

D- ATELIERS AVEC LES 4 DÉS : FORMES, TAILLES ET COULEURS.

• Avec les cartes

Une quantité de cartes prédéfinie est soit distribuée à l'ensemble des joueurs soit étalée sur la table, personnages à la vue de tous.

Le meneur de jeu, ou chacun des joueurs à tour de rôle lance de 1 à 3 dés (critères : forme, taille et/ou couleur).

Le joueur le plus rapide pour retrouver une des cartes ou la carte personnage, correspondant aux informations fournies par le(s) dé(s) prend ou se défausse de la carte.

Le gagnant de la partie est le joueur qui a obtenu, suivant le protocole de jeu choisi, soit le joueur qui a obtenu le plus de cartes soit celui qui n'a plus de carte en mains.

• Avec les planches loto indicées d'un bleu et les 48 cartes personnages repérées au dos par un rond positionné en haut à droite.

Chaque joueur dispose d'une planche loto. Le meneur de jeu, ou chacun des joueurs à tour de rôle, lance de 1 à 3 dés (formes, couleurs, tailles) et annonce les critères. Le joueur concerné par le personnage correspondant au lancer, prend la carte et la pose sur sa planche. Le premier qui a rempli sa planche gagne la partie.

Rappel des possibilités de deux ateliers simultanés.

1 ères possibilités à 12 couleurs :

• L'atelier des 6 planches loto / 12 couleurs indicées d'un rouge + les 48 cartes des personnages aux pieds ronds...

ET l'atelier des 8 « bandeaux-chevalets » indicés d'un rouge + les 48 cartes des personnages aux pieds pointus.

OU ENCORE :

• L'atelier des 6 planches loto / 12 couleurs indicées d'un rouge + les 48 cartes des personnages aux pieds ronds.

ET l'atelier avec les 48 cartes des personnages aux pieds pointus pour des jeux de tri, de classement, jeu du critère commun, jeu avec les dés.

2 ndes possibilités à 6 couleurs :

• L'atelier des 6 planches loto / 6 couleurs indicées d'un bleu + les 48 cartes des personnages repérées au verso par un rond positionné en haut à droite...

ET l'atelier les 8 « bandeaux-chevalets » indicés d'un bleu + les 48 cartes des personnages repérées au verso par un carré positionné en haut à droite.

OU ENCORE :

• L'atelier des 6 planches loto / 6 couleurs indicées d'un bleu + les 48 cartes des personnages repérées au verso par un rond positionné en haut à droite...

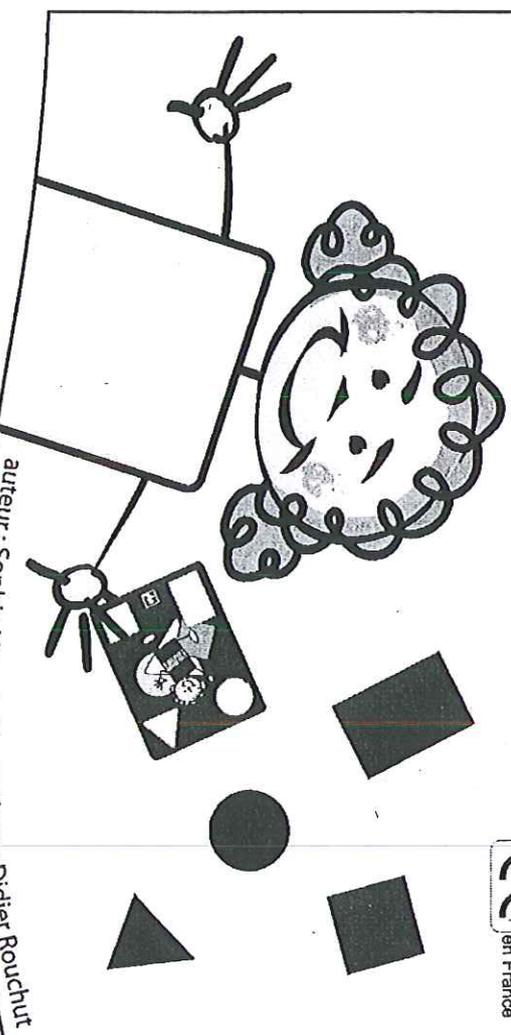
ET l'atelier avec les 48 cartes des personnages, repérées au verso par un positionné en haut à droite pour des jeux de tri, de classement, jeu du critère commun, jeu avec les dés.

**

Réf. GC1202
2/Octobre 2012

TOUTS EN FORMES!

JEU DE DISCRIMINATION VISUELLE DE FORMES,
DE COULEURS ET DE TAILLES. JEU DE LANGAGE



auteur : Sophie Linard - illustrations : Didier Rouchut

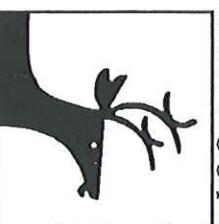
Objectifs pédagogiques :

Jeu de discrimination visuelle, de reconnaissance de formes, de couleurs et de tailles.

Ce jeu a pour objectif, au travers de multiples ateliers, de reconnaître ou identifier des personnages en fonction de leurs critères de forme (rond, carré, rectangle et triangle), de couleur (bleu, vert, rouge, jaune, orange, violet, rose, marron, blanc, gris, noir et multicolore) et de taille (grand ou petit).

Langage : verbalisation des critères pour identifier le bon personnage.

Editions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY

Tél. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

Matériel :

- 96 cartes réparties en 12 familles de 8 personnages.
- 6 planches loto de 8 personnages:
 - Planches indicées d'un bleu : loto avec 6 couleurs. Tous les personnages d'une même famille de couleur sont représentés.
 - Planches indicées d'un rouge : loto avec les 12 couleurs, (seul un personnage dans sa forme et sa couleur est représenté, le grand ou le petit, ex : le grand personnage rond et rouge).
- 2x8 « bandeaux-chevalets » consignés :
 - 8 « bandeaux-chevalets » formes et /ou couleurs indicés d'un rouge.
 - 8 « bandeaux-chevalets » tailles et /ou formes colorées indicés d'un bleu
- 4 dés : formes / tailles / 1 couleurs / 2 couleurs.

Modes opératoires :

Remarque préalable : en fonction des divers ateliers-jeux proposés ci-dessous, un tri préalable des 96 cartes est nécessaire, en suivant les indications données pour chaque atelier.
Cette disposition permet la mise en place de deux ateliers simultanés.

A - ATELIERS AVEC LES 96 CARTES.

- **Découverte des personnages :** à partir d'un nombre de cartes prédéfini par le meneur de jeu, les joueurs trient et classent les cartes selon des consignes orales ou à partir du lancer de dé(s).
Trier par couleur, trier par forme, trier par taille, etc.

- **Jeu d'association de critères ou de recherche d'un point commun : un nombre de cartes prédéfini est distribué à chaque joueur (5/6 cartes) et une pioche est constituée avec le reste des cartes, face personnage cachée.**

La première carte de la pioche est retournée et un personnage est découvert. A tour de rôle, chaque joueur se défause, en se justifiant, d'une de ses cartes, tenant compte d'un point commun avec la carte retournée ou la dernière carte nouvellement posée (La forme, la couleur, la taille ou autres critères tels que : la forme des chaussures, rondes ou pointues, ou les cheveux, bouclés ou raides).

- **Jeu de familles des personnages en couleurs. Un nombre préalable de familles de 4 ou 8 personnages d'une même couleur est sélectionné.**
Après avoir été mélangées, quelques cartes sont distribuées à chacun des joueurs, le reste forme la pioche. A tour de rôle le joueur demande en annonçant les critères, un personnage de son choix pour compléter au plus vite la famille.
« Je voudrais le grand personnage, rond rouge ». On peut faire des familles à partir d'autres critères comme la famille aux pieds ronds ou pointus, aux cheveux bouclés ou raides, etc. Le joueur qui a terminé sa famille le premier

ou qui a trouvé le plus de familles complètes, gagne la partie.

B - ATELIERS AVEC LES PLANCHES LOTO ET LES CARTES.

- **Recto / 6 planches « Loto » indicées d'un rouge et les 48 cartes des personnages avec « les pieds ronds ». Critères : formes et couleurs (les 12 couleurs).**

Les cartes sont mélangées et mises en pile au centre de la table, personnages cachés.

A tour de rôle chacun des joueurs pioche une carte et la pose sur sa planche loto, si elle correspond à l'un des personnages. Si elle ne correspond pas, il la montre ou il la décrit aux autres joueurs.

Le joueur qui est concerné, la pose sur sa planche loto.

Le premier qui a retrouvé ses huit personnages gagne la partie.

Remarque : les 48 autres cartes non utilisées dans cet atelier peuvent servir à l'atelier des « bandeaux-chevalets » indicés d'un rouge (*voir descriptif des jeux avec les bandeaux).

- **Verso / 6 planches « loto » indicées d'un bleu et les 48 cartes personnages repérées au verso par un rond positionné en haut à droite.**

Critères : formes, taille et 6 couleurs sélectionnées (rouge, bleue, jaune, verte, orange et violette).

Même protocole de jeu que ci-dessus.

Remarque : les 48 autres cartes non utilisées dans cet atelier peuvent servir à l'atelier des « bandeaux-chevalets » indicés bleu (voir partie C suivante).

C - ATELIERS AVEC LES « BANDEAUX-CHEVALETS » ET LES CARTES.

- **Critères formes et/ou couleurs**
8 « bandeaux-chevalets » indicés d'un rouge et les 48 cartes des personnages aux pieds pointus.

Les critères de jeu sont :

- soit la forme ou la couleur, si le bandeau est utilisé en position chevalet (plié).

- soit la forme et la couleur si le bandeau est utilisé en position à plat.

Distribuer 1 ou 2 bandeaux par joueur. Les cartes sont mélangées et mises en pile au centre de la table, personnages cachés.

A tour de rôle, chacun des joueurs pioche une carte et la conserve si elle correspond au(x) critère(s) imposé(s). Le gagnant de la partie est celui qui a trouvé le premier, toutes les cartes de son ou ses « bandeaux-chevalets ».

NB : les cartes seront positionnées dans le même ordre que les critères du bandeau.

- **Critères tailles et/ou formes colorées**

- 8 « bandeaux-chevalets » indicés d'un bleu et les 48 cartes personnages repérées au verso par un carré positionné en haut à droite.**

(Couleurs utilisées : noir, blanc, gris, marron, rose, multicolore)

Les critères(s) de jeu sont :

- soit la taille ou les formes colorées si le bandeau est utilisé en position chevalet.

- soit la taille et les formes colorées si le bandeau est utilisé en position à plat.

Même protocole que le jeu ci-dessus.