

# KALEIDOS GAME

## *La boîte*

Jeu d'images proposé par EG Spiele.

Boîte de jeu : 26 x 31,5 x 7 cm, en carton. Matériel solide et attrayant. Taille adaptée au travail individuel ou en petits groupes (jusqu'à 4 élèves par planche).

Couleur dominante : jaune. Lettres blanches ombrées de noir sur fond fuchsia. A l'arrière-plan, on peut observer des fragments de planches qui montrent la diversité des images utilisées dans le jeu.

La typographie utilisée aurait dû exploiter davantage la polychromie à laquelle fait penser le titre.

Le prix n'est pas indiqué. Cependant, l'on sait que ce jeu coûte environ 250 FF.

La boîte indique qu'il s'agit d'un jeu pour deux joueurs ou plus, à partir de 10 ans, et que la durée moyenne d'une partie est de 60 minutes (mais une manche ne dure que 5 minutes). Il convient de signaler que ce jeu existe en version junior, avec des images adaptées aux tout petits et des règles simplifiées (pas de compétence d'écriture requise, par exemple).

## *Le contenu*

### *Matériel :*

\* 24 images très chargées, belles et motivantes (12 planches différentes à deux faces), répétées 4 fois ;

\* règle du jeu

1 sablier

4 chevalets pliables

1 « roue de lettres »

4 crayons

1 carnet pour marquer les points

1 bloc de feuilles

- Seules les fournitures précédées d'un astérisque sont indispensables au bon déroulement du jeu. En effet, les planches peuvent être posées sur la table ;
- les lettres peuvent être choisies au hasard par le meneur de jeu, ou à l'aide d'un « sac à lettres », d'un « cube à lettres »...;
- le sablier peut être remplacé par un chronomètre ou une montre contrôlée par l'animateur ;
- le reste des fournitures peut aisément être remplacé.
- Il est également possible de fabriquer ses propres planches (en veillant à conserver la diversité et la qualité graphique) ou bien de les faire réaliser par les élèves eux-mêmes (technique du collage, par exemple).

## *La règle*

*Kaleidos game* est fondé sur la réactivation lexicale. Le but du jeu consiste à trouver sur les images proposées (la même image pour tous, un cadre de couleur différente selon l'équipe) le plus grand nombre d'éléments commençant par la lettre tirée au sort grâce à la « roue de lettres », et ce pendant la durée indiquée par le sablier.

La règle est claire est courte.

On propose une variante relative au nombre de joueurs (jeu individuel ou en groupe) et une autre relative à la durée (possibilité de s'arrêter avant d'avoir conclu les douze manches).

On peut accepter certains mots dont le rapport avec les images n'est pas immédiatement évident, en demandant aux joueurs d'argumenter. Le groupe vote à main levée et, en cas de désaccord, l'animateur peut assumer le rôle de l'arbitre.

### *Intérêt du jeu :*

*Kaleidos game* stimule l'interaction et le travail collectif. Il crée une situation d'échange authentique. Outre le travail lexical, il peut permettre de travailler l'argumentation. Il est également possible de donner une autre contrainte supplémentaire pour que les mots soient acceptés : il faut localiser l'objet dans l'espace / il faut qualifier l'objet / il faut travailler non pas sur les initiales mais sur les sons contenus dans les mots (pour travailler des paires minimales d'opposition en phonétique)...