

# Mascarade<sup>®</sup>



## Jeu d'observation et de symétrie

Conception et Illustrations : Patrice Le Quéré

### But du jeu :

Manipulation, observation, prise d'indices, symétrie.

### Matériel :

- 6 puzzles de 8 pièces représentant des personnages déguisés.
- 6 fiches modèles couleurs au R°, modèles en ombre ou au trait au V°.
- 6 fiches modèles mélangées couleurs au R°, modèles en ombre ou au trait au V°.
- 6 caches de 4 fenêtres à clipper sur les fiches modèles.
- 6 caches ½ personnages à clipper sur les fiches modèles.

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](http://www.grand-cerf.com)

GS0602

## **Mode opératoire :**

### **Sans les caches.**

- **Niveau 1** : reproduire les personnages uniformes, identiques aux modèles couleurs.
- **Niveau 2** : reproduire les personnages mélangés, identiques aux modèles couleurs.
- **Niveau 3** : reproduire les personnages uniformes à partir des consignes en ombre ou au trait.
- **Niveau 4** : reproduire les personnages mélangés à partir des consignes en ombre ou au trait.

### **Avec les caches**

Même protocole que les niveaux 1 à 4.

Les différents caches « fenêtres » ou « moitié » sont préalablement clippés sur les cartes modèles.

Les caches « fenêtres » permettent des ateliers de complétude à partir des indices pris dans chaque fenêtre.

Les caches « moitié » permettent des ateliers de symétrie (gauche/droite).

### **Autre jeu collectif**

Prendre autant de puzzles que de joueurs.

Placer les pièces face contre table.

A tour de rôle chaque joueur retourne deux pièces.

Si les deux pièces sont symétriques, il les prend et les positionne dans son cadre.

Le 1<sup>er</sup> joueur qui termine un personnage a gagné.

On peut associer à ce jeu les cartes « modèle » qui imposeront les modèles à reproduire.