



reconnaître

colours and shapes

herkennen

riconoscere

erkennen

NATHAN

Ce matériel propose de nombreux jeux simples et attrayants permettant d'aborder, selon les deux critères FORMES et COULEURS, des exercices d'observation, d'identification et de mise en correspondance.

Les cinq premiers jeux sont à caractère progressif et il est conseillé de les utiliser dans l'ordre. Les autres jeux peuvent être joués à n'importe quel stade.

Présentation du matériel de la boîte

- 4 grandes planches
- 4 petites planches imprimées recto-verso

Chaque planche porte le titre du jeu.

- 32 "silhouettes" en noir et blanc.
- 32 jetons "couleurs" : violet, jaune, marron, rouge, orange, bleu, vert, rose.
- 40 jetons "sujets" : poissons, papillons, oiseaux, pelotes, montgolfières, canards, pantins.

Lors de la première utilisation du matériel, détacher les jetons prédécoupés.

LES JEUX

Le jeu des formes et des couleurs

2 à 4 joueurs

a. Le jeu des formes

Chaque planche présente 5 sujets et 3 formes géométriques (planches 1).

- Distribuer les planches :

- à 2 joueurs : 2 planches chacun
- à 3 joueurs : 1 planche chacun

- Trier les "silhouettes" correspondant aux dessins des planches, les mettre à l'envers sur la table et les mélanger.

(A 3 joueurs, écarter une planche et les silhouettes correspondantes).

- Le joueur qui, le premier, a complété sa planche, a gagné.

Le jeu des formes et des couleurs

b. Le jeu des couleurs

- Ce jeu est le même que le précédent (planches 1), mais on utilise ici les jetons "couleurs".

- Les joueurs doivent poser les jetons qu'ils tirent sur les sujets de même couleur figurant sur leur planche.

Le loto des 2 couleurs

2 et 3 joueurs

Chaque planche représente 8 fois le même personnage, en tenue bicolore, mais dont les couleurs sont chaque fois différentes (planches 2).

(A 2 joueurs, écarter une planche et la série de jetons correspondante).

3. Chaque joueur, à son tour, tire un jeton. Si celui-ci correspond au sujet demandé (pantin ou canard ou montgolfière) et présente les deux mêmes couleurs que celles de la tenue d'un de ses personnages, il le pose sur la case correspondante de sa planche. Sinon, il le remet à l'envers dans la pioche.

Chaque personnage est accompagné d'un pantin, d'un canard, ou d'une montgolfière, que l'on retrouve sur les jetons.

1. Distribuer 1 planche à chaque joueur.

2. Trier les jetons "sujets" nécessaires au jeu, les mettre à l'envers sur la table et les mélanger.

4. Le joueur qui, le premier, a complété sa planche, a gagné.

L'escargot des couleurs

2 à 4 joueurs

1. Placer la planche "escargot des couleurs" entre les joueurs (planche 3).
2. Distribuer un pion à chaque joueur.
3. Mettre les jetons "couleurs" à l'envers sur la table et les mélanger.
4. Chaque joueur, à son tour, tire un jeton et avance son pion sur l'escargot jusqu'à la case présentant un sujet de couleur identique au jeton tiré.
5. Le jeton est ensuite écarté.
6. Lorsqu'un joueur tire un jeton d'une couleur qui ne lui permet plus d'avancer, il doit, dans ce cas, reculer pour se poser sur une case de couleur correspondant au jeton.
7. Deux pions peuvent se trouver sur la même case.
8. Le gagnant est le joueur qui, le premier, atteint la dernière case, celle représentant le pichet.

Le loto des 3 couleurs

2 à 4 joueurs

- Chaque planche représente 4 fois le même sujet tricolore, mais dont les couleurs sont chaque fois différentes (planches 4).
1. La distribution des planches, le tri des jetons et la règle du jeu sont identiques au "Loto des 2 couleurs".
 2. Il s'agit ici de poser les jetons sur les cases des planches en respectant les 3 couleurs du sujet correspondant.
- Chaque sujet est accompagné d'un petit papillon, d'un petit poisson, ou de pelotes.

Le jeu des paysages

(couleur et forme)

2 à 4 joueurs

- Les planches sont illustrées d'un paysage sur lequel figurent 6 formes géométriques en 6 couleurs. Cependant, les couleurs des formes représentées diffèrent sur chaque planche (planches 5).
- Sous chaque paysage, 6 cases blanches sont prévues.
1. Distribuer les planches aux joueurs et trier les jetons "figures géométriques" comme indiqué dans les jeux précédents.
 2. Mettre les jetons à l'envers sur la table et les mélanger.
 3. Un meneur de jeu, ou l'un des autres joueurs et annonce la figure représentée et sa couleur.
Exemple : trapèze bleu, ou rond jaune, ou carré violet.
 4. Les joueurs examinent leur planche. Celui qui a le paysage dans lequel est représentée la figure annoncée, la réclame et la pose sur une des cases blanches.
 5. La partie se poursuit ainsi : le meneur de jeu tire les jetons un à un, annonce ce qu'ils représentent, et les joueurs intéressés les réclament, jusqu'à ce qu'un joueur ait complété correctement sa planche. Il est alors le gagnant.

Nous avons donné ici les règles des principaux jeux collectifs. Mais ce matériel permet beaucoup d'autres possibilités de jeux de mémoire, de classification... à jouer seul ou à plusieurs.

En voici quelques exemples

Jeu de tri et de classement

- Avec les jetons "couleurs" : trier et grouper tout ce qui est rose, tout ce qui est vert, etc.
- Avec les jetons "figures géométriques" : trier et grouper tout ce qui est carré, tout ce qui est rond, etc.
- Avec les jetons "sujets" : trier et grouper tout ce qui représente la montgolfière, le pantin, etc.

Jeu de mémoire

- Mettre tous les jetons "couleurs" à l'envers sur la table et les mélanger.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a ramassé 5 paires.

- Chaque joueur, à son tour, en retourne 2.

- Même jeu avec les "figures géométriques" mais en jouant sur les formes : retourner 2 carrés, 2 trapèzes, 2 ronds, etc.

- Si ceux-ci sont de la même couleur, il ramasse la paire. Sinon, il remet les 2 jetons à l'envers et à leur place.

Jeu tactile

- Mettre toutes les "silhouettes" dans un sac opaque.

- Si celle-ci correspond à ce qu'il a annoncé, il la garde, sinon il la remet dans le sac.

- Chaque joueur, à son tour, met la main dans le sac et doit identifier le sujet rien qu'au toucher.

- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a identifié 5 silhouettes.

- Il annonce alors ce qu'il pense avoir reconnu et sort la silhouette du sac.
