

LE JEU DES FLEURS

LES LILLIPUTIENS S.P.R.L.
110, RUE DE LA STATION
7160 CHAPELLE-LEZ-HERLAIMONT
TÉL: 064 44.48.13
FAX: 064 44.98.43

Le jeu des fleurs

DESCRIPTION

Ce jeu de société pour maximum 6 joueurs peut être un jeu de compétition ou un jeu de coopération. Il comprend un tapis de coton vert de 100 x 120 cm décoré de papillons, coccinelles, et fourrés en feutrine ou coton de différentes couleurs. Sur ce tapis, viennent se fixer avec des velcros 36 fleurs différant par la couleur de la corolle, la forme du coeur, la longueur de la tige et la position de la feuille. Le matériel comprend également 36 cartes de 15 cm de côté en tissu reprenant les différentes caractéristiques de chaque fleur et 6 panneaux jardins de 60 x 30 cm. L'enfant doit pouvoir replacer dans son jardin les fleurs correspondant aux cartes qu'il a piochées ou alors doit reconnaître les cartes correspondant aux fleurs qui se trouvent dans son jardin.

APPORT PEDAGOGIQUE

Ce matériel didactique est riche dans la mesure où il permet à la fois de réaliser des jeux de compétition ou des jeux de coopération.

Le jeu de société est un bon support pour apprendre à jouer ensemble, respecter un code ou un règlement, tenir compte des autres, attendre son tour. Il est une aide précieuse au développement de la socialisation de l'enfant qui quitte peu à peu son petit monde égocentrique.

Le jeu de coopération est un concept intéressant dans la mesure où il fait découvrir une forme de jeu de société où l'esprit de compétition est exclu. Il privilégie la qualité de l'entraide et permet de vivre le jeu dans un climat très sécurisant. Les enfants s'aperçoivent que le jeu peut être vécu autrement que le " contre l'autre " puisqu'ils gagnent ou perdent tous ensemble. Il permet à l'enfant de développer des stratégies différentes et de prendre conscience de la force de l'action commune.

Les critères choisis pour différencier les fleurs font partie des thèmes importants que l'enfant doit maîtriser pour le développement harmonieux de sa personnalité à savoir la connaissance des couleurs et

des formes, la différenciation du petit et du grand, l'orientation spatiale. Ce matériel surdimensionné a été conçu pour que les enfants puissent jouer confortablement en ayant une vision claire de l'ensemble du jeu et un espace vital dans lequel ils puissent se mouvoir sans gêner l'autre. Le jeu peut se jouer par terre et certaines activités psychomotrices peuvent y être associées. Nous savons tous que les enfants ont besoin de bouger et que la position assise autour de la table n'est possible que pendant un certain temps.

La variété des contrastes et des couleurs vives donneront envie à l'enfant de jouer et de manipuler le matériel.

Ce jeu convient pour des enfants de 3 à 6 ans.

Le jeu des fleurs

DESCRIPTION DU MATERIEL

- Tapis de 100 x 120 cm sur lequel on fixe au hasard les 36 fleurs.
- 6 jardins de 30 x 60 cm pour les 6 joueurs
- 36 fiches reprenant les critères de différenciation des fleurs

JEU DE COMPETITION 1

But : Etre le premier à avoir complété son jardin

Déroulement de la partie : Chaque joueur prend un jardin qu'il place devant lui. On dispose le tas de fiches au milieu de façon à ce que les joueurs ne puissent pas voir ce qu'il y a dessus. Chaque joueur en commençant par le plus jeune prend la fiche qui se présente à lui et essaie de retrouver la fleur correspondant aux critères de la fiche prise. Si il la

trouve, il la place dans son jardin. Le premier qui a pu remplir son jardin est le gagnant. On peut rendre le jeu plus difficile en imposant un laps de temps pour retrouver la fiche (par exemple en utilisant un sablier). Si le joueur n'a pas pu trouver la fleur dans le laps de temps imparti, il remet sa fiche en dessous du tas.

JEU DE COMPETITION 2

On dispose le matériel de la même façon mais on distribue les cartes entre les joueurs. Tous les joueurs essaient en même temps de remplir leurs jardins et le premier qui y arrive sans se tromper a gagné.

JEU DE COMPETITION 3

Chaque joueur choisit 6 fleurs qu'il met dans son jardin. Le tas de fiches est disposé au milieu du tapis de façon à ce que l'on ne voie pas les fiches. Chacun à son tour en commençant par le plus jeune, prend la fiche qui se présente à lui. Si celle-ci correspond à une fleur de son jardin, il la garde. Si pas, il la remet dans le tas sous les autres.

Le premier qui a rassemblé ses 6 fiches a gagné.

JEU DE COOPERATION

On suit le déroulement du jeu de compétition 3 mais au lieu de remettre les fiches qui ne conviennent pas dans le tas, on les garde et on les met de côté. Quand il n'y a plus de fiches au milieu, les joueurs vont essayer de s'entraider et d'échanger leurs fiches pour que tous puissent remplir leurs jardins.