

360



AU PAYS DES COULEURS ET DES FORMES

JEU 1: TERMINE LE PAYSAGE



Ravensburger

Un jeu de loto-paysages permettant d'identifier les formes simples de tailles et couleurs différentes.

Pour jouer seul ou à plusieurs,
à partir de 3 ans.

But du jeu:

Identifier les formes manquantes dans chaque paysage; reconnaître et replacer les cartons-formes correspondants.

Contenu:

4 planches «paysage»: le jardin potager
la cour d'école
la mer
la montagne

24 cartons-formes colorés: 7 ronds
6 triangles
6 carrés
5 rectangles

Pour jouer seul:

Faire choisir à l'enfant un ou plusieurs paysages; placer à côté de lui les cartons-formes correspondants, face visible (pour les petits), ou cachée (pour les grands); le laisser compléter à son rythme la ou les planches-images.

Pour jouer à plusieurs:

Préparation du jeu:

A deux, chacun reçoit deux planches-paysages. A trois, chacun reçoit une planche-paysage (la planche restante est mise de côté, ainsi que les cartons-formes correspondants). A quatre, chacun reçoit une planche paysage.

Les cartons-formes sont placés au milieu des joueurs, face cachée.

Règle du jeu des plus petits:

Le joueur le plus jeune commence. Il pioche un carton-forme, le regarde et le montre en l'annonçant aux autres joueurs (ex.: «*C'est un rond rouge*»).

Si cette forme fait partie de son paysage, le joueur qui a pioché cette forme, la place sur sa planche.

Si cette forme appartient à l'un des autres joueurs, celui-ci doit alors la réclamer en répétant le nom de la forme et sa couleur; il la place sur sa planche. S'il s'est trompé, il replace le carton-forme, face cachée dans la pioche.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Règle du jeu des plus grands:

Le joueur le plus jeune commence. Il pioche un carton-forme, le regarde et le montre sans l'annoncer aux autres joueurs.

Si cette forme fait partie de son paysage, le joueur qui a pioché cette forme doit alors la nommer ainsi que sa couleur. A ce moment-là, et s'il ne s'est pas trompé, il peut alors la poser sur sa planche. Dans le cas contraire, s'il ne sait ni nommer la forme ou la couleur, ou s'il se trompe, il replace le carton-forme, face cachée dans la pioche.

Si cette forme ne fait pas partie de son paysage, le joueur qui a pioché cette forme la replace directement, face cachée et sans la nommer, dans la pioche.

Le joueur ayant reconnu un carton-forme de son paysage doit se souvenir de son emplacement pour le repiocher ensuite à son tour de jouer.

Fin de la partie:

Le gagnant est le premier qui réussit à terminer sa ou ses planches.

Mieux apprendre en jouant:

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant...

En jouant, faites nommer aux plus petits, les accessoires et les objets les plus amusants du paysage.

Demandez aux plus grands, de raconter le ou les paysages de la planche qu'ils complètent.

Pour un exercice complet, faites décrire les formes et les couleurs à retrouver, ainsi que les objets qu'ils représentent (ex.: *«Je viens de piocher le rectangle marron qui représente la porte de l'école»*).

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

360



AU PAYS DES COULEURS ET DES FORMES

JEU 2: LA FARANDOLE DES COULEURS

®

Ravensburger

Un jeu d'assemblage pour reconnaître les couleurs primaires; à partir de celles-ci, comprendre la composition des couleurs secondaires.

Pour jouer seul ou à plusieurs, à partir de 3 ans.

But du jeu

Identifier les couleurs primaires des deux astronautes gauche et droite, illustrés sur chaque planche de base. Puis reconnaître et replacer les astronautes correspondants ainsi que l'astronaute du milieu représentant la couleur secondaire.

Contenu:

6 planches de base représentant chacune trois astronautes:

Sur chaque planche, les deux astronautes gauche et droite portent des combinaisons de couleurs primaires, tandis que l'astronaute du milieu porte une combinaison sans couleur, dont les manches seules, se rapportent aux couleurs primaires voisines.

18 silhouettes d'astronautes cartonnées, toutes colorées, soit:

12 silhouettes de couleurs primaires,
6 silhouettes de couleurs secondaires

1 sac pour la pioche

Pour jouer seul:

Faire choisir de façon progressive à l'enfant, une puis plusieurs planches de jeu. Placer les silhouettes des astronautes correspondants dans le sac-pioche. Laisser l'enfant compléter à son rythme la ou les planches de jeu en nommant au début avec lui, puis en lui laissant deviner chaque fois, la couleur de l'astronaute obtenu.

Pour jouer à plusieurs:

Préparation du jeu:

A deux, chacun reçoit trois planches de base. A trois, chacun reçoit deux planches de base.

Les silhouettes d'astronautes aux couleurs primaires sont cachées dans le sac-pioche.

Les silhouettes d'astronautes aux couleurs secondaires sont étalées, face cachée, au milieu des joueurs.

Règle du jeu des plus petits:

Le joueur le plus jeune commence. Il prend une silhouette dans le sac-pioche et la montre sans l'annoncer aux autres joueurs:

- si cette silhouette fait partie de l'une de ses planches et s'il peut en nommer la couleur, (ex. il doit dire: «*Cet astronaute est bleu*»), le joueur qui l'a piochée la place sur son jeu.
- si cette silhouette appartient à l'un des autres joueurs, celui-ci doit alors la réclamer en nommant la couleur représentée.

Remarque: Les silhouettes non reconnues, ni nommées dans la bonne couleur sont replacées dans le sac-pioche.

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Règle du jeu des plus grands:

Le joueur le plus jeune commence. Il prend une silhouette dans le sac-pioche et la regarde sans la montrer aux autres joueurs.

S'il reconnaît une couleur de sa ou ses planches, il place la silhouette d'astronaute au bon endroit. S'il ne possède pas cette couleur, il la remet dans le sac-pioche qu'il passe au joueur suivant, placé à sa gauche.

Lorsque toutes les silhouettes de couleurs primaires sont piochées et placées sur les planches de base, chaque joueur peut à son tour de jouer, retourner l'une des silhouettes de couleur secondaire placée au milieu des joueurs:

Si cette couleur secondaire correspond à l'une de ses planches: le joueur concerné doit en nommer la couleur à haute voix (il doit dire: *«Cet astronaute est gris»*). A ce moment-là seulement et s'il ne s'est pas trompé, il prend la silhouette et la place sur son jeu. S'il se trompe, il remet la silhouette dans la pioche.

Si cette couleur secondaire ne correspond pas à l'une de ses planches, le joueur qui a retourné cette silhouette pose la question suivante (ex.: *«Avec du bleu et du jaune, qu'obtient-on?»*). Le joueur qui a reconnu la couleur de l'astronaute de l'une de ses planches doit donner la bonne réponse. Dans ce cas seulement, et s'il ne s'est pas trompé, il reçoit la silhouette correspondante et la place sur son jeu. A l'inverse, la silhouette non identifiée est replacée dans la pioche.

Fin de la partie:

Le gagnant est le premier qui réussit à terminer sa ou ses planches.

Mieux apprendre en jouant:

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant..

En jouant, n'oubliez pas de faire nommer par l'enfant, la couleur de chaque silhouette piochée, d'abord pour les coloris primaires (règle du jeu des plus petits), puis pour les coloris secondaires (règle du jeu des plus grands).

Faites répéter aux plus petits la composition de chaque couleur secondaire, une fois le jeu terminé (ex.: *«Pour faire le vert, on mélange le bleu et le jaune»*).

Pour les plus grands, poser à la fin de la partie de nouvelles questions-tests (ex.: *«Comment obtient-on du gris?»*...).

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

360



AU PAYS DES COULEURS ET DES FORMES

JEU 3: J'AI LA FORME



Ravensburger

Un jeu de cartes et de formes favorisant, à l'aide des couleurs primaires, la reconnaissance en plan et en volume, de formes simples (le rond, le carré, le rectangle), et plus élaborées (le triangle, le losange, le trapèze).

Pour jouer seul ou à plusieurs,
à partir de 3 ans.

But du jeu:

Selon la règle utilisée, apprendre d'abord à reconnaître et nommer les formes semblables, de couleurs différentes; puis à identifier et rassembler, à partir de familles de même couleur, six formes différentes.

Contenu:

24 cartes représentent:

4 familles de couleurs (rouge, bleu, vert, jaune)
6 cartes-formes dans chaque famille (un rond, un carré, un rectangle, un triangle, un losange, un trapèze)

24 pions-formes colorés en bois, correspondent
aux 24 cartes

Un dé à formes
Un dé à couleurs

Pour jouer seul:

Placer toutes les cartes éparpillées, face visible devant l'enfant; lui donner les dés (dé à formes et dé à couleurs). Progressivement, l'enfant doit retrouver les cartes représentant les formes et les couleurs associées au lancement des deux dés (ex.: si le dé des couleurs indique le rouge et le dé des formes un carré, le joueur doit désigner la carte rouge, dessin de forme carrée...)

Remarque: Attention, le dé des couleurs renferme un joker (on peut dans ce cas, sélectionner la couleur de son choix) et un «0» (aucune carte ne peut être choisie).

Variante:

Cette règle de jeu peut être utilisée seul ou à deux. Dans ce cas, si la carte désignée par le dé est déjà possédée par l'un des joueurs, le joueur concerné a le droit de lancer une seconde fois le dé de son choix ou les deux dés.

Le gagnant est celui qui possède en fin de partie, le plus grand nombre de cartes.

Pour jouer à plusieurs:

Règle du jeu des plus petits:

On joue avec le dé des formes, les pions-formes et les cartes.

Chaque joueur reçoit une série complète de six pions-formes de la même couleur. Les cartes sont placées au milieu des joueurs, le côté couleur étant caché.

Le joueur le plus jeune commence: il lance le dé, nomme la forme obtenue (ex.: «*C'est un rond*») et cherche à retrouver en s'aidant des formes tracées au dos des cartes, la carte de forme correspondant à sa couleur.

Si la carte piochée est de la bonne couleur, le joueur prend sa forme et la place sur la carte, face couleur visible devant lui.

Si la carte piochée ne correspond pas à la couleur recherchée, le joueur montre cette carte aux autres joueurs et la replace dans la pioche, le côté couleur étant caché.

Le joueur ayant reconnu une carte-forme de sa couleur, doit se souvenir de son emplacement pour la repiocher ensuite, à son tour de jouer, s'il obtient cette forme en jetant le dé!

Remarque: Si le dé indique au cours de la partie, une forme déjà obtenue, le joueur a le droit de lancer une seconde fois le dé...

C'est au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Le gagnant est celui qui réussit le premier à retrouver toutes ses cartes de la même couleur.

Règle du jeu des plus grands:

On joue seulement avec les cartes, sur le principe du jeu des familles.

A deux, chacun reçoit huit cartes: les cartes restantes constituent la pioche; elles sont étalées au centre des joueurs, côté couleur caché. A trois, chacun reçoit huit cartes. A quatre, chacun reçoit six cartes.

Le joueur le plus jeune commence: il regarde ses cartes et cherche à reconstituer une famille de formes complète (ex.: la famille des formes jaunes).

Pour obtenir une carte, il peut s'adresser indifféremment à l'un ou l'autre des joueurs, ou s'il n'y a que deux joueurs, choisir d'obtenir dans la pioche, la forme recherchée de la couleur correspondante.

Dans tous les cas, il doit annoncer la forme et la couleur demandées (ex.: «*Je demande à...*») ou «*Je cherche dans la pioche le losange rouge.*»)

Le gagnant est celui qui réussit à obtenir le plus grand nombre de familles complètes.

Mieux apprendre en jouant:

Parents et éducateurs, vous qui êtes attentifs à l'éveil de votre enfant...

A la fin de la partie, faites retrouver aux plus petits, une forme et sa couleur associée (ex.: *Montre moi un rond rouge, un carré bleu*»).

Demandez aux plus grands, de nommer la forme et la couleur que vous montrez...

Jouez aux devinettes avec l'enfant, et demandez-lui de désigner ce que vous recherchez:

- « *Qu'est ce qui a quatre côtés égaux et qui est rouge?*»
- «*Je recherche un rond vert...*»
- «*Cinq côtés, cela s'appelle un...*»

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg