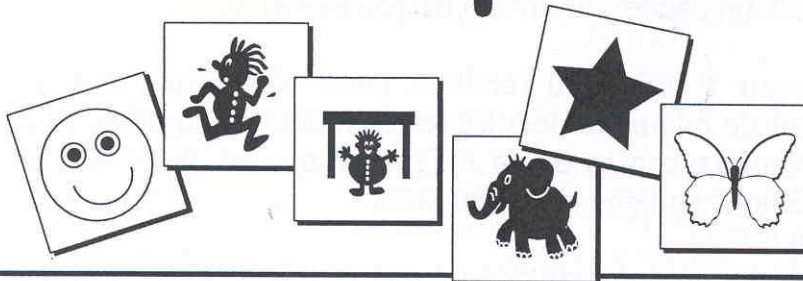


La bonne place[®]



Jeu de logique et de déduction

Conception : Fabienne David

Objectif

Placer les 16 pièces de chaque plateau en tenant compte des informations données par les fenêtres des caches, tout en positionnant **1 seule fois** un même élément en ligne comme en colonne.

Matériel

- 6 plateaux quadrillés de 16 pièces de 6 thèmes évolutifs (animaux, figures, formes géométriques, papillons, topologie du personnage, attitudes.)
- 6 grilles thèmes
- 8 caches de difficultés progressives
 - 3 caches de 10 fenêtres
 - 3 caches de 8 fenêtres
 - 2 caches de 6 fenêtres

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

Mode opératoire

Chaque joueur prend un plateau et le vide de son contenu.
Il place ensuite la grille « thème » correspondant à ses pièces et y superpose un cache, du niveau de jeu souhaité.

- **Le niveau 1** libère 10 fenêtres donc 10 informations lui permettant de mieux en déduire les éléments manquants, tout en observant la consigne, de ne placer qu'une seule fois le même élément en ligne et en colonne.

Attention !

Il y a toujours un point de départ que le joueur doit trouver : une des lignes ou colonnes n'a qu'un élément à retrouver.

- **Le niveau 2** libère 8 fenêtres et oblige le joueur à prendre en compte simultanément la ligne et la colonne.

- **Le niveau 3**, plus difficile, libère 6 fenêtres. Il oblige le joueur à soumettre des hypothèses et anticiper pour retrouver l'organisation des pièces manquantes.

Remarque :

Le sens des caches est indifférent ; Il permet de proposer plusieurs configurations d'exercices pour ne pas avoir à rechercher toujours les mêmes pièces.

L'exercice peut se faire également en positionnant les grilles et caches en dehors du plateau, ce qui a pour avantage d'obtenir directement une autocorrection en fin d'exercice, en enlevant le cache.

Pour les plus jeunes, l'exercice peut consister à reproduire simplement la grille thème dans le plateau quadrillé.