



Ce jeu a été créé et
dessiné par
Marie-Françoise Péters

Les images originales
ont été réalisées avec
la technique des sables
naturels colorés.
L'artiste a reçu
pour sa technique
la médaille d'or
de l'académie
Européenne des arts.

Coordonnées :
Marie-Françoise Péters
pietersite@hotmail.com
Atelier : 4802 Heusy Belgique

Dit coin coin !

pour les tout petits :
de 2 à 4 ans.

Les deux font la paire.

En individuel:

2 tas sont mis devant l'enfant:

- d'un côté: le père ou la mère (canard, poule...)
- de l'autre: le jeune

Jeu évolutif:

Au début peu de cartes et après, selon l'âge, on augmente le nombre. L'enfant doit trouver le petit associé avec le

parent. Il développe aussi son sens des couleurs et de l'observation.

En collectif:

Principe du valet noir (de 2 à 4 joueurs)

Les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs.

Les paires sont disposées au centre de la table et à chaque fois, on cite le nom de l'animal et son cri. « la souris...chicote »!

Ensuite, chacun essaye de

reconstituer une paire en piochant à son tour une carte à l'adversaire. (les cartes sont tenues en éventail dans la main, sauf au début du jeu s'il y en a trop) Celui qui reste avec la carpe a perdu!

Si l'enfant ne sait pas lire, il travaille les associations et l'adulte lit les mots que l'enfant enregistre de toute façon au niveau prélecture.

Dit coin coin !

Autres possibilités:

Cris et mimes

Se joue à 4, 6, 8 joueurs

- on dispose les cartes au centre de la table (en paquet face cachée) on dispose aussi un sablier ou une minuterie.

- on forme des équipes de 2 joueurs. Les partenaires se placent en vis-à-vis.

But:

faire connaître à l'autre par cri (et mime si besoin) un maximum d'animaux en un temps défini.

Règles:

soit 2 équipes A et B (ou C et D)

A1 et B1 (ou C1 et D1)

A prend la carte du dessus et doit la faire reconnaître à son partenaire A1. (en dehors du cri, par exemple: cot cot, on ne

peut pas citer des mots.)

B et B1 ne peuvent pas donner la solution s'ils la trouvent; sauf si l'équipe A donne sa langue au chat en criant « cri et mime » ou SOS.

A ce moment, l'équipe adverse a l'opportunité de donner la réponse rapidement si elle l'a connaît et gagner ainsi une carte sur le temps de l'autre équipe.

A continue si le temps restant le permet; Autrement: B prend la main et ainsi de suite à tour de rôle.

La carpe vaut ici 2 points.

On peut - ajouter une carte avec sablier: on double le temps.

Mémoire coin coin

En individuel, de 2 à 12 ans ...ou pour adultes.

Si le petit a 2 ans, on ne lui met que 3 paires. (on augmente le nombre avec l'âge)

L'enfant dispose les cartes devant lui, face cachée. Il en retourne 2.

Si ce n'est pas une paire, il les remet à l'envers. Si c'est une paire, il les retire du jeu et il continue. Le but est de gagner le maximum de paires grâce

à la mémoire visuelle de la carte et de son emplacement. Les harmonies de couleurs différentes aident.

Nb: la carpe ici n'intervient pas.

Ce jeu a reçu l'avis favorable de parents, d'instituteurs, d'artistes et a été testé positivement avec des enfants.