

---

## Jeu de la collection

---

### Compétence sollicitée

Entraînement au balayage du champ visuel ; développement de la mémoire visuelle, de l'attention et de la discrimination visuelle.

### Thème du jeu

Deux enfants ont chacun une collection d'images. Tous deux voudraient la compléter. Dans le jeu, on assiste à la recherche des « doubles » de l'un qui pourraient intéresser l'autre.

### But du jeu

Obtenir le plus de cartes en ayant réussi à identifier et localiser correctement le double.

### Fonctionnement du jeu

La planche de jeu, constituée d'illustrations, est placée au centre de la table de manière à être vue par tous les joueurs.

La planche de jeu représente les « doubles » d'une collection d'images à échanger.

On rassemble en tas, face cachée, les cartes aux trois illustrations, sur la table.

Sur chacune des cartes, figurent trois illustrations différentes. Il s'agit des images recherchées par un enfant pour compléter sa collection. Seule une image, sur les trois, est présente sur la planche de jeu.

La première carte est retournée et c'est parti !

Il s'agit d'être le plus rapide pour nommer et localiser sur la planche de jeu l'image qui se trouve à la fois sur la planche de jeu et sur la carte aux trois illustrations retournée.

Le plus rapide remporte la carte qui sera comptabilisée comme un point de victoire en fin de partie.

Une nouvelle carte est ensuite retournée et la recherche reprend.

Le gagnant est le joueur qui a collectionné le plus de point de victoire.

#### Exemple

La carte présentant les illustrations d'un hibou, d'un crayon et d'une fleur est retournée. Tous les joueurs observent simultanément la planche de jeu jusqu'au moment où l'un d'eux dit : « J'ai trouvé le crayon » tout en posant le doigt sur l'image du crayon sur la planche de jeu.

S'il est le premier, voire le seul à avoir trouvé, il remporte la carte aux trois illustrations et la place devant lui.

Une nouvelle carte aux trois illustrations est retournée et la recherche reprend.

S'il se trompe ou en cas d'égalité, la carte aux trois illustrations est remise dans la pioche.

### Variante

Au début, on peut jouer avec moins d'image en proposant une planche de jeu réduite et moins de cartes aux trois illustrations. Lorsque la mémoire visuelle des enfants aura enregistré la localisation de la plupart des images, on pourra les déplacer afin de relancer l'intérêt du jeu.







