



Fiche d'analyse de jeux

Nom : **Qui paire gagne** Editeur : **Le scorpion masqué**

Site internet : <https://www.scorpionmasque.com/fr/qui->



But du jeu : A partir de 11 images, chaque joueur constitue des paires qui lui paraissent offrir une ressemblance. Ensuite chacun justifie son choix. Les paires qui rapportent des points sont celles qui sont communes à plusieurs joueurs, mais pas à tous. Il faut donc aussi "se mettre à la place des autres".

Les prérequis nécessaires

Connaître le nom des objets, connaître les connecteurs qui expriment la ressemblance et la causalité.

Les gestes incontournables

- l'attention dirigée vers les ressemblances
- la réflexion pour trouver les liens logiques ou analogiques rapprochant les images
- l'imagination pour trouver des liens pas trop attendus, mais aussi pour deviner les rapprochements faits par les autres

Et les perceptions dans tout cela ?

Exclusivement visuelles.

Photo du jeu



Gestes « moyens » :

l'attention, l'imagination



Geste « but » : la réflexion

Le(s) paramètre(s) incontournable(s)

La recherche de liens en P3 et P4.

Ce jeu peut mener à un transfert vers toute activité qui demande d'établir des comparaisons (opération mentale de base), mais aussi pour des activités demandant de justifier un raisonnement.