	GRUSELINO
	Editeur : Ravensburger
	Nombre de joueurs : jusqu'à 6
	Niveau(x) : cycle 1
	Durée de la partie : 5 minutes

Type de jeu : OBSERVATION : retrouver ce qui est absent sur chacune des cartes

Matériel : cartes + référent individuel et/ou collectif

Capacités mises en jeu : -attention visuelle
-concentration
-mémorisation

Apprentissages servis :

- **Compétences transversales :** combiner concentration et rapidité, mémorisation du lexique
- **Vivre ensemble :** jouer ensemble, accepter les règles
- **Langage : Lexique :** selon les versions : personnages, objets, lieux d'une histoire, parties du corps
syntaxe : selon le niveau, on peut avoir des exigences langagières dans la phase découverte du jeu. Formulations possibles : c'est (ou ce sont...), Il manque..., la souris a perdu sa (son, ses)....., il n'y a pas..., C'est ... qui a disparu.
 Quand on fait intervenir la rapidité, seul le nom de la partie manquante sera exigée.

Contraintes particulières : connaissance du lexique

Règle du jeu, adaptations éventuelles :

Chaque joueur reçoit une carte récapitulative sur laquelle apparaissent tous les esprits (chauve souris, chouette, vampire...).

A chaque tour, on retourne une carte esprit. Sur chacune d'entre elles, manque un des huit esprits.

Il faut être le premier à le retrouver.

Si on a raison, on gagne la carte en question.

Quand toutes les cartes ont été gagnées, le jeu s'arrête. Celui qui en possède le plus a gagné.

Ce jeu peut s'adapter à tous les albums travaillés en classe. On peut détourner les personnages ou télécharger les images (animaux de la soupe au caillou par exemple). On peut aussi choisir le lexique des objets, des lieux présents dans une histoire (bol, chaise, lit, maison, porte, fenêtre, table... pour Boucle d'or et les trois ours).

Ici la souris de l'album « Je mangerais bien une souris » se prête à un travail sur le lexique des différentes parties du corps.

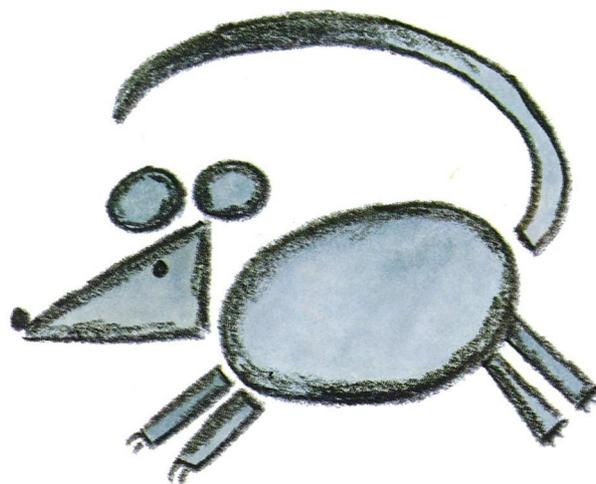
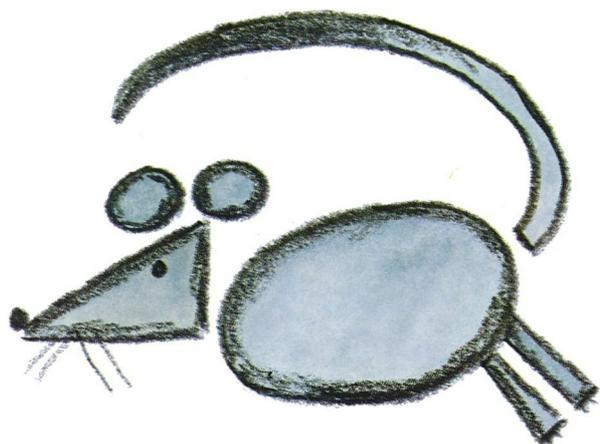
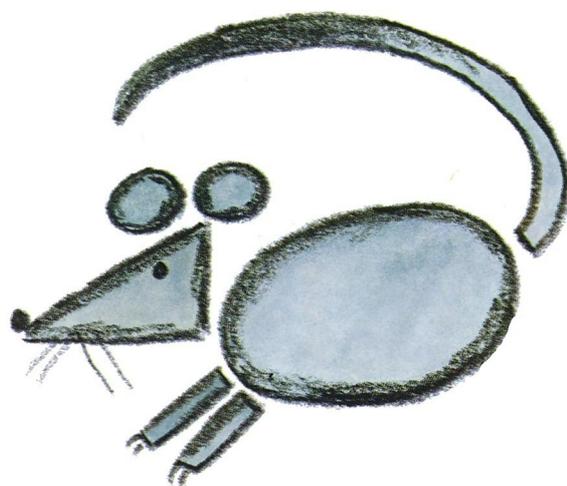
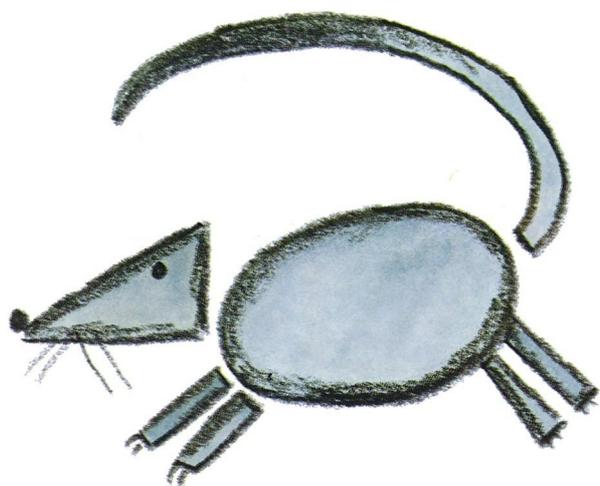
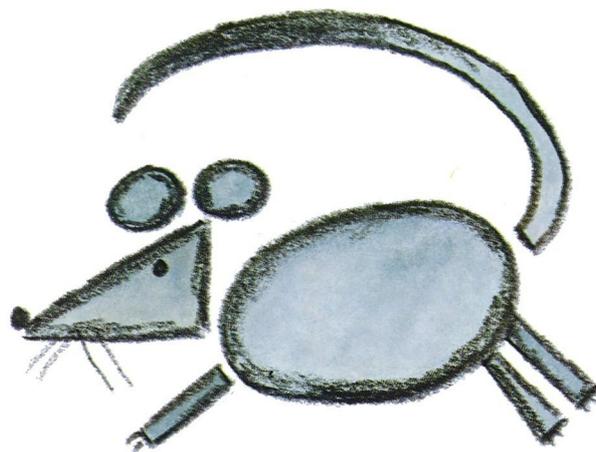
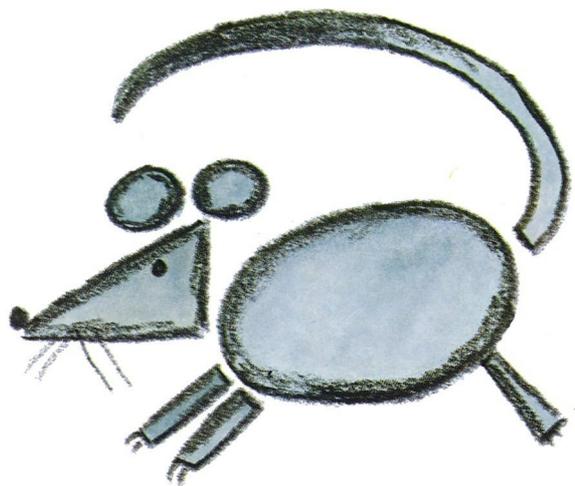
Adaptations : nombre d'items sur le référent, nombre de cartes, choix des cartes, présence de la carte référente ou pas, nombre de joueurs (homogénéité du groupe)

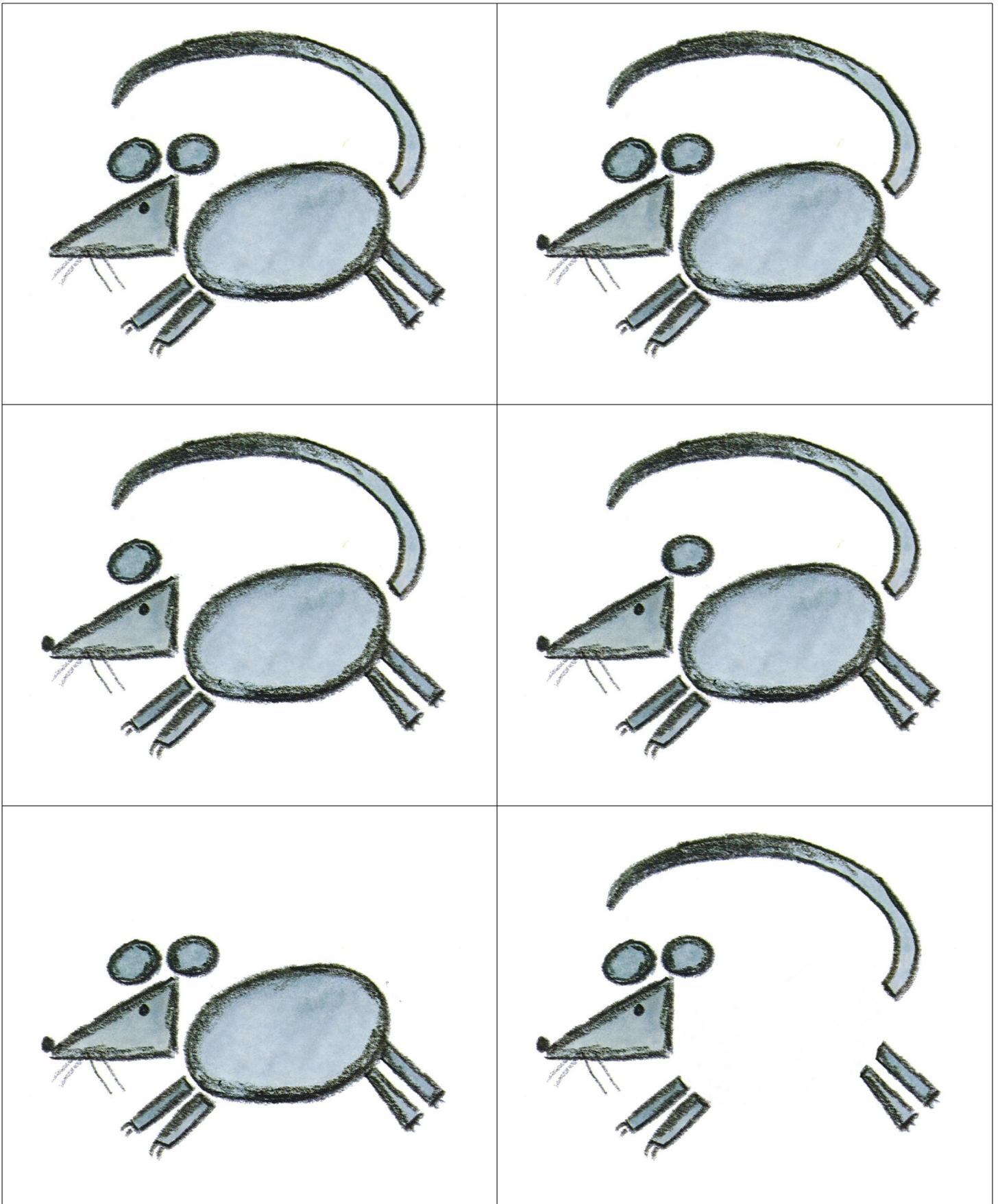
Variantes : 1/ Une première phase de description est nécessaire : le maître donne le lexique précis à respecter. Il peut associer une formulation syntaxique (voir ci-dessus)

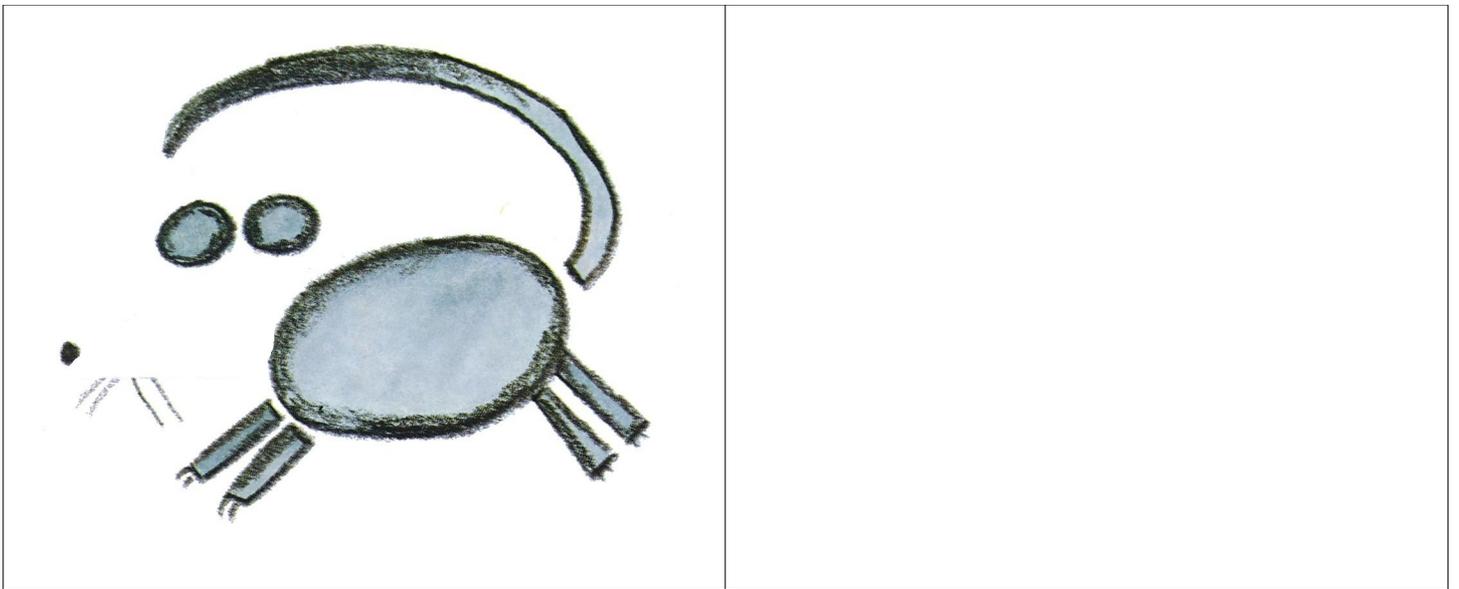
2/ on peut jouer ensemble contre le chronomètre (sablier)

3/ Un élève tire une carte : les autres posent des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou non.

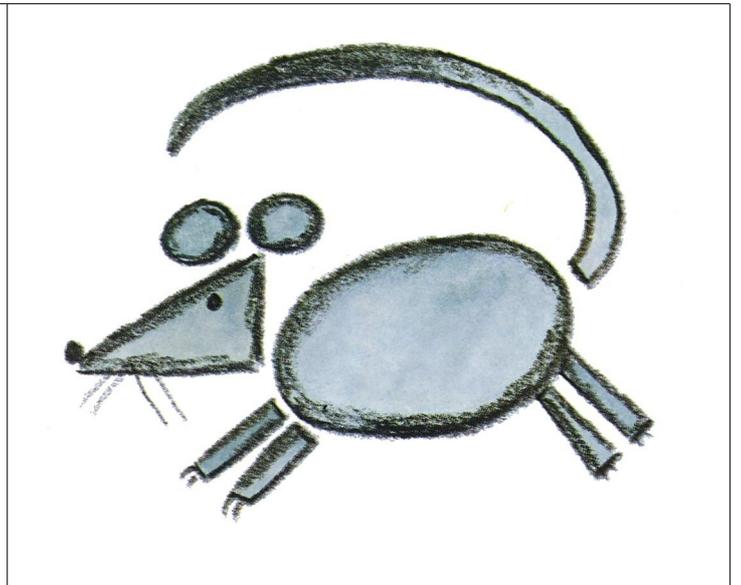
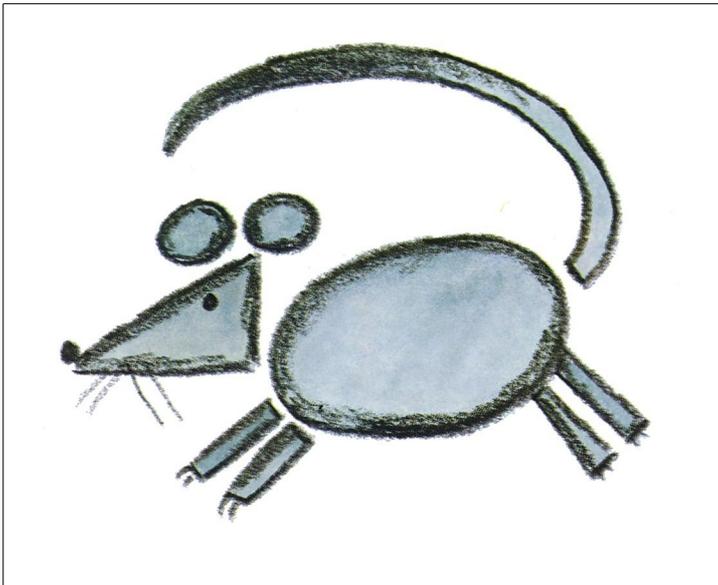
4/ En collectif : les élèves ont un ou plusieurs éléments. Une carte agrandie est montrée, ceux qui ont l'élément manquant lèvent la carte.





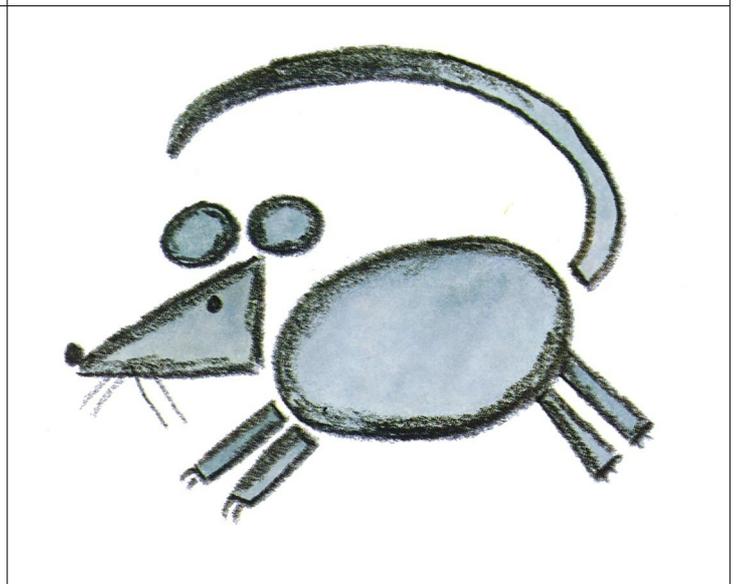
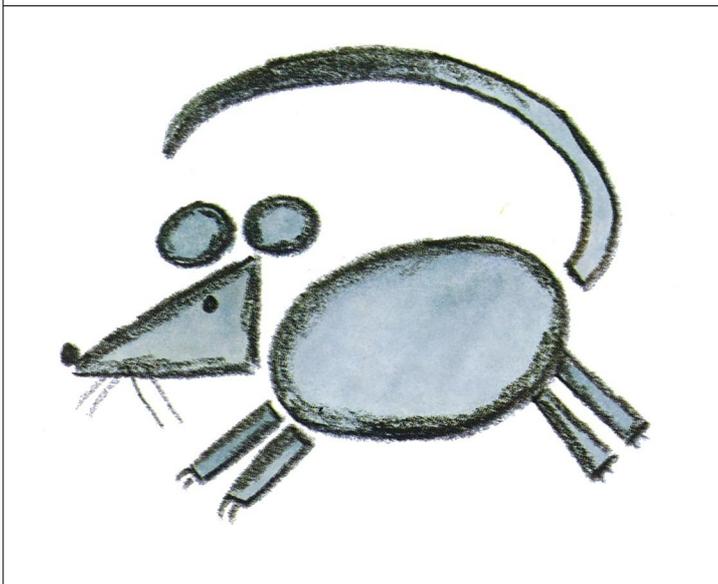


Référent individuel



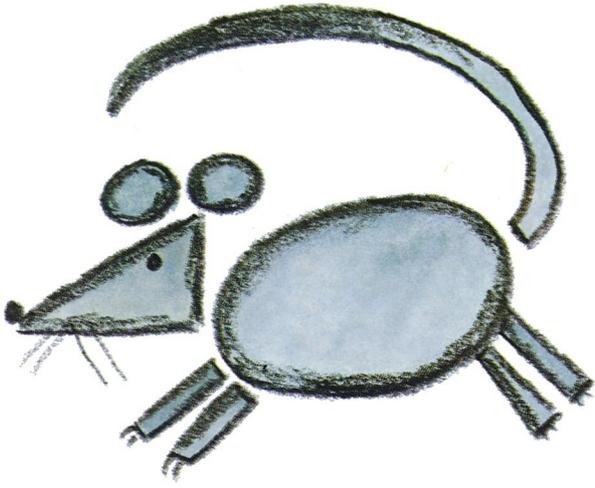
SOURIS

SOURIS

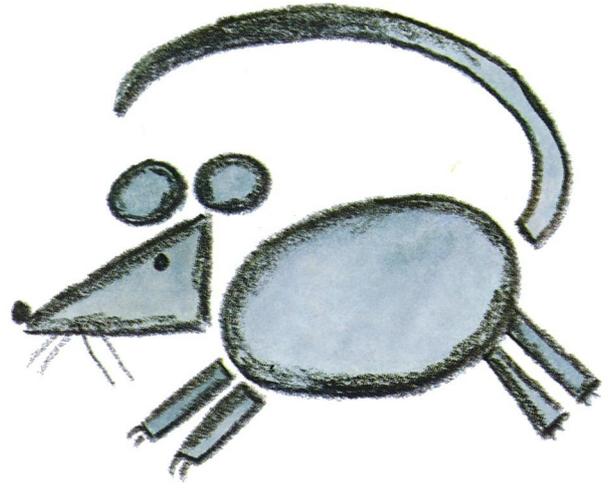


SOURIS

SOURIS

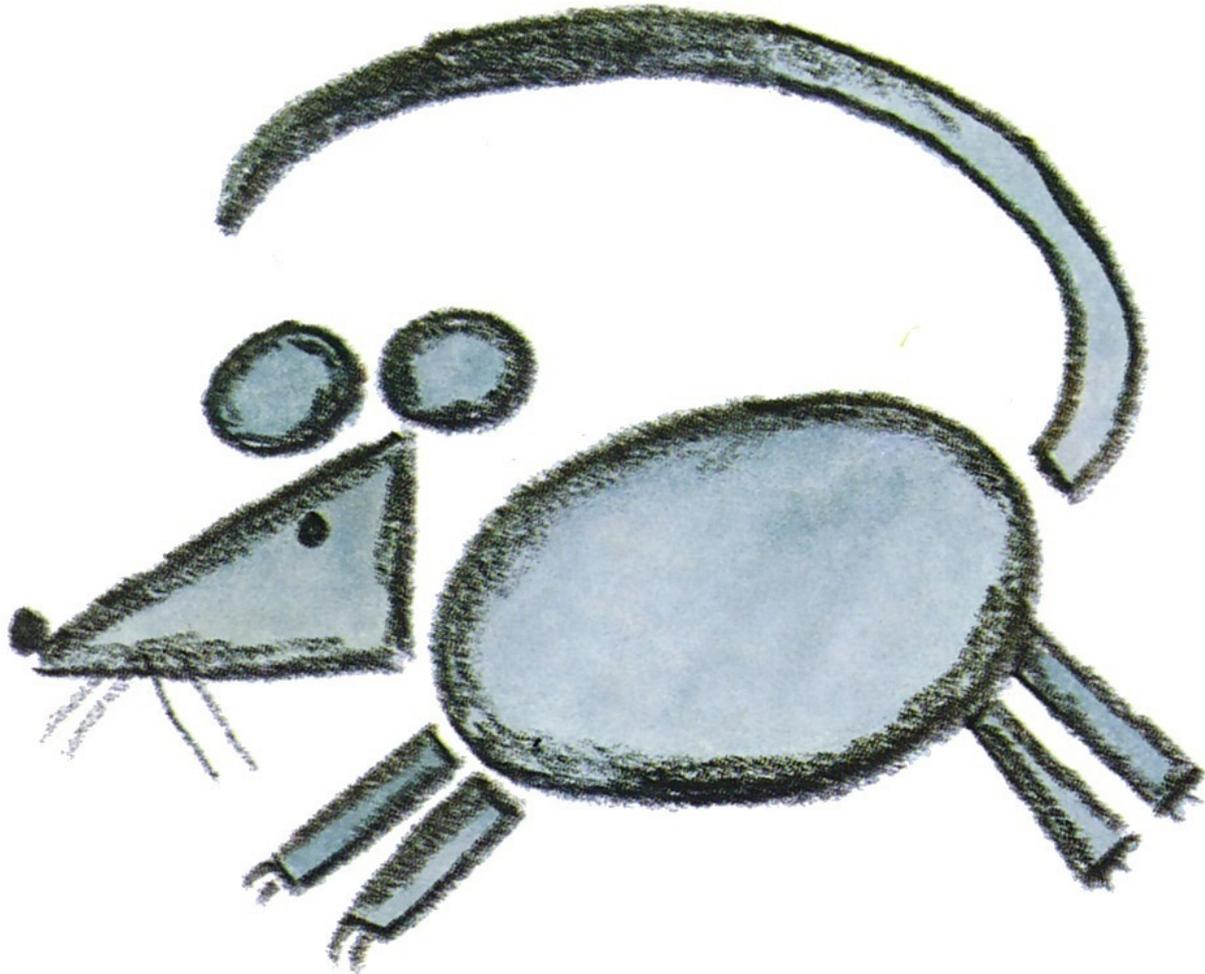


SOURIS



SOURIS

ET COLLECTIF



SOURIS