



# LE CIRQUE

TICKET

F P C C

6-9

4

25'

## CONTENU

- ✦ 1 livret
- ✦ 1 plateau de jeu
- ✦ 56 cartes
- ✦ 56 cartes *Halli Galli Junior*
- ✦ 4 pions
- ✦ 1 dé
- ✦ 2 sabliers (30 secondes et 60 secondes)
- ✦ 32 marqueurs effaçables (8 de différentes couleurs par joueur)
- ✦ 4 effaceurs

## BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à être le premier à posséder une carte de chaque couleur en réalisant correctement les épreuves dans le temps imparti.

## PREPARATION DU JEU

Monsieur Loyal est le maître du jeu. Il est le seul à pouvoir avoir accès au livret. Avant de commencer la partie, il explique les règles à tous les joueurs.

## DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur place son pion au centre du plateau. Le premier joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases en fonction du nombre indiqué par le dé dans la direction qu'il souhaite. Il tire une carte de la couleur de la case sur laquelle il est tombé et réalise l'épreuve expliquée par Monsieur Loyal. Si le joueur réalise correctement l'épreuve, il garde la carte. Il n'y a que le joueur qui tire la carte qui peut la remporter. S'il ne réalise pas correctement l'épreuve, il replace la carte sous le tas.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « joker », il peut choisir la couleur de la carte qu'il souhaite remporter.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « dé », il peut relancer le dé.

## FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur possède une carte de chaque couleur, il doit être le premier à retourner au centre du plateau en tombant exactement sur la case centrale pour terminer et gagner le jeu.

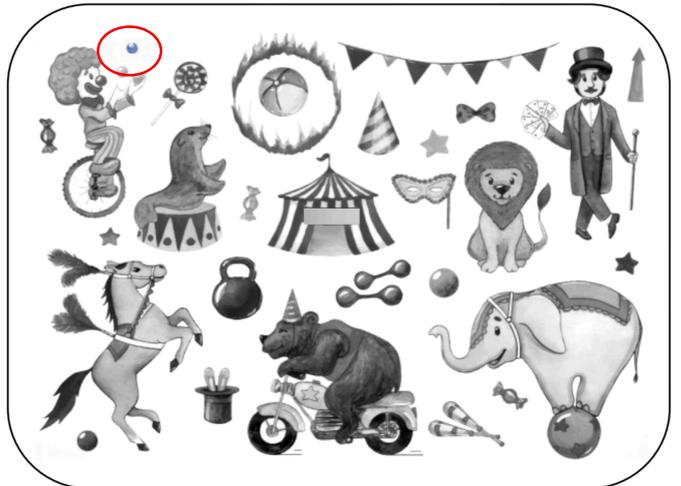
# OBSERVATEUR RAPIDE



Entoure l'objet demandé dans le temps imparti.

- Chapiteau
- Monocycle
- Chapeau noir
- Balle bleue

## Solutions



# OBSERVATEUR SUPER RAPIDE



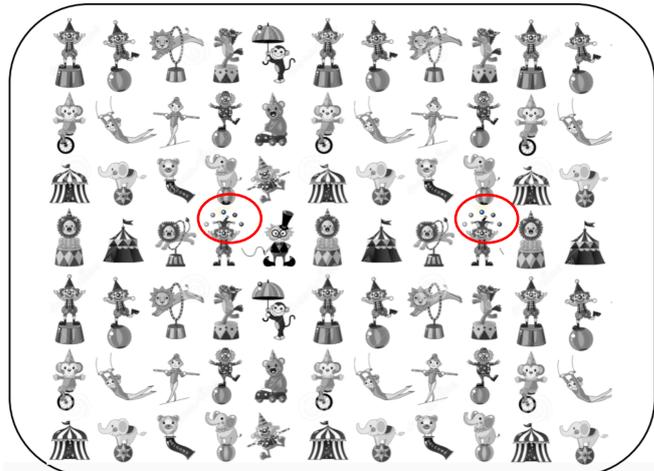
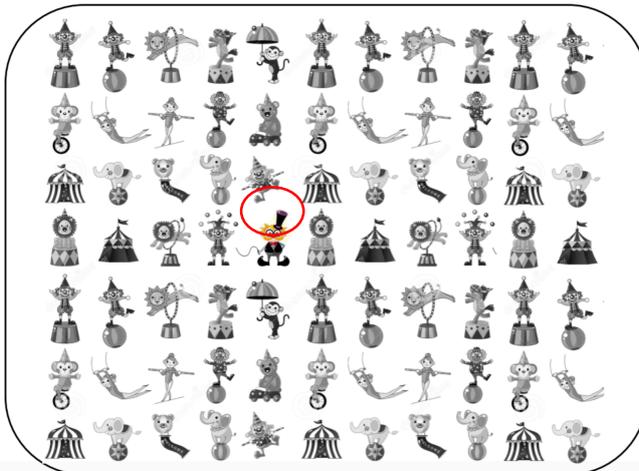
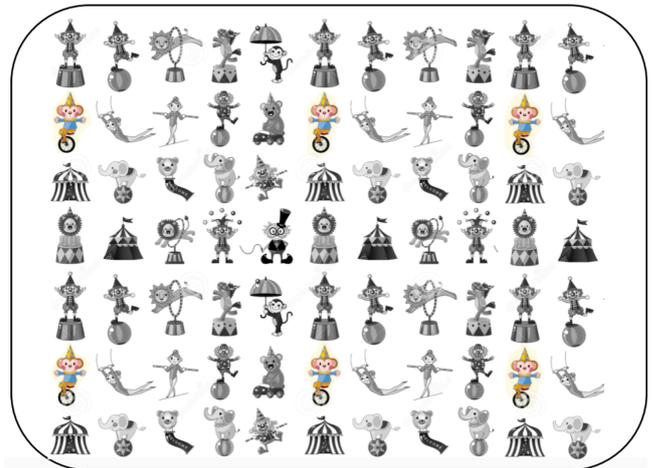
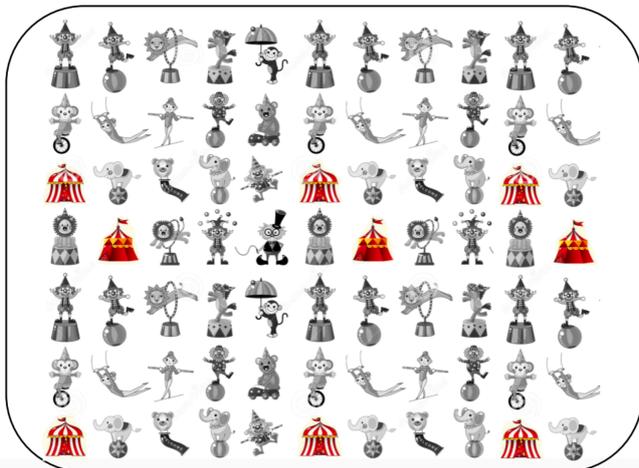
60''



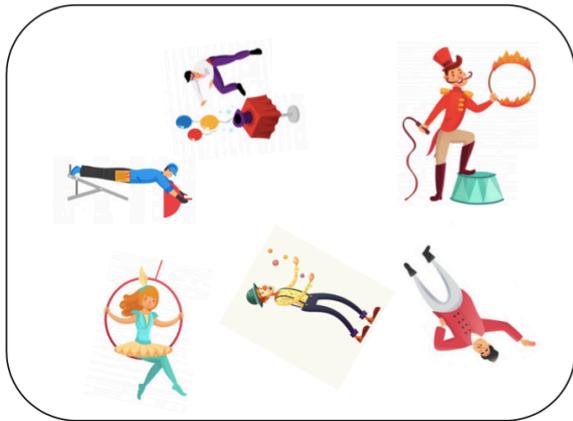
Entoure l'objet demandé autant de fois qu'il apparaît sur la carte dans le temps imparti.

- Chapiteaux
- Monocycles
- Chapeau noir
- Balles bleues

## Solutions



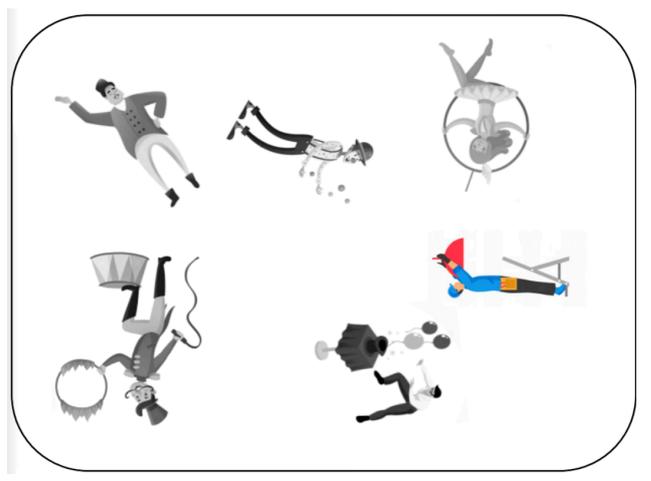
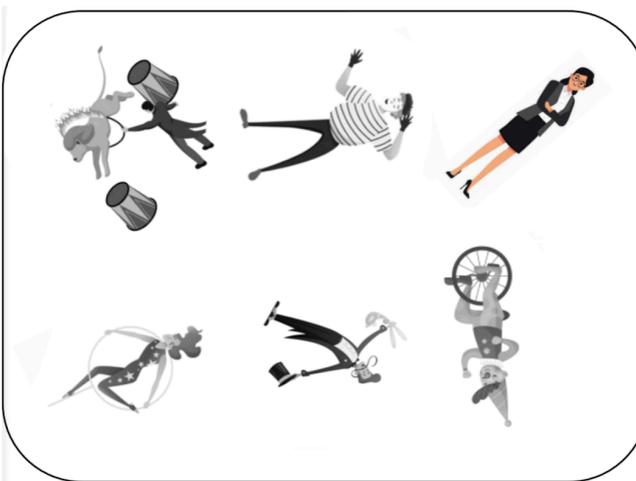
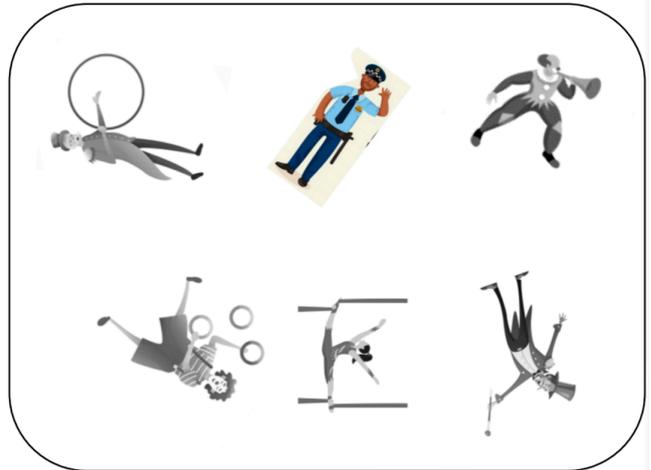
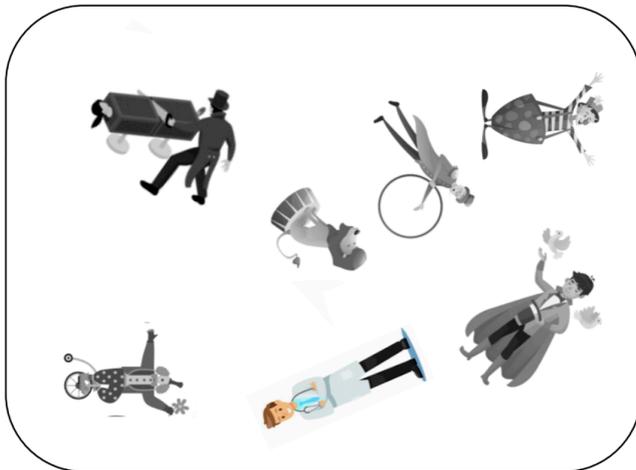
# INTRUS PROFESSIONNEL



Barre le personnage dont le métier n'appartient pas au domaine du cirque dans le temps imparti.

- Médecin
- Policier
- Avocate
- Electricien

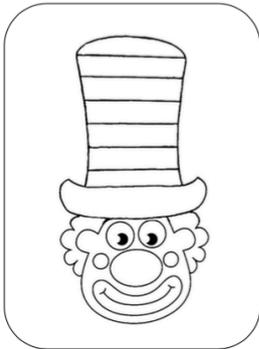
## Solutions



# CLOWN COLORE

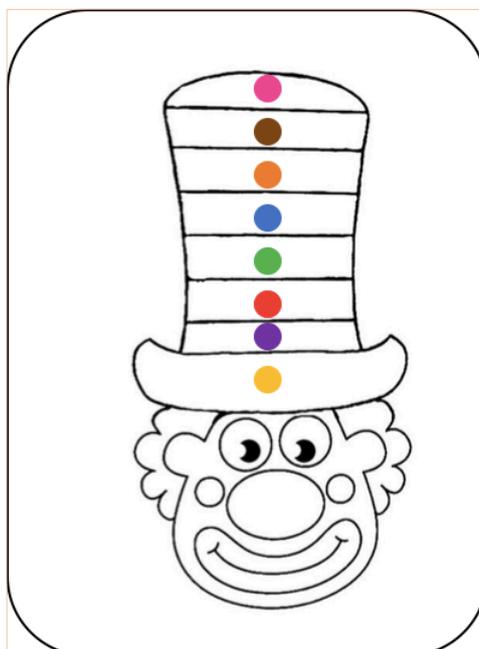
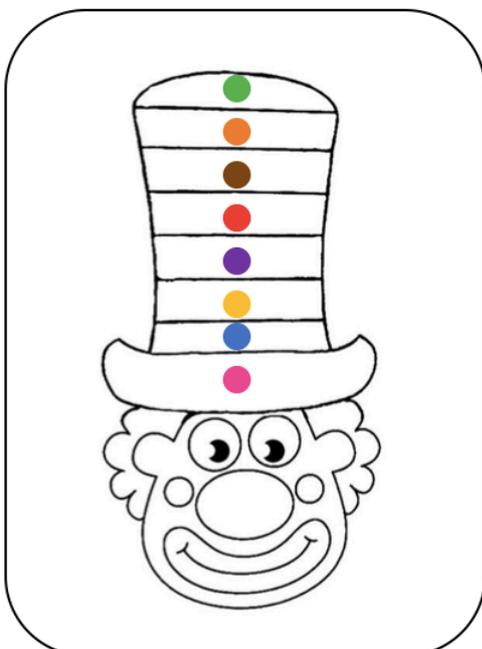
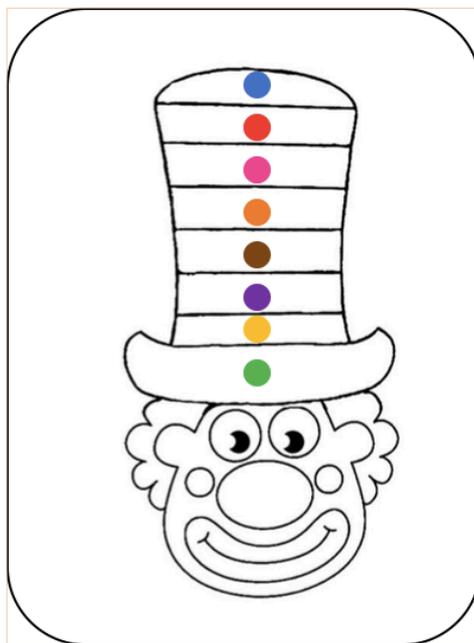
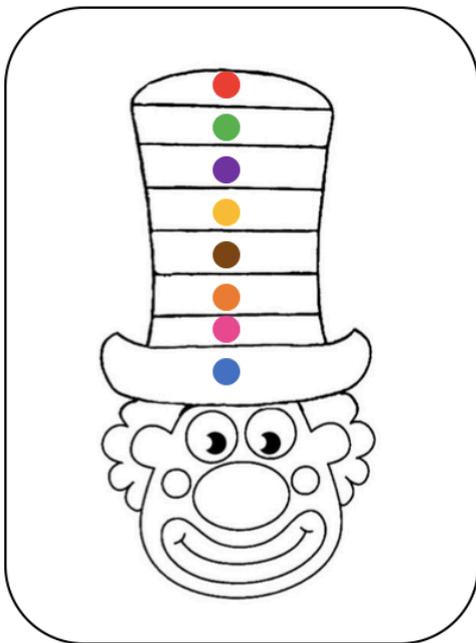


60''

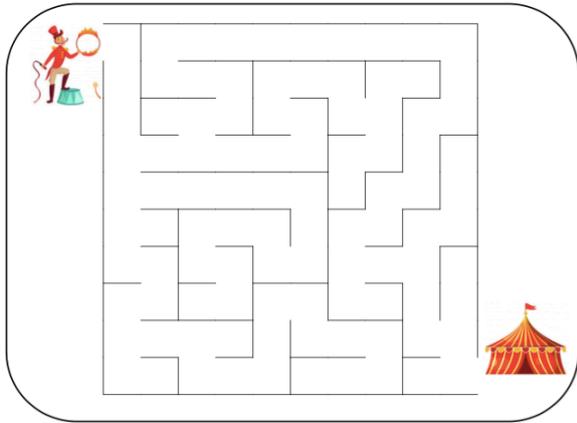


Recopie le modèle en coloriant dans la bonne couleur chaque partie du chapeau du clown dans le temps imparti.

## Modèles

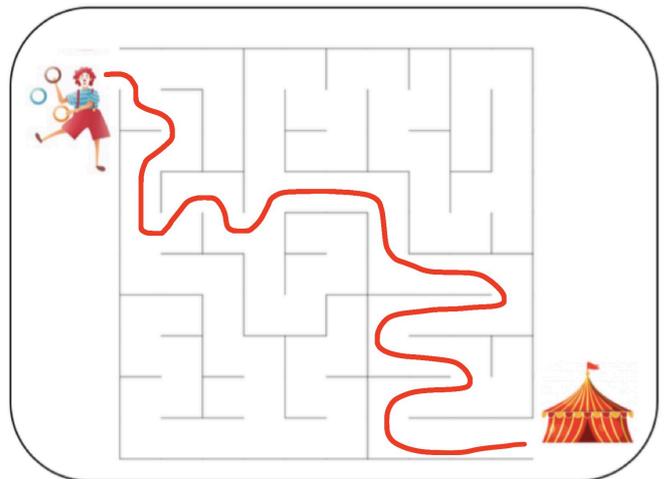
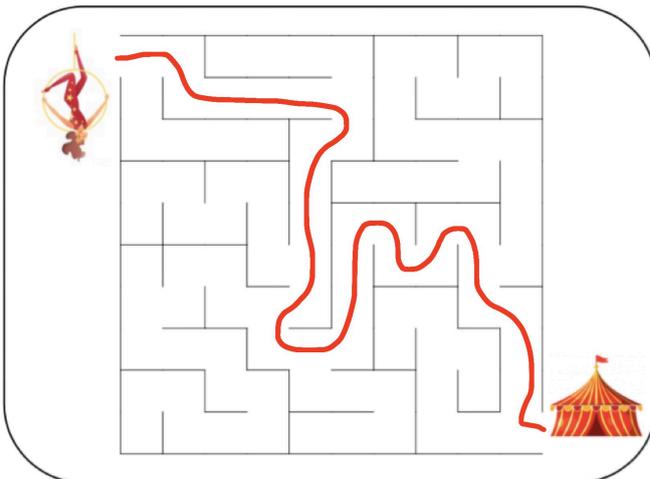
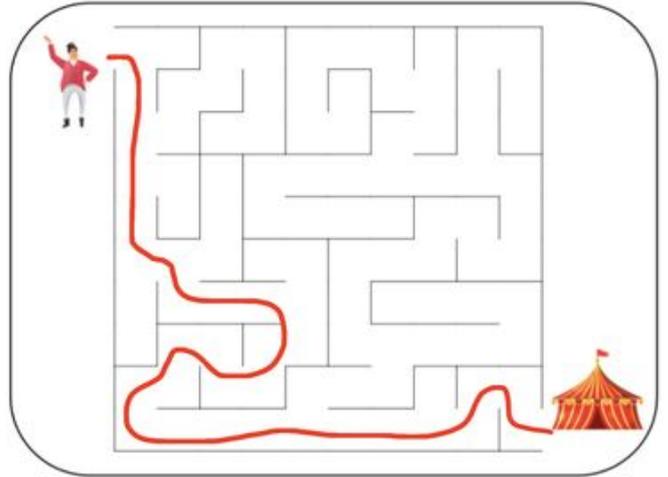
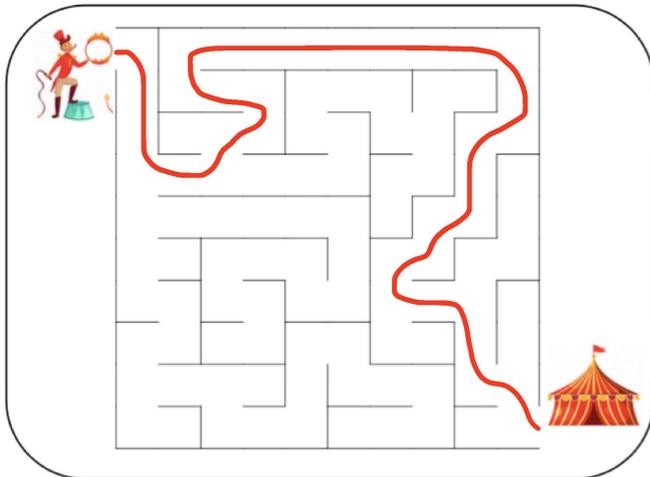


# CHERCHEUR D'ITINERAIRE



Trace le chemin qui permet au personnage du cirque d'arriver au chapiteau dans le temps imparti.

## Solutions



## DESSINATEUR ENJOUE



60''

**DESSIN**

Dessine un animal de ton choix tout en écoutant les mots cités par Monsieur Loyal et tape sur la table lorsqu'il s'agit d'un mot qui se rapporte au domaine du cirque dans le temps imparti.

*brocoli - cadre - couler - feu - ordinateur - masser - monocycle  
coudre - funambule - nature - réveil - dormir - clown - épinards  
acrobatie - encoder - voiture - magicien - planter - pinceau - farde  
crayon - bouteille - chapiteau - archiver - illusion - télévision - cuisiner*

## COLORISTE RYTHMIQUE



60''



Observe l'image et trouve un objet de la couleur demandée tout en tapant ta cuisse de la main selon le rythme de ton choix dans le temps imparti.

- Violet
- Rose
- Jaune
- Rouge

### Correctifs



# HALLI GALLI JUNIOR

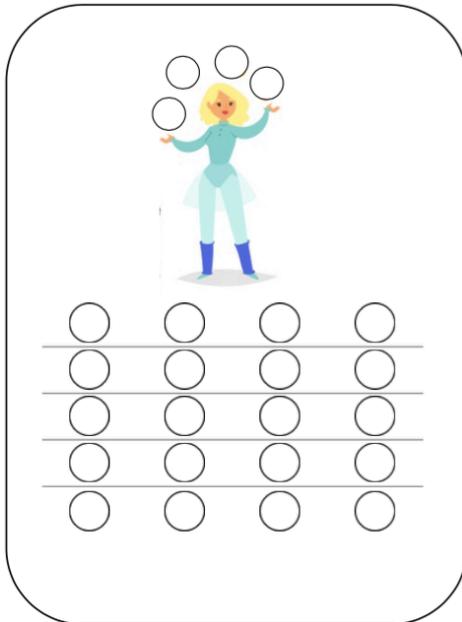


Un autre joueur est désigné par Monsieur Loyal. Chaque joueur reçoit un tas de 28 cartes. Les deux joueurs posent une carte sur la table en même temps. Si les clowns sont identiques, les joueurs doivent taper au centre de la table pour remporter la paire. Le joueur qui a le plus de cartes au bout du temps imparti gagne la partie.

Rappel : seul le joueur qui a tiré la carte peut la remporter.



## JONGLEUSE HABILE



Retrouve l'ordre des balles de la jongleuse en fonction de leur couleur en proposant diverses combinaisons tout en tenant compte des indications de Monsieur Loyal dans le temps imparti.

### Note pour Monsieur Loyal

Il choisit une des combinaisons proposées.

Il précise au joueur les quatre couleurs à utiliser (rouge, bleu, vert et jaune).

Après chaque proposition de combinaison du joueur, Monsieur Loyal indique le nombre de balles positionnées à leur place sans pour autant préciser desquelles il s'agit.

### Combinaisons secrètes



## MONSIEUR LOYAL A DIT



30''

**MONSIEUR  
LOYAL A DIT**

Suis les ordres uniquement lorsqu'ils sont précédés par "Monsieur Loyal a dit" dans le temps imparti.

### Ordres

- a) *Monsieur Loyal a dit : touche le bout de ton nez,*
- b) *Monsieur Loyal a dit : mets ta main sur ta tête,*
- c) *Monsieur a dit : fais un grand écart,*
- d) *Monsieur Loyal a dit : prends une carte en main,*
- e) *Loyal a dit : tire la langue.*

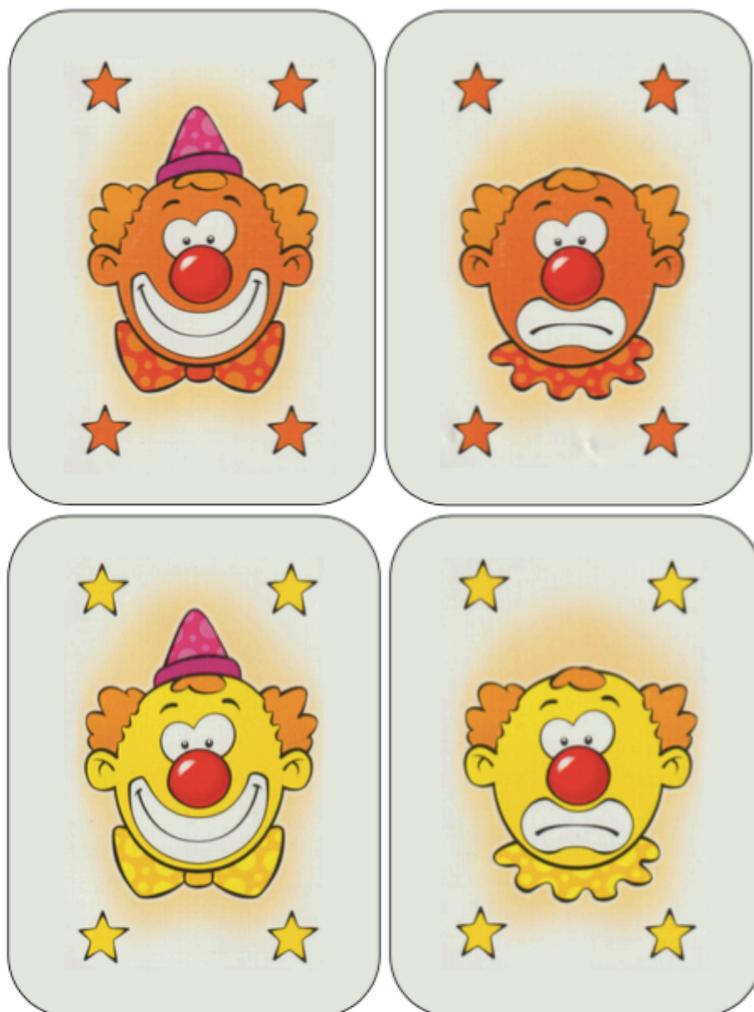
- a) *Monsieur Loyal a dit : gratte-toi la tête,*
- b) *Monsieur Loyal exige de toucher ses pieds,*
- c) *Monsieur Loyal a dit : ferme les yeux,*
- d) *Monsieur Loyal a dit : claque des dents,*
- e) *Monsieur Loyal n'a pas dit d'arrêter de respirer.*

- a) *Monsieur a dit : prends en main le marqueur noir,*
- b) *Monsieur Loyal a dit : mets ton doigt sur une case rouge,*
- c) *Monsieur Loyal demande : range le jeu,*
- d) *Monsieur Loyal a dit : compte le nombre de cases vertes,*
- e) *Monsieur Loyal a dit : trie les cartes gagnées par couleur.*

- a) *Monsieur Loyal a dit : cite ta couleur préférée,*
- b) *Monsieur Loyal aimerait connaître ton animal favori,*
- c) *Monsieur Loyal a dit : décris ton plat préféré,*
- d) *Il a dit : épèle les lettres de ton prénom,*
- e) *Monsieur Loyal a dit : cite les prénoms de tes parents.*

## REACTION CLOWNESQUE

Touche ton nez uniquement si la carte retournée représente un clown avec un chapeau.



## REPERAGE RAPIDE



30''

ROUGE VERT BLEU  
JAUNE BLEU JAUNE

Entoure le mot qui correspond à la couleur dans laquelle il est écrit dans le temps imparti.

### Solutions

ROUGE VERT BLEU  
JAUNE BLEU JAUNE

VERT BLEU JAUNE  
ROUGE JAUNE BLEU

BLEU JAUNE VERT  
ROUGE JAUNE BLEU

ROUGE JAUNE ROUGE  
BLEU VERT BLEU

## REPERAGE SUPER RAPIDE



60''

JAUNE VERT ROUGE  
VERT BLEU JAUNE  
BLEU ROUGE BLEU

Entoure les mots qui correspondent à leur couleur dans le temps imparti.

### Solutions

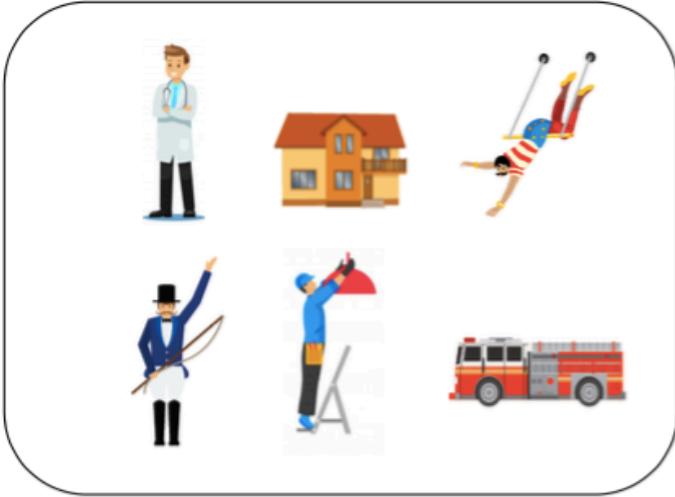
ROUGE BLEU JAUNE  
VERT JAUNE VERT  
ROUGE JAUNE BLEU

VERT JAUNE VERT  
BLEU ROUGE BLEU  
ROUGE BLEU JAUNE

JAUNE VERT ROUGE  
VERT BLEU JAUNE  
BLEU ROUGE BLEU

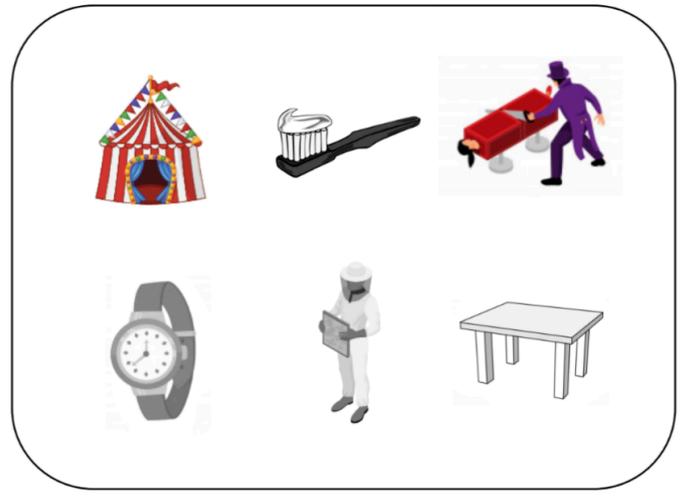
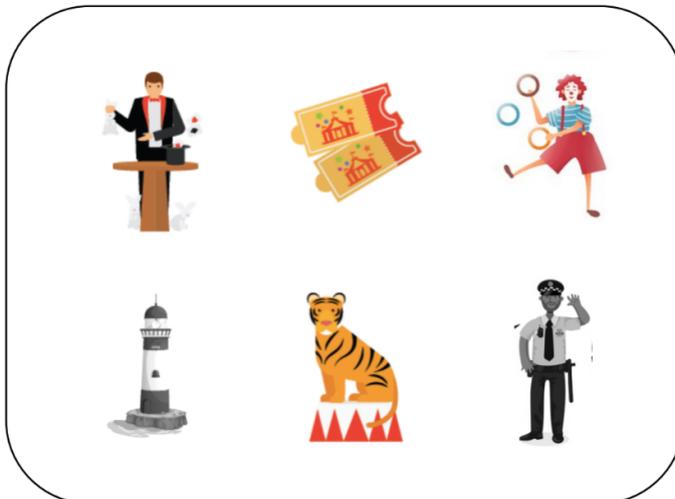
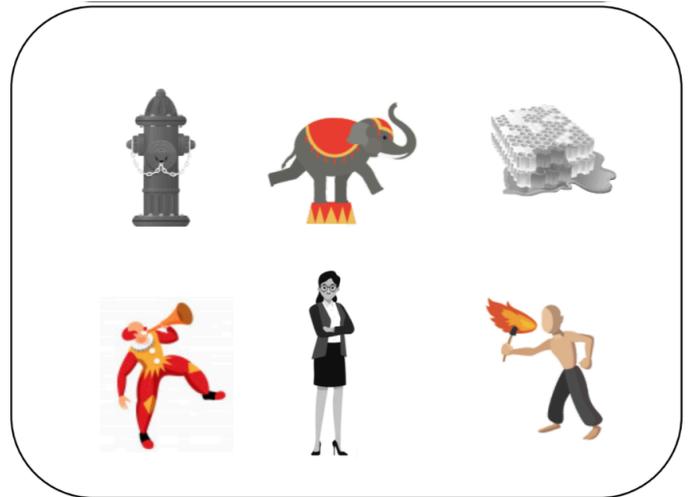
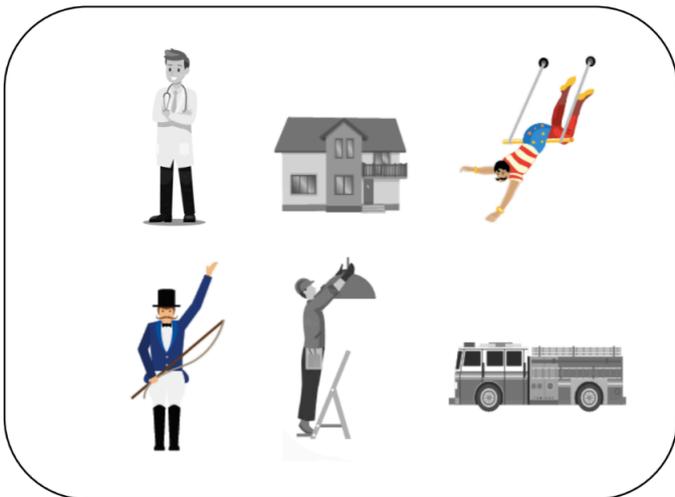
BLEU JAUNE VERT  
ROUGE VERT ROUGE  
JAUNE BLEU VERT

# ENONCIATEUR ATTENTIF



Cite uniquement les éléments représentés qui se rapportent au domaine du cirque dans le temps imparti.

## Solutions



Carvalho Ana  
Roman Mélanie  
Smets Céline  
Platton Pauline

## Troubles de l'attention et méthodologies adaptées

### Attention sélective

- Observateur rapide
- Observateur super rapide (variante de différenciation)
- Intrus professionnel

### Planification

- Clown coloré
- Chercheur d'itinéraire

### Attention divisée

- Dessinateur enjoué
- Coloriste rythmique

### Flexibilité

- Halli Galli Junior
- Jongleuse habile

### Attention phasique

- Monsieur Loyal a dit
- Réaction clownesque

### Inhibition

- Repérage rapide
- Repérage super rapide (variante de différenciation)
- Enonciateur attentif

## Sources

### A. Cours

Jacquet, E. (2020) *Troubles de l'attention et méthodologies adaptées*. Présentation PowerPoint, Haute Ecole DeFré, Uccle.

### B. Images

Ecosia. (S.D.) *Cirque illustrations*. En ligne <https://www.ecosia.org/images?q=cirque%20illustrations>, consulté le 25 novembre 2020.

Freepik. (S.D.) *Circus*. En ligne <https://www.freepik.com/search?dates=any&format=search&page=1&query=circus&sort=popular>, consulté le 25 novembre 2020.

Turbulus. (S.D.) *Eveil : imagier*. En ligne <https://turbulus.com/eveil/imagiers>, consulté le 25 novembre 2020.

### C. Jeux

*Trivial Pursuit*

*Halli Galli Junior*

*Cortex*