

























Matériel :

- 48 pièces géométriques de différentes formes, couleurs, tailles et épaisseurs.
- 8 plateaux où les insérer
- 4 dés, un pour chaque caractéristique (forme, couleur, taille et épaisseur)

Avec le jeu Formes Logiques, les plus petits joueront avec des pièces de 4 formes géométriques basiques (cercle, triangle, carré et rectangle) et découvriront les différentes caractéristiques physiques de chacune, telles que la taille, la couleur et l'épaisseur. La variété des pièces et des combinaisons permet aux plus petits d'apprendre à les différencier et de les trier selon leurs caractéristiques. Les plateaux illustrés où s'insèrent les pièces les aident à développer leur imagination et à découvrir comment les figures géométriques s'intègrent dans notre environnement.

Avant de commencer, colle les adhésifs sur chacun des dés selon que ce soit de formes, couleurs, dimensions ou épaisseurs.



Dé des formes:	Dé des couleurs:	Dé des dimensions:	Dé des épaisseurs
 carré	 rouge	 grand	 épais
 rond	 bleu	 petit	 fin
 triangle	 jaune	 grand	 épais
 rectangle	 rouge	 petit	 fin
 n'importe quelle forme	 bleu	 grand	 épais
 n'importe quelle forme	 jaune	 petit	 fin

POUR UN SEUL JOUEUR

Les propositions pour un seul joueur sont des activités que l'enfant peut réaliser de façon autonome une fois familiarisé avec le jeu. Toutefois, la participation d'un adulte est toujours recommandée pour enrichir l'activité et partager le temps de jeu.

Reconnaître et regrouper.

Montrer à l'enfant toutes les pièces du jeu, une à une, en annonçant la forme et en lui demandant la couleur, la taille et l'épaisseur afin qu'il les observe et les identifie.

Ceci fait, lancer le dé « forme » et lui demander de séparer et regrouper toutes les pièces de la forme indiquée. Si le dé montre une étoile, l'enfant choisit la forme qu'il souhaite utiliser.

Recommencer avec le dé « couleur » cette fois, et demander à l'enfant qu'il sépare, parmi les pièces sélectionnées précédemment, celles de la couleur indiquée par le dé.

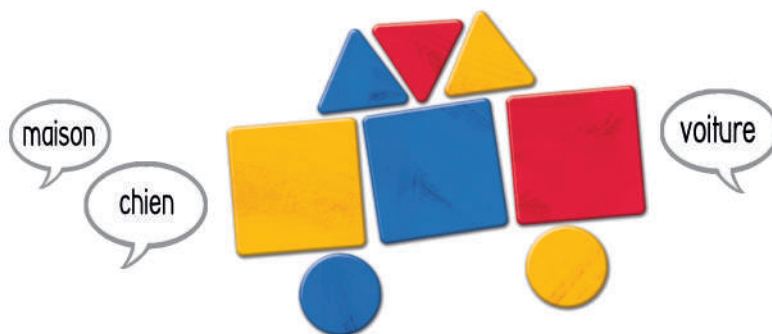
Puis recommencer avec les dés « épaisseur » et enfin « taille » de façon à ce que, après les 4 lancers, il ne reste plus qu'une pièce sélectionnée. Arrivés à la pièce finale, demander à

l'enfant de l'observer et d'en énoncer toutes les caractéristiques.
Vous pouvez alors mélanger de nouveau toutes les pièces pour rejouer de la même façon.



Imagine et dessine

Poser toutes les pièces sur la table et proposer à l'enfant trois éléments qu'il connaît comme, par exemple, « maison », « chien » et « voiture ». Il devra choisir en secret un de ces éléments et assembler une figure en combinant différentes pièces sur la table. Une fois la figure terminée, deviner lequel des trois éléments il a représenté. Ensuite, échanger les rôles, l'enfant propose et l'adulte construit une figure qu'il essaiera de deviner.



Cherche les formes

Demander à l'enfant de prendre les pièces du jeu et de retrouver dans la salle des objets ou des meubles contenant une de ces formes. Lorsqu'il trouve un objet avec une des formes qu'il cherche, lui demander de poser une pièce de ladite forme dessus ou à côté. Quand il n'y plus d'objet à trouver ou de forme d'un type disponible, compter combien on en a trouvé et regarder laquelle est la plus fréquente.



POUR 2 JOUEURS OU PLUS

Qui le trouve en premier ?

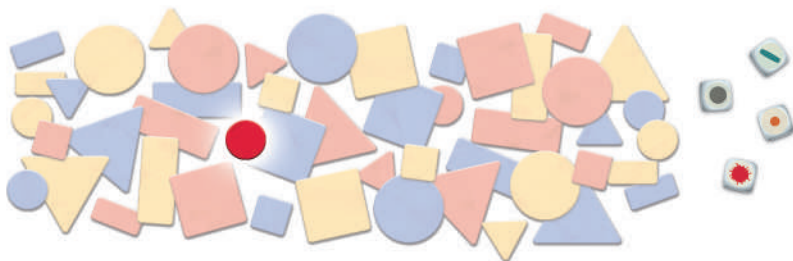
Placer les 48 pièces au centre de la table ou par terre, à la portée de tous les joueurs. Lancer les 4 dés et tous les joueurs doivent retrouver et prendre la pièce correspondant aux 4 caractéristiques indiquées. Le premier à la récupérer la garde et lance de nouveau les 4 dés pour continuer la partie.

Si le dé « forme » montre une étoile, alors il ne faut pas chercher de pièce mais au contraire le premier joueur à attraper le dé pourra choisir la pièce de son choix.

Au cas où les dés correspondraient à une pièce déjà récupérée, le premier joueur à dire « Déjà pris ! » pourra choisir la pièce de son choix parmi celles qui correspondent à au moins une des caractéristiques requises. Mais s'il se trompe et que la pièce est encore disponible, il devra remettre avec les autres une de ses pièces gagnées antérieurement, s'il en a.

Le premier à récupérer 4 pièces avec une caractéristique en commun (forme, couleur, taille ou épaisseur) gagnera la partie.

Avec des enfants plus petits, on peut jouer en n'utilisant que les grosses pièces et en retirant le dé « taille ».



Loto des formes

Chaque joueur choisit un des plateaux illustré et on place au centre de la table les pièces « fines » et les dés de forme, couleur et taille. Les plateaux et les pièces restants sont remis dans la boîte, ainsi que le dé « taille ». Lors de parties à 2 joueurs, chacun peut jouer avec 2 plateaux s'il le souhaite.

À son tour, le joueur lance les 3 dés et prend la pièce qui correspond aux 3 caractéristiques indiquées. Si la pièce indiquée peut s'insérer sur son plateau, il le fait et le tour passe au joueur suivant. Si elle correspond au plateau d'un autre joueur, il la lui donne afin que ce dernier la pose sur le sien. Si la pièce indiquée ne correspond au plateau d'aucun des joueurs, il la prend tout de même et la conserve devant lui. À son tour, un joueur peut remettre au centre de la table 2 pièces ainsi récupérées pour choisir une pièce de son choix au lieu de lancer le dé. Le premier joueur à compléter son plateau avec les 6 pièces correspondantes remporte la partie.



Tours de formes

Poser toutes les pièces sur la table et les joueurs en prennent une à tour de rôle jusqu'à ce qu'elles soient toutes distribuées. Chaque joueur ne jouera qu'avec ses propres pièces.

À son tour, un joueur choisit un des 4 dés (forme, couleur, taille ou épaisseur) et le lance. Ensuite, il prend une de ses pièces qui correspond à la caractéristique indiquée par le dé et la pose sur une autre plus grande ou de la même taille (sans s'occuper ni de la forme, de la couleur ou de l'épaisseur). Le tour passe ensuite au joueur suivant.

Une pièce posée sur une autre ne peut plus être déplacée, mais on peut lui poser d'autres pièces dessus, à condition qu'elles soient de même taille ou plus petites.

Lorsqu'un joueur lance un dé et ne peut poser aucune pièce sur une autre, il est éliminé. Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

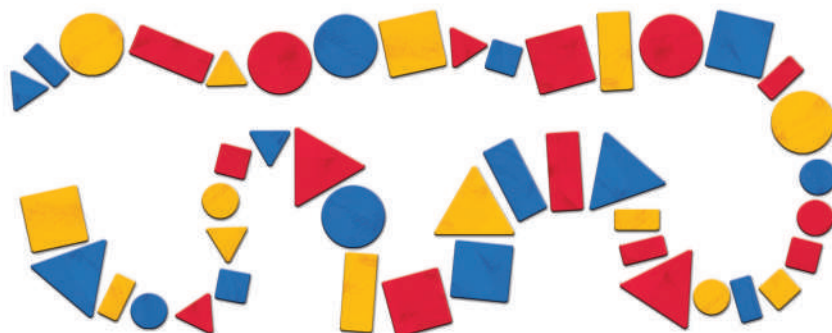


Le petit train

Poser toutes les pièces de façon à former une ligne sinueuse qui puisse tenir sur la table (on peut également jouer par terre).

Un joueur choisit et lance trois des quatre dés disponibles. Puis il regarde les caractéristiques indiquées par les dés et si une des pièces des extrémités correspond à l'une d'elles, il la récupère et retire le dé correspondant. Il regarde ensuite s'il peut prendre la pièce suivante grâce à l'un des dés restants, et si oui, il la prend et retire le dé correspondant. Il regarde enfin le troisième dé pour vérifier s'il lui permet de gagner une troisième pièce, puis le tour passe au suivant.

On joue jusqu'à ce qu'aucun joueurs n'ait pu récupérer de pièce lors de son tour. Celui qui a récupéré le plus de pièces remporte la partie.



Ref.19599



NC899/04/19599

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT
SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallés · Espagne
www.educaborras.com

