

Règle du jeu : - Nombre de joueurs : maximum 4

- Cartes illustrées pour les enfants, nombre différent selon les niveaux. En PS 2 ou 3 cartes, en MS 4/5 cartes, en GS 6/8 cartes
- Cartes illustrées pour la pioche (cartes similaires ou non en fonction du niveau de jeu) différentes des cartes élèves (dos illustré par les enfants)
- Déroulement :
 - Chaque enfant reçoit un nombre de cartes selon son niveau et les étale faces visibles devant lui.
 - L'adulte retourne la première carte de la pioche et la pose au centre de la table.
 - L'enfant confronte ses propres cartes avec celle de la pioche.
 - Le premier qui reconnaît parmi ses cartes celle de la pioche pose sa carte à côté ;
 - Vérification par le groupe de la bonne association ou non, les cartes associées sont gagnées par l'enfant et rangées dans une boîte gain.
 - Le gagnant est celui qui n'a plus de carte devant lui

Evolution du niveau de jeu sur les trois classes de maternelle

Petite section	Moyenne section	Grande section
<ul style="list-style-type: none">- Association de 2 images ou symboles identiques- Association logique (vocabulaire : la maman avec son petit)- Association de lettres (initiale du prénom)- Association de deux prénoms identiques	<ul style="list-style-type: none">- Idem- Reconnaissance des prénoms (photo et prénom) + autres mots- Association des constellations et des écritures chiffrées (jusqu' à 6)	<ul style="list-style-type: none">- Idem- Reconnaissance du prénom sous différentes écritures (photo ou écriture /jour, mois et saison)- Ecritures chiffrées jusqu'à 30

Classification ESAR :

Jeu de règles (jeu d'association)

- *Habiletés cognitives :*

- Association d'idées
- Différenciation de formes

- *Habiletés fonctionnelles*

- Perception visuelle
- Discrimination visuelle
- Mémoire visuelle
- Rapidité

- *Activités sociales :* jeu associatif et compétitif

- *Habiletés langagières*

- Mémoire graphique
- Décodage de mots

- *Conduites affectives :* apprentissage de modes d'organisation sociale

Objectif : Associer