

Jeu des silhouettes 3

Objectifs pédagogiques

- Observation visuelle fine.
- Mémorisation.
- Déduction logique.
- Évaluation d'une stratégie de jeu.
- Respect des règles du jeu.

Niveau d'utilisation

- À partir de 5 ans.
- De 2 à 6 joueurs.

Description du matériel

1^{er} jeu de familles

• **35 cartes vernies, coins arrondis** (12 × 8 cm) de 7 familles d'animaux (éléphant, coccinelle, lapin, canard, pingouin, oiseau, guépard). Chaque famille est représentée par 5 critères d'identification sur un bandeau au haut de la carte : photo, dessin couleur, noir, blanc, au trait.

2^e jeu de familles

• **35 cartes vernies, coins arrondis** (12 × 8 cm) des animaux dont le regroupement se fait selon les 5 critères cités ci-dessus. Bandeau d'identification au haut de la carte.

Jeu de Memory

- **70 jetons en carton fort pelliculé** (7 × 7 cm) regroupant 2 fois le jeu de familles animaux.
- **1 notice pédagogique.**

Démarche pédagogique

a) Activités préalables

Identifier et nommer chaque type de représentations.

Trouver un langage commun pour définir chaque silhouette.

Se familiariser avec le principe du jeu des familles : reconstitution d'une famille selon un critère ou un thème, et l'interprétation du bandeau (récapitulatif des cartes d'une même famille).

b) Déroulement de l'activité

Quel que soit le jeu de familles choisi, répartir le même nombre de cartes parmi les enfants.

Laisser ou non une pioche.

À tour de rôle, chaque enfant demande une carte qu'il ne possède pas à l'un de ses partenaires pour reconstituer une famille en s'aidant du bandeau en haut de la carte.

Lorsque la carte tirée de la pioche est bonne, l'enfant rejoue.

Chaque famille reconstituée est étalée sur la table.

Pour demander une carte, il faut en avoir une de la même famille dans son jeu.

Lors des premières parties, les enfants peuvent jouer à « jeu ouvert », en étalant leurs cartes devant eux.

Crédits photographiques

Canard : Zefa / K+H Benser. Guépard : Zefa / Bauer. Lapin : Pho.n.e / Hanoteau. Éléphant : Hoaqui / Denis Huot. Coccinelle : Pho.n.e / Jardel Claude. Pingouin : Pho.n.e / Ferrero Jean-Paul. Martin-pêcheur : Pho.n.e / Hellio J. F. – Van Ingen N.