

Symmetrix

Symmetrix, un jeu pour apprendre à connaître et associer des formes symétriques.

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans
Jeu Ravensburger® No. 665 50299

Contenu: 4 planches avec moitiés d'images
36 cartes, complémentaires aux images des plans de jeu
1 dé à nombre
1 dé à symboles

Idée du jeu

Le classique jeu de loto trouve ici une version spéciale.

- Les demi-images doivent se compléter.
- Chaque case des plans de jeu se complète grâce aux dés. Les verticales sont matérialisées par les points ·, ··, et ···; Les horizontales par les symboles □, △, ○.

Cette façon de jouer au loto, incite l'enfant à bien reconnaître les contours de la moitié d'une image, lui permettant de compléter celle-ci dans le jeu.

Préparation du jeu

Chaque enfant reçoit un tableau. Les petites cartes sont exposées, face visible, au milieu de la table. On enlèvera, bien entendu, les petites cartes en trop, selon le nombre des joueurs.

Jeux simples sans dés

1. Associer

Chaque joueur recherche, dans le tas posé au milieu de la table, les petites cartes qui s'associent à son plan de jeu. Une fois le tableau réalisé, on peut engager des discussions sur les images composées.

2. Concours de réflexe

Au signal donné, par le meneur de jeu, tous les enfants cherchent, le plus vite possible, à compléter leur plan de jeu. Le premier à avoir obtenu satisfaction, est le vainqueur.

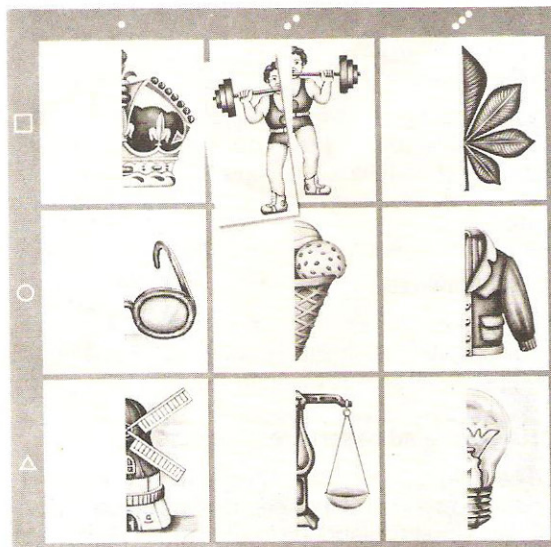
3. Jeu de mémoire

Les cartes sont posées, face cachée, au milieu de la table. A tour de rôle, chaque enfant soulèvera une carte. S'il obtient une carte qui convient à son plan de jeu, il la prend et la dépose. Il peut jouer, ainsi de suite, aussi longtemps qu'il trouve des cartes correspondant à son tableau.

Si la petite carte ne correspond pas à son tableau, elle est présentée à tous les joueurs, et celui à qui elle appartient, se mémoriserà l'emplacement pour s'en saisir, lorsque son tour viendra.

Jeu avec deux dés

On donnera à chaque enfant un tableau de jeu. Les cartes correspondantes seront mises face visible, au milieu de la table. Le premier joueur lance les deux dés, et selon le résultat obtenu, prendra une carte correspondant à son tableau. Par exemple: □, .•, l'enfant cherchera sur son plan de jeu, la carte correspondant à l'intersection entre le nombre 2, et le signe carré.



Explications sur figure ci-dessous:
L'Haltérophile prendra donc la place.

Chaque case, sur le plan de jeu, a donc sa propre combinaison de signe et de chiffre.

Si en lançant le dé, on obtient une étoile, ceci veut dire qu'on a la liberté de choisir tel ou tel signe, s'il s'agit du dé à signes, ou tel ou tel nombre de points, s'il s'agit du dé à nombre. Si tous les deux dés, indiquent des étoiles, on peut, bien entendu, choisir aussi bien les horizontales, que les verticales.

Si l'enfant, en lançant ses dés, obtient des signes et des nombres représentant une case déjà complétée, il laisse passer son tour au joueur suivant.

Le vainqueur sera celui, qui le premier, aura complétée les neuf cases de son plan de jeu.

© 1980 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**

