

atelier
de
l'oiseau
magique



BP 11 • 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com



Conception et Illustrations : Patrice le Quéré

**Jeu de discrimination visuelle, topologie,
prise d'indices**

But du jeu :

Jeu de discrimination visuelle, de lecture d'indices et de déduction.

Matériel :

- 6 plateaux « puzzle » de 8 pièces.
- 2x6 fiches « consigne » autocorrectrices.

Mode opératoire :

Niveau 1 : sans fiche « consigne »

Recréer un modèle de château avec des fantômes unicolores, le choix reste libre pour la partie basse.

Niveau 2 : avec fiches « consignes » côté 'modèle réalisé'.

Recréer les 6 puzzles à partir des 6 fiches indicées de carré bleu ou rouge.

Niveau 3 : Avec fiches « consignes » indicées carré rouge.

Partie haute du puzzle : décors supprimés, fantômes sans couleur, il reste quelques indices pour trouver les bons fantômes.

Partie basse du puzzle : un des deux éléments principaux de décor est conservé, permettant de retrouver les pièces du puzzle.

Autocorrection au verso des cartes.

Niveau 4 : avec fiches « consignes » indicées carré bleu.

Partie haute du puzzle : les fantômes ont disparu, il reste des indices permettant de les retrouver.

Partie basse du puzzle : les éléments principaux du décor ont disparu, il reste des indices permettant de retrouver les pièces.

Autocorrection au verso des cartes.