

# Regarde bien

Jeux Ravensburger No. 605 5 502 8

Auteurs: Elisabeth Richter et Dr. Maria Hunger-Kaindlstorfer

Graphique: Gisela Dommès, Christl Burggraf

Redaction: Elke Müller-Heffter

Un jeu de concentration avec maîtrise de soi-même pour un à six joueurs, âgés de 5 ans au minimum.

Contenu:

6 planches

96 petites cartes de recouvrement

1 feuille de contrôle

1 carnet contenant 5 règles du jeu

A l'aide des planches et des cartes de «Regarde bien», les enfants (et les adultes également) peuvent, par le biais du jeu, tester leurs capacités de différenciation optique et les développer. Il s'agit d'observer d'une manière absolument exacte, de comparer et de différencier formes et couleurs. Ce jeu fait également appel à la concentration et l'endurance (voir le paragraphe «conduite du jeu et côté pédagogique» à la page 9).

Les cartes et planches de «Regarde bien» permettent de jouer seul, en compétition ou en groupe, ceci aussi bien en famille, qu'au jardin d'enfant ou à la maternelle. Ce jeu s'adresse particulièrement aux enfants faibles en lecture et écriture (dyslexiques / dysgraphiques).



## Règle 1: variante avec un seul joueur

### Préparation du jeu:

Lorsqu'un enfant joue pour la première fois avec «Regarde bien», il est conseillé qu'il utilise d'abord la «planche de feuilles». L'expérience a démontré qu'elle est la plus simple. (voir également le paragraphe: conduite du jeu, page 9).

### Déroulement du jeu:

L'enfant pose la planche devant lui et reçoit 16 cartes bien mélangées. Ensuite, il prend ses cartes l'une

après l'autre en cherchant la «jumelle» pour chacune d'elle, c'est-à-dire l'image identique figurant sur la planche. S'il la trouve, il place la carte dessus, l'illustration étant tournée face à lui. Il procède de même avec toutes les cartes jusqu'à ce que la planche soit complète.

#### **Important:**

Une fois posées, les cartes ne doivent pas être reprises. Celles qui restent, si des erreurs ont été commises au cours de l'opération de pose, forment un talon **à part**. Elles ne participeront pas à la totalisation finale des points.

#### **Pose de la feuille de contrôle:**

Les cartes étant toutes en place (posées sur la planche et (ou) mises de côté), on place la feuille de contrôle sur l'ensemble.

Sur le bord de chaque planche ainsi que sur la feuille de contrôle se trouve un point de repère. On place les points l'un sur l'autre. Lorsque les marques noires de la feuille de contrôle correspondent à celles figurant sur les cartes, ceci signifie que la planche est recouverte sans erreurs.

#### **Total des points:**

Chaque carte placée au bon endroit totalise un point. Les cartes éliminées sur le côté au cours du jeu ne comptent pas.

### **Règle 2:**

#### **«savoir observer» mais vite et bien**

De 2 à 6 participants âgés de 6 ans au maximum peuvent jouer à cette variante. Cette règle exige rapidité et exactitude du don d'observation et se joue en groupe, en compétition.

#### **Préparation du jeu:**

Chaque participant tire une planche et reçoit les cartes correspondantes bien mélangées. On fixe au départ le nombre de tours à jouer.

#### **Cours du jeu: premier tour**

Au commandement «partez», chacun commence à ordonner ses cartes sur sa planche. Au signal «fin», crié par le premier qui a terminé, tous doivent s'arrêter.

#### **Total des points:**

On contrôle la pose à l'aide de la feuille de contrôle. Chaque carte exacte donne un point additif. Pour chaque carte fautive ou non posée on soustrait un point.

Si, au cours de la pose, un joueur constate qu'une carte a été posée sur une case fautive car celle qu'il tient en main ne correspond à aucune place libre, il place celle-ci **de côté** et elle ne sera **pas** considérée lors de la totalisation des points.

#### **Deuxième tour:**

La totalisation des points étant terminée, chacun mélange son tas de cartes et donne l'ensemble à son voisin de gauche. Lui-même obtiendra cartes et planche du joueur placé à sa droite. Le jeu recommence au commandement «partez». Pose, «fin», totalisation et ainsi de suite pendant six tours maximum.

#### **Fin du jeu:**

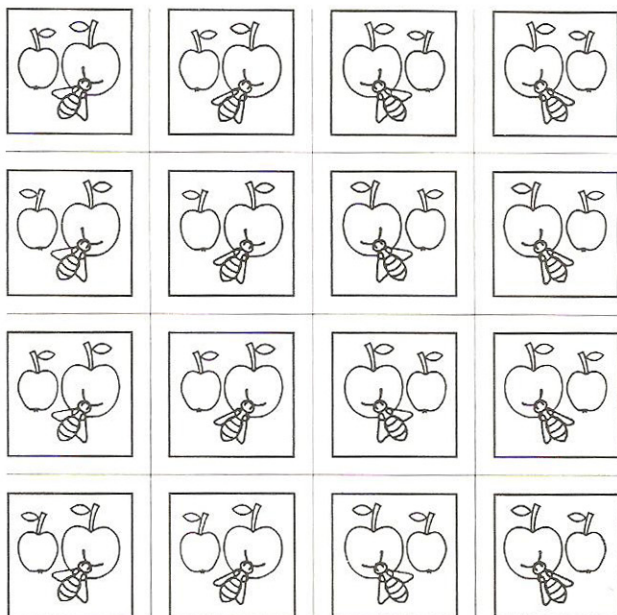
On fait le total des points de tous les tours. Celui qui obtient le plus de points lorsque toutes les sommes et différences intermédiaires ont été calculées, est déclaré le «roi de regard bien rapidement».

### **Règle 3: jeu en groupe**

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans. On peut jouer en groupe suivant la règle précédente sans tenir compte de la rapidité. On contrôle les planches et les passe à son voisin seulement lorsque **toutes** les cartes ont été utilisées.

#### **Important:**

Une fois placées, les cartes ne doivent pas être reprises et posées sur une autre case. Les cartes restantes formeront un talon **à part**.



#### Règle 4: ordonner «l'abeille» ou «bonhomme de neige»

Cette règle se joue seul ou à deux, et s'adresse à des enfants de 7 ans minimum.

Éléments du jeu: On se sert des petites cartes avec l'illustration de l'abeille.

##### Premier exercice:

- Toutes les cartes de l'abeille avec une pomme sur le bord droit doivent former une rangée verticale.
  - Former une autre rangée, verticale également, avec toutes les cartes de l'abeille dont le bord gauche est orné d'une pomme.
- On obtient donc deux rangées de 8 cartes.
- Une autre rangée verticale sera formée par les abeilles aux ailes ouvertes et dont le bord droit de la carte est orné d'une pomme.
  - Les cartes avec l'abeille aux ailes fermées et la

pomme sur le bord gauche forment également une rangée verticale.

Ceci donne 4 rangées de 4 cartes.

Ordonner à présent les feuilles dans les rangées.

- Les feuilles sont dirigées vers: l'intérieur, l'extérieur, la droite et la gauche. A la fin de ce premier travail les cartes doivent être ordonnées suivant la figure 1.

##### Deuxième exercice:

On se sert pour cela des cartes avec l'illustration du bonhomme de neige.

Tout comme dans l'exercice précédent, on ordonne les bonhommes de neige suivant leurs signes particuliers.

#### Règle 5: former des couples

Il s'agit de former des couples de cartes avec des illustrations identiques mais symétriquement opposées. Cette variante se joue avec 2 joueurs minimum et 6 maximum.

Éléments du jeu: On emploie les cartes avec les «abeilles», les «bonhommes de neige», et 1 miroir de poche rectangulaire.

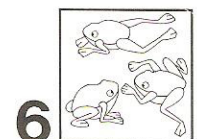
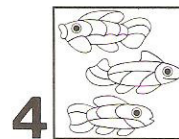
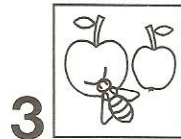
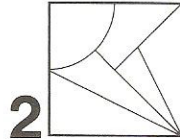
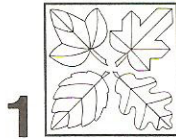
On étale sur la table les cartes de jeu bien mélangées avec l'illustration visible.

Au commandement «partez» les joueurs essaient de former des couples symétriquement opposés (voir figure 2). On contrôle les formations à l'aide du miroir. Les couples inexacts seront placés de côté.



##### Fin du jeu:

Lorsqu'aucune carte ne reste en jeu, on contrôle à nouveau les couples. Le gagnant est celui qui a formé le plus grand nombre de couples exacts.



### **Direction du jeu et contenu pédagogique:**

Les éléments du jeu ont été créés par des psychologues viennois. Ils ont pu démontrer, à la suite de travail et d'expérience longs de plusieurs années, que ces éléments contribuent à développer et à exercer des capacités intellectuelles importantes chez les enfants. «Regarde bien» est un jeu qui réjouit toute la famille. Enfants et adultes concourent pour composer les planches sans erreurs et en un temps minimum. Les enfants apprennent par le biais du jeu à analyser les formes représentées d'une manière précise ainsi qu'à saisir les différences et à les évaluer. Ce jeu contribue d'autre part à comprendre les idées d'espace telles que: à l'intérieur, à l'extérieur, à droite, à gauche, en haut, en bas, fermé, ouvert, car les motifs représentés en détail changent de position ou de direction.

Un enfant qui met en pratique ces capacités fondamentales tout en jouant et qui plus tard les domine, améliore ses chances de bien débiter à l'école car elles représentent les préliminaires primordiales pour apprendre à lire et écrire.

Il est important de ne pas abandonner les enfants à leur jeu sans se soucier de leurs réactions mais de bien diriger le premier contact, sans qu'ils le remarquent. Pour cela, ne laissez pas la première fois les enfants tirer n'importe quelle planche afin d'éviter qu'ils n'en prennent une trop compliquée. Les différentes planches s'avèrent être d'un taux de difficulté

différent mais on ne peut affirmer qu'elle est la plus difficile, car les enfants tout comme les adultes réagissent différemment aux motifs représentés. Comme déjà dit au départ, il est recommandé de recouvrir d'abord la «planche de feuilles».

Les enfants de 5 à 6 ans ne devraient pas compléter tout de suite une deuxième planche après avoir terminé la première. À cet âge, le fait de recouvrir totalement une planche représente précisément une importante dose de concentration et il serait dommage qu'ils chutent au cours de la seconde.

Si vous deviez constater qu'au départ un enfant se sent désemparé par la complexité d'une si grande planche, recouvrez 3 rangées d'une feuille de papier blanc et donnez-lui seulement les 4 cartes qui correspondent à la rangée supérieure. Peu à peu vous augmenterez la difficulté en découvrant une rangée supplémentaire.

Laissez l'enfant vous raconter quelles différences il remarque entre les différentes illustrations. S'il ne les a pas toutes découvertes posez-lui des questions. Demandez-lui par exemple: «que vois-tu lorsque tu regardes les ailes de l'abeille et que tu les compares»? Veillez à ne pas exiger qu'il poursuive la pose, si vous remarquez que sa concentration et son endurance faiblissent. Proposez-lui de ranger le jeu et de poursuivre l'essai le jour suivant. Seul le succès et non les déboires incite à recommencer, éveille la joie d'apprendre et de posséder de nouvelles capacités.