

# Fiche pédagogique du jeu

Plongez dans l'univers savoureux du jeu Zamotza, où chaque personnage incarne un aliment que l'on retrouve au Québec, avec un nom unique commençant par une lettre différente de l'alphabet.

**Zamotza, c'est 4 jeux de cartes en un : Alphabet, Bataille, Mémoire et Zassiette.**

Ce jeu captivant ravira les enfants (4 ans et +) comme les grands, offrant une expérience ludique incomparable.

**« Le jeu est essentiel au développement global de l'enfant.**

**Pendant le jeu, tous ses sens sont en éveil et toutes les sphères de son développement sont stimulées. »**

Zamotza favorise le développement global de l'enfant par le plaisir de jouer en favorisant le développement de compétences par le jeu actif, symbolique et social dans les 4 sphères de développement du Ministère de l'Éducation du Québec : développement physique et moteur, cognitif, social et affectif, langagier, tout en permettant de mettre en œuvre des interventions préventives et inclusives.

Sphères	Compétences	Alphabet(1)	Bataille(2)	Mémoire(3)	Zassiette(4)	Manifestations observables pendant Zamotza
Développement physique et moteur	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Saines habitudes de vie :</b> Explorer le monde alimentaire</li> <li><b>Motricité fine :</b> Coordination des mouvements et manipulation des cartes</li> </ul>	X X	X X	X X	X X	Tenir, disposer, retourner les cartes développe la motricité fine, la planification motrice et la coordination œil-main (1) @ (4).
Développement cognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Pensée</b> : Activer la curiosité et l'imagination. Utilise le jeu symbolique pour organiser sa pensée</li> <li><b>Raisonnement logique et anticipation</b> : Exploiter l'information. Identifier, trier, comparer et classer des éléments selon un ordre alphabétique, consolider l'ordre des lettres de l'alphabet, observer et faire des associations visuelles, deviner et ajuster ses stratégies. Compréhension des similarités et différences.</li> <li><b>Mémoire</b> : Exercer la mémoire visuelle, mémoriser des informations et favoriser la concentration. Reconnaître des images et lettres.</li> </ul>	X X	X X	X X	X X	Reconnaître la valeur des lettres dans l'ordre alphabétique, prendre des décisions rapides (1-2). L'enfant retourne les cartes et stimule sa mémoire à court terme. Il se rappelle les positions et développe l'attention soutenue tout en respectant les autres joueurs (3). Chaque choix influence la suite du jeu, ce qui développe le raisonnement. L'enfant manipule les cartes pour former des paires, choisit stratégiquement une carte chez un autre joueur (4).

Sphères	Compétences	Alphabet(1)	Bataille(2)	Mémoire(3)	Zassiette(4)	Manifestations observables pendant Zamotza
Développement social et affectif	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Collaboration, écoute, respect des règles</b> (comprendre les règles et les appliquer avec constance) et plaisir de jouer</li> <li><b>Coopérer et attendre son tour</b></li> <li><b>Prendre la perspective d'autrui</b></li> <li><b>Interagir positivement et harmonieusement avec ses pairs et tolérer la frustration</b></li> <li><b>Réagir de manière constructive à la victoire ou à la défaite</b></li> </ul>	X X X X X	X X X X X	X X X X X	X X X X X	Les interactions régulières encouragent la coopération, la communication et l'humour, ainsi que la gestion des émotions en contexte ludique. L'enfant apprend à gérer la compétition de manière saine (1) @ (4).
Développement langagier	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Langage écrit</b> : Connaître les lettres de l'alphabet</li> <li><b>Enrichissement du vocabulaire</b> : (prénoms, sons, lettres)</li> <li><b>Développer la conscience phonologique et l'association lettre-son</b></li> <li><b>Structurer sa pensée et s'exprimer clairement</b></li> </ul>	X X X X	X X X X	X X X X	X X	L'enfant identifie la première lettre du nom du personnage, observe l'ordre alphabétique et applique des stratégies de comparaison. Il verbalise, anticipe et adapte ses choix, renforçant sa réflexion et sa communication orale (1). Les prénoms et lettres des personnages nourrissent la verbalisation et la conscience des sons. Les enfants repèrent, prononcent et associent des lettres dans différents contextes (1) @ (4).
Développement global	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Agir avec efficacité dans différents contextes</b></li> </ul>	X	X	X	X	L'enfant planifie et ajuste sa stratégie selon les règles et la progression du jeu (1) @ (4)

Suggestion d'âge et contexte éducatif : Niveau préscolaire (4 à 6 ans) et 1<sup>er</sup> cycle du primaire, durée 5 à 10 minutes selon la variante, par petits groupes de 2 à 4 enfants.

Rôle de l'adulte : Soutenir l'exploration alphabétique, valoriser les observations et encourager la communication entre pairs.