

Spelend leren  
Apprendre en jouant  
Aprender brincando

3-6  
jaar · ans  
anos

# Kleuren en vormen Formes et couleurs Cores e formas



Met zelfcontrole · Jeu avec auto-controle  
Com auto-controle

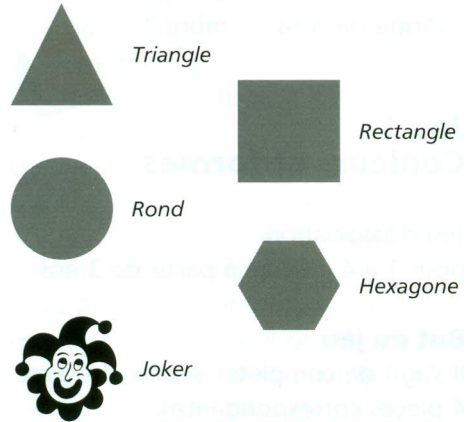


*Des pièces colorées invitent l'enfant à la manipulation et à la découverte par le jeu. Il découvre les principales formes géométriques et apprend à différencier les couleurs. Le placement précis des pièces développe sa motricité fine. L'enfant doit comparer couleurs et formes et les associer correctement, favorisant ainsi l'observation et la concentration.*



## Contenu :

- 4 planches de jeu (utilisables recto-verso)
- 16 pièces de 4 couleurs : rouge, bleu, vert, jaune et de 4 formes : rond, triangle, rectangle, hexagone
- 1 dé couleurs
- 1 dé formes



## Avant de jouer

Avant le tout premier jeu, détacher les formes et les planches de jeu pré-découpées de leur support. Vous n'avez plus besoin du support. Seules les 16 pièces en plastique vont servir pour le jeu.

**Remarque :** Certaines pièces entrent bien dans certaines cases mais ne les recouvrent pas complètement : ainsi, les ronds et les triangles entrent, par exemple, dans une case carrée. Ce n'est pas faux, mais encouragez plutôt votre enfant à trouver une



pièce qui recouvrirait complètement l'emplacement.

**Remarque valable pour tous les jeux :** votre enfant apprend d'autant mieux les différentes formes qu'il peut les manipuler.

Placez-les dans un sac de toile que vous avez chez vous. Votre enfant doit alors essayer de reconnaître les formes au toucher.

### Interrogez vos enfants sur les couleurs et les formes :

- Connais-tu un fruit de cette couleur ?
- Ton T-shirt est-il de cette couleur ?
- Y a-t-il quelque chose qui a cette forme dans ta chambre ?



### Jeu 1 : Couleurs et formes

Jeu d'association pour 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans

#### But du jeu

Il s'agit de compléter sa planche avec 4 pièces correspondantes.

#### Préparation

Chaque enfant reçoit une planche qu'il pose devant lui.

À deux joueurs, chacun reçoit 2 planches.

Mélanger les pièces sur la table, à portée de main de tous les enfants. Les dés ne servent pas pour ce jeu.

### Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur pioche une pièce et annonce sa forme et sa couleur. Il la place ensuite sur un emplacement vide de sa planche. Une pièce ronde et jaune doit donc être posée sur un emplacement rond et jaune. Quand il a posé sa pièce, c'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie prend fin dès que les joueurs ont recouvert tous leurs emplacements avec les bonnes formes et les bonnes couleurs.



### Jeu 2 : La chasse aux pièces

Jeu avec le dé formes (ou dé couleurs) pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

**Remarque :** Il est possible de jouer avec le dé couleurs au lieu du dé formes. On collecte alors des couleurs (à la place des formes).

#### But du jeu

Il s'agit de posséder 4 pièces de formes différentes.

### Préparation

Placer les quatre planches au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs. Poser ensuite toutes les pièces sur les bons emplacements et préparer le dé formes.

### Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé formes. Quelle pièce sur les planches correspond à la face indiquée par le dé ?

Il retire la forme de la planche et la pose devant lui. La couleur de la pièce n'a aucune importance. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Si le dé indique l'un des deux jokers, le joueur peut choisir n'importe quelle pièce sur les planches. S'il obtient une forme qui n'est plus présente sur les planches, c'est au tour du joueur suivant.

*Encouragez votre enfant à s'exprimer tout en jouant.*

*Par exemple : « Je prends la pièce ronde de la planche. »*

*Invitez-le à trier les pièces gagnées par forme ou par couleur.*

### Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur possède les quatre formes de pièces. Il est déclaré vainqueur.

### Jeu 3 : Jeu pour les experts

Jeu d'association avec les dés formes et couleurs pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

### But du jeu

Il s'agit d'être le premier à compléter sa planche.

### Préparation

Chaque joueur reçoit une planche. À deux joueurs, chacun en reçoit deux. Préparer les deux dés.

### Déroulement

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés.

Quelle pièce peut-il placer sur sa planche ? Il en choisit une. Mais attention ! La forme et la couleur doivent correspondre !

Si les dés indiquent « rouge » et « un rond », par exemple, il prend un rond rouge et le pose sur sa planche.

S'il n'a pas besoin de cette pièce, il relance l'un des deux dés. Il doit faire attention au dé qu'il choisit de relancer. S'il obtient une nouvelle combinaison qu'il peut utiliser, il place la pièce sur sa planche. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur

a complété sa planche. Il est déclaré vainqueur.



## **Jeu 4 : Attrape les pièces !**

Jeu de réflexes  
avec les dés formes et couleurs  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

### **But du jeu**

Il s'agit de former la bonne combinaison de dés pour s'emparer le premier de la pièce correspondante.

### **Préparation**

Étaler toutes les pièces au milieu de la table, bien visibles et à portée de main de tous. Préparer les deux dés. Les quatre planches ne servent pas dans ce jeu.

### **Déroulement**

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et regarde bien le résultat obtenu. Quelle pièce faut-il chercher ? Si les dés indiquent la combinaison bleu et triangle, par exemple, les joueurs recherchent le triangle bleu.

### **Maintenant, attention !**

• Le joueur qui repère la bonne pièce tape dessus avec la main. Il la montre alors aux autres joueurs. Tous

vérifient si la pièce correspond. Si c'est le cas, il la place devant lui sur la table.

- S'il s'est trompé, il remet la pièce à sa place. Le tour de jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur découvre la bonne pièce.
- Si personne ne trouve la pièce correspondante, un dé est laissé de côté et l'autre est relancé. Si les joueurs ne trouvent toujours rien, dommage ! C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les dés.
- Si l'un des dés indique un joker, le joueur peut taper sur une forme ou une couleur au choix, selon le cas.
- Si les deux indiquent un joker, il tape sur une pièce au choix. Le joueur le plus rapide s'empare de la pièce.

### **Fin de la partie**

La partie prend fin dès qu'il n'y a plus de pièces sur la table.

Le joueur qui a le plus de pièces devant lui a gagné.

