

# 435 - Colorama

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Ravensburger.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 1 à 4 joueurs.

Présentation :

Le plateau est composé de cinquante empreintes dans lesquelles viennent s'encaster des formes géométriques dont les différentes couleurs sont identifiables par des codes graphiques composés de points en relief.

Seul ou à plusieurs, avec ou sans dé(s), quelle que soit la règle proposée, l'objectif de ce jeu est de familiariser le jeune enfant aux couleurs et aux formes géométriques de base.

## **BUT DU JEU**

Reconnaître et différencier les couleurs et les formes.

## **PRESENTATION DU JEU**

- La couleur est symbolisée par un code graphique en relief. On retrouve ces codes sur les différentes pièces et sur le dé des couleurs.
- Le dé des formes est également en relief.
- Pour les deux dés, la face rugueuse représente le « Joker ».

## **VARIANTE 1 : jeu sans les dés**

- Pour 1 joueur : toutes les formes sont étalées sur la table. L'enfant doit les placer une à une dans les cases correspondantes en respectant la forme et/ou la couleur.

- Pour plusieurs joueurs, en mode rapidité : toutes les formes sont distribuées à part égale entre les joueurs. Les enfants tentent alors simultanément de les placer dans les cases correspondantes en respectant la forme et/ou la couleur. Le gagnant est le premier joueur qui réussit à toutes les placer.

## **VARIANTE 2 : avec le dé des couleurs**

- Pour plusieurs joueurs : Une fois les pièces réparties entre tous (soit en piochant chacun à son tour 2 formes au hasard, soit en utilisant le dé des couleurs), chaque enfant lance le dé à tour de rôle et place, dans les cases adéquates, toutes les pièces en sa possession, dont la couleur (ou le code en relief) correspond au dé. Celui qui ne possède pas de pièce(s) de couleur correspondante à la face du dé, doit passer son tour.

La face « Joker » permet à l'enfant de déterminer lui-même la couleur de son choix.

Le gagnant est celui qui parvient le premier à placer toutes ses pièces sur le plateau.

### **VARIANTE 3 : avec le dé des formes**

- Pour plusieurs joueurs :

Une fois les pièces réparties entre tous (soit en piochant chacun à son tour 2 pièces au hasard, soit en utilisant le dé des formes), chaque enfant lance le dé à tour de rôle et place, dans les cases adéquates, toutes les pièces en sa possession, dont la forme correspond à celle du dé.

Celui qui ne possède pas de forme(s) correspondante(s) à celle de la face du dé, doit passer son tour.

La face « Joker » permet à l'enfant de déterminer lui-même la forme de son choix.

Le gagnant est celui qui parvient le premier à placer toutes ses pièces sur le plateau.

### **VARIANTE 4 : avec les 2 dés**

- Pour plusieurs joueurs :  
C'est une combinaison des variantes 2 et 3, puisque les joueurs utilisent les deux dés en même temps.