



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.

