

DUOS

F

Qu'est qui s'assemble ?

Contenu : 12 paires de cartes

Quels objets vont ensemble ?



Tout en jouant les enfants découvrent le lien entre les différentes cartes. Grâce à la forme des pièces de puzzle les enfants contrôlent les réponses. En effet, les 'nez' des pièces de puzzles indiquent quelles cartes s'assemblent.

Développer le vocabulaire de l'enfant grâce aux cartes de Duos ? Rien de plus simple, en posant des questions telles que : que voit-on sur les cartes ? quelle est la couleur de l'objet ? à quoi sert l'objet ? etc. le vocabulaire s'étoffe.

1. Chercher les paires

Mélanger les cartes et les déposer faces visibles sur table. Les enfants cherchent les cartes qui vont ensemble tout en donnant le nom de objets en question.

2. Qui a la pièce correspondante ?

Le meneur du jeu garde la moitié des cartes et distribue l'autre moitié parmi les enfants.

Le meneur du jeu montre un carte et demande "qui a besoin du seau ?" ou "à qui appartient la pomme ?".

3. Echanger des cartes-images

Toutes les cartes sont mélangées et distribuées parmi les enfants. Les enfants déposent leur cartes faces visibles devant eux et observent bien les illustrations. Le joueur qui voit une paire dans son propre jeu, peut l'assembler et la déposer devant lui. Au moyen de questions les enfants tentent de récolter les moitiés manquantes pour former des paires. L'enfant a qui c'est le tour demande à un autre joueur de son choix une moitié manquante d'une paire de cartes et offre une autre carte en échange.

Ex. 'M'offres-tu la poupée ? Je te donne la glace en échange.' Si l'échange a lieu, les paires peuvent être déposées. Dans le cas contraire, le tour passe au joueur suivant. Les enfants tentent tour à tour d'effectuer des échanges jusqu'à ce que toutes les paires soient complètes.

4. Recherche à l'aveuglette

Cette variante du jeu s'adresse aux enfants plus âgés : les cartes se distribuent de façon 'aveugle' parmi les joueurs. Chaque enfant observe bien ses cartes sans les montrer aux autres joueurs. Le joueur ayant déjà une paire parmi ses cartes, peut la déposer devant lui faces visibles. Les autres cartes restent sur table faces cachées. Comme pour le jeu précédent, les enfants se demandent un à un les cartes désirées. Ex. 'As-tu la pomme ?' Si l'enfant auquel la question s'adresse possède la carte en question, il doit la donner. Ensuite c'est à son tour de demander une carte à l'enfant de son choix. Dès que l'enfant obtient une paire, il la dépose faces visibles devant lui. Les questions se suivent jusqu'à ce que toutes les paires soient complètes.

Les objets suivants sont représentés sur les 12 paires :

pot de fleurs – arrosoir
blouson – salopette
poupée – landau voiture de poupée
ramassette – balayette
baskets – chaussettes
chaise – table

poire – pomme
formes pour pâtes de sable – seau de plage
locomotive – remorque
cruche – bol
tricot – pelotes de laine
gaufrette – glace

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A., Service Consommateurs - B.P.
60159 - 60111 MÉRUG Cedex