

# Fonctions exécutives

## Pratique : Jeu de société Pippo

**Sujet : Pippo (Jeu de société)**

**Objectif : Travailler l'attention et la mémoire**

### Compétences :

- Transversales : Compétences transversales instrumentales : Se donner une stratégie de recherche (PIASC)
- Disciplinaires : Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat.
- Contrôler ses émotions. Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières et des objets selon leurs qualités et leurs usages



**Intérêt pédagogique :** Ce jeu aide les élèves ayant des difficultés au niveau de l'attention et de la mémoire.

## Fréquence de l'activité

Activité unique

Activité rituelle

## Matériel

**Le jeu Pippo**



**Cycle ou classe du public visé : A**  
partir de M3



## Déroulement

**De 2 à 8 joueurs**

**Durée minimum de jeu : 15 minutes**

**Descriptif :**

Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour, on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite ! Il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le plus a gagné.

Pippo, un jeu intelligent qui aiguise les réflexes et le sens de l'observation.



### Les points positifs

Travaille la mémoire et l'attention, mais aussi :

- La fixation du lexique des couleurs et des animaux
- La catégorisation, classement,
- La concentration, rapidité d'exécution

- Pratique observée à l'ENCBW-