

Fonctions exécutives

Pratique : Jeu de société Bazar Bizarre

Sujet : Bazar Bizarre

Objectif : Travailler la planification, l'inhibition

Compétences :

Transversales : Compétences instrumentales :

- Agir et réagir
- Mettre en œuvre (PIASC)

➔ **Intérêt pédagogique :** Travailler la rapidité et la logique

Fréquence de l'activité

Activité unique

Activité rituelle

Matériel

Contenu du jeu :

- 5 pièces en bois : fantôme, fauteuil, bouteille, livre et souris.
- 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets.
- Règle du jeu.



Source image :
<https://www.jeuxdenim.be/jeu-BazarBizarre>

Cycle ou classe du public visé :

Tous

Notes

Voici les conseils que les enseignants ayant expérimenté cette pratique ont à vous donner. N'hésitez pas à ajouter vos propres observations pour mieux vous approprier ce document !

Donner la possibilité aux élèves de déplacer les pions pour fixer leur réflexion.



Déroulement

Mise en place du jeu :

1

Dans un premier temps, les élèves vont devoir placer les cinq pièces en bois au centre de la table. Ensuite, il va falloir mélanger les cartes et les disposer en une pile, face cachée.

2

Pour commencer le jeu, un joueur retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps. Sur les cartes, deux objets sont représentés. Il faut donc identifier et attraper au plus vite la pièce en bois qui est représentée sur la carte si elle est de la même couleur.

3

Par contre, si les deux pièces représentées ne sont pas de la même couleur, il faudra vite attraper la pièce en bois qui n'a aucun point commun avec la carte : ni l'objet, ni la couleur !

4

Le joueur qui a attrapé la bonne pièce prend la carte en récompense et la pose face visible devant lui. Celui-ci peut ensuite, retourner la carte suivante de la pile ! Chaque joueur ne peut attraper qu'une seule pièce à la fois. Le joueur qui se trompe perd une de ses cartes (s'il en a déjà) et donne sa carte à celui qui a attrapé la bonne pièce (on peut donc gagner plusieurs cartes).

5

Le jeu se termine quand la pile de cartes est finie, pour savoir qui est le gagnant, chaque joueur compte le nombre de carte qu'il a remporté. Celui qui en a le plus remporte la partie !

Bien sûr, il existe de nombreuses variantes au jeu qui sont explicitées dans les règles.



Les points positifs

Le jeu peut être joué de deux à huit joueurs.

La durée maximum du jeu est de 30 minutes.

Chouette introduction pour commencer le jeu.

Peut avoir une valeur thérapeutique sur la gestion de l'impulsivité.

Motive les élèves.

Travaille des fonctions exécutives importantes.