigamic 1997 Origine : Allemagne	Intérêt culturel	2/5	Nombre de joueurs :	2-6
	Valeur ludique	4/5		
	Richesse des formulations	2/5	Durée :	10 min.
	Adaptabilité lexicale	5/5		



Mots-clés : mémoire - animaux - Pâques - lexique

Description :

Le jeu se compose de 12 cartons en forme d'hexagones (la basse-cour) portant chacun une illustration différente et placés faces cachées au milieu de la table. 24 autres cartons en forme d'œufs cette fois (le chemin) sont placés en cercle autour de la basse-cour. Sur ces derniers on retrouve les mêmes illustrations que sur les hexagones.

Chaque joueur choisit sa figurine en bois (parmi 2 poules et 2 coqs) et l'équipe d'une queue.

Le principe est très simple, puisqu'il s'agit d'une adaptation du *memory*. Pour avancer, il faut retourner dans la basse-cour, la carte qui porte le dessin qui figure sur l'œuf qui est (sur le chemin) devant sa poule. À tour de rôle, les joueurs retournent donc un carton de leur choix. Si c'est le bon, le joueur avance sa poule et rentre sa chance jusqu'à ce que le carton retourné ne corresponde pas.

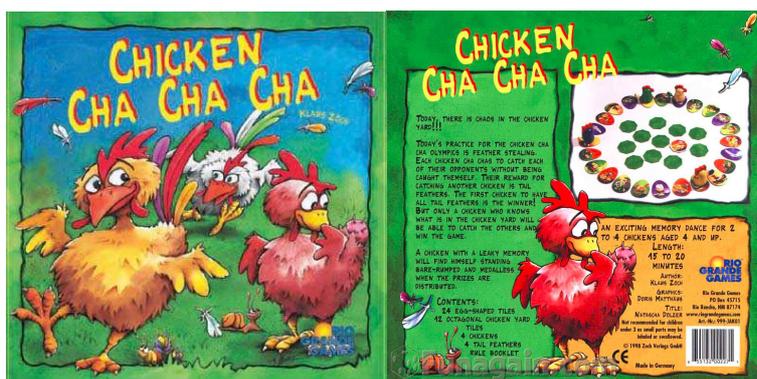
Si un joueur en rattrape un autre, et qu'il parvient à le dépasser, il lui prend sa plume.

Le premier joueur à récupérer les plumes de tous ses adversaires a gagné. Un joueur qui n'a plus de plume peut toutefois continuer de jouer.

Une vidéo en anglais peut permettre de présenter le jeu et ses règles :

<https://www.youtube.com/watch?v=1f2XMSz0bvA>

Visuel :



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu est avant tout un jeu de mémoire. On peut y jouer dans sa version originale, mais le lexique spécifique semble alors trop complexe pour des élèves de cycle 2.

Pour une exploitation en langues vivantes, on peut envisager la fabrication de cartes différentes de la version originale, qui permettront de mobiliser le lexique et les formulations souhaités. Avant de retourner une carte de la basse-cour, l'élève devra annoncer la carte qu'il pense trouver : « *It's a...* » ou « *I think it's a...* ». En cycle 3, on peut utiliser des images et des mots.

Projet actionnel possible : Pour aborder Easter : Fabriquer des poules ou des lapins (en origami par exemple), et jouer à la course aux œufs, en abordant le lexique des couleurs.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités		- Suivre des instructions courtes et simples.	- Reproduire un modèle oral	- Comprendre des textes courts et simples (variante)	

Lexique et formulations pour l'interaction :

A chicken-pawn : un pion « poule »
A tile : une tuile
Move forward : avancer
A feather : une plume
Barnyard : la basse-cour
The track : la piste
It's a.../I think it's a...
I steal a feather.
 « *right/wrong* »
 « *play again* ».

Consignes pour l'enseignant :

Put the chickens on the track. Every chicken has a feather. You are racing around the track. You need to find the matching tile if you want to move forward. If you do, you can play again. If you jump over a chicken, you can take its feather. The player who collects all the feathers wins.

