

Chaque joueur prend une carte de la série bandeau violet et réalise la consigne. L'autocorrection se trouve sur les cartes indiquées d'un bandeau vert et du même numéro.

8) Cartes consignes « informations partielles » repérées par un bandeau marron.

Les 4 cartes consignes représentent des bassins pour lesquels des pièces ont été masquées. L'objectif est de repositionner les pièces manquantes à partir des informations déjà données. Chaque joueur prend une carte de la série bandeau marron et réalise la consigne. L'autocorrection se trouve sur les cartes indiquées d'un bandeau vert et du même numéro.

EXTENSIONS du jeu : utilisation des 8 pièces supplémentaires.

1) Ateliers à partir de la carte « instructions » indiquée d'un bandeau noir.

Pour ces consignes, le joueur doit maîtriser le jeu de la construction des petits bassins et pouvoir différencier le nombre de briques sur les pièces.

Objectifs pédagogiques supplémentaires :

Écoute de consignes, concentration, différenciation de plusieurs paramètres fins, réflexion, affirmation d'un choix justifié par une explication orale.

Matériel :

- 1 carte « instructions » repérée par un bandeau noir : face 1 instructions à appliquer sur les configurations des bassins ☆ ou □. Face 2 instructions à appliquer sur les configurations des bassins ◇ et △.
- 1 carte « Autocorrection » indiquée d'un bandeau gris.
- 8 pièces puzzles supplémentaires

Modes opératoires :

Règle du jeu commune pour les 4 modèles de puzzle ☆, □, ◇ ou △ préalablement réalisés selon les fiches consignes couleurs repérées par un bandeau vert.

Jeu d'écoute :

Les instructions sont lues par le meneur de jeu pour faire évoluer la configuration des plateaux.

Sans retirer ni poisson, ni algue, le joueur répond dans l'ordre, aux instructions attirées au bassin (même symbole) en remplaçant une pièce par une autre, choisie parmi les 8 pièces supplémentaires. **Il doit laisser les pièces nouvellement posées sur le plateau.**

Jeu de lecture :

Le joueur lit directement « les instructions », dans l'ordre indiqué et positionne au fur et à mesure les pièces quand cela est possible. Parallèlement, à chaque instruction, il remplit le tableau des réponses en cochant la case « oui ou non » et en indiquant la lettre de la pièce utilisée.

Autocorrection à partir de la carte repérée par un bandeau gris.

2) Ateliers à partir des étiquettes-consignes

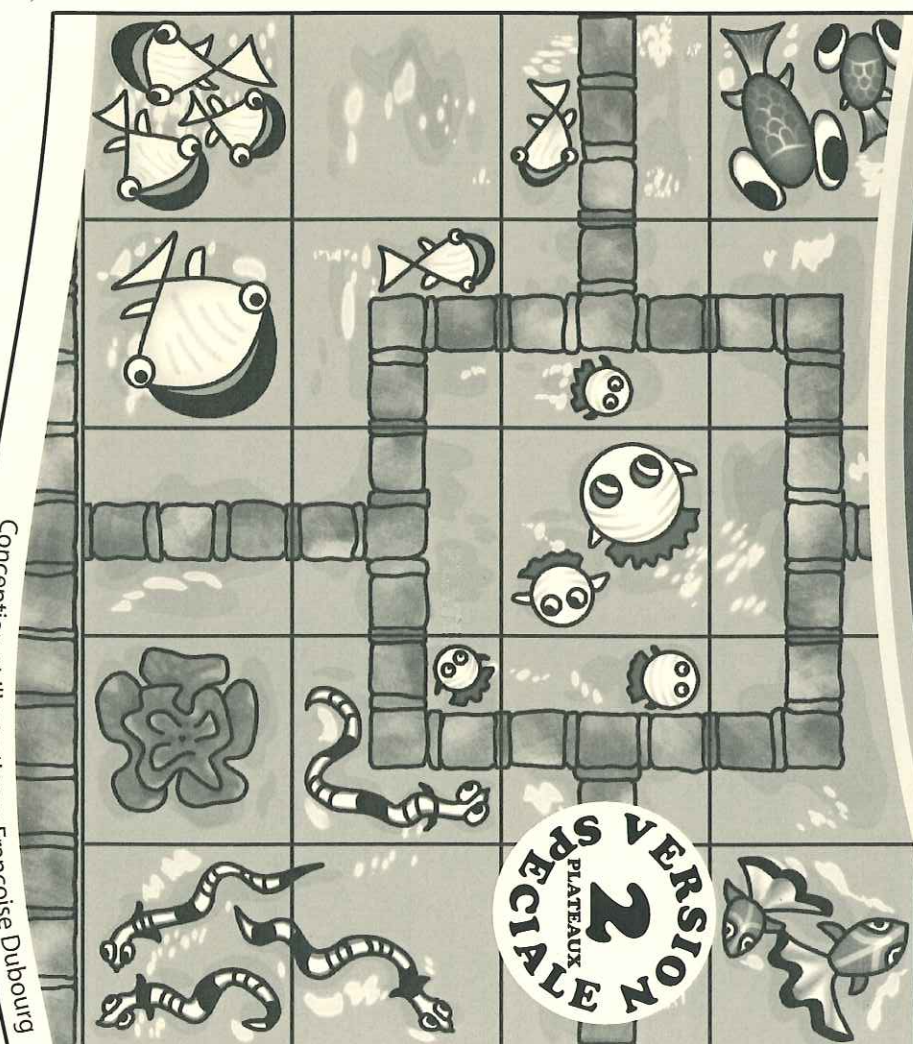
Les joueurs doivent construire à l'intérieur du grand bassin, un nombre déterminé de petits bassins de sorte que les poissons, de 5 familles différentes, se retrouvent séparés ou réunis de façon précise (voir fiche annexe).

Les petits bassins

JEU D'ORIENTATION ET DE REPÉRAGE DANS L'ESPACE.

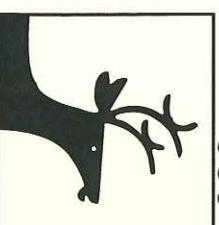
JEU DE DÉDUCTION ET DE LOGIQUE.

VERSION
2
PLATEAUX
SPECIALE



Conception et illustrations : Françoise Dubouy

Editions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY

Tél. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com



Fabrique
en France

**

Ref. GS1204
1/septembre.2012

Objectifs pédagogiques :

Jeu d'orientation et de repérage dans l'espace, de déduction et de logique.

Vision d'ensemble par 3 moyens d'attention :

- l'espace (l'eau turquoise),
- les limites de l'espace (les murs de briques),
- le contenu de l'espace (les poissons par la forme ou par la couleur)

Ce jeu est constitué de plateaux-puzzles non latéralisés et à multiples configurations possibles.

Chaque plateau représente un grand bassin bordé de murs de briques avec un quadrillage de fond.

Les 25 pièces du plateau-puzzle représentent les poissons, les murs de briques, les algues et l'eau.

Les poissons, différents les uns des autres, sont identifiables par leur couleur ou par leur particularité physiologique.

Ce sont des poissons jaunes avec une grande bouche, des poissons violets à gros yeux, des poissons roses avec une large queue, des poissons ronds, blancs et bleus et des poissons longs, rayés noirs et blancs.

4 Configuration de bassins possibles :

Modèle indicé ☆ (5 branches) : 5 petits bassins où chaque sorte de poisson a son espace clos :

Modèle indicé □ (4 angles) : 4 petits bassins où les poissons blancs et les poissons jaunes nagent dans le même petit bassin, les autres poissons sont dans leur propre bassin.

Modèle indicé ◇ (4 angles) : 4 petits bassins où les poissons noirs et blancs, les poissons roses et les poissons jaunes nagent dans le même petit bassin. Les autres poissons nagent dans leur propre bassin et une algue au repos occupe un autre petit bassin.

Modèle indicé △ (3 pointes) : 3 petits bassins où les poissons rayés et les poissons violets nagent dans le même petit bassin. Les poissons jaunes nagent dans un autre petit bassin et les poissons blancs et les poissons roses nagent dans le même petit bassin.

NB : il est possible de réaliser deux autres configurations de bassins, non représentées par des cartes consignes (visuels au dos de la fiche annexe).

- **Configuration avec 2 petits bassins** où les poissons violets et les poissons roses nagent dans le même petit bassin. Les poissons blancs, les poissons rayés et les poissons jaunes nagent dans l'autre petit bassin.

- **Configuration avec un seul et même grand bassin** : tous les poissons nagent ensemble.

Matériel :

- 2 plateaux-puzzle de 25 pièces
- 16 cartes consignes indicées, pour 8 niveaux de jeu, quadrillées ou non quadrillées.
- 1 carte spéciale « instructions » et 1 carte autocorrection.
- 1 lot de 8 pièces supplémentaires.
- 1 fiche annexe « étiquettes consignes ».

Option + : plateau supplémentaire pour constituer des ateliers avec plus de joueurs.

Ref : GS1203-2

Modes opératoires :

Les joueurs doivent construire à l'intérieur du grand bassin un nombre déterminé de petits bassins, de sorte que les poissons de 5 familles différentes se retrouvent séparés ou réunis de façon précise

Remarque :

Les cartes consignes peuvent être orientées de 4 façons différentes afin que les joueurs ne s'habituent pas à la configuration du bassin.

On peut également envisager qu'un seul et même modèle soit reproduit par plusieurs joueurs.

Ateliers à partir des fiches consignes

1) Cartes consignes repérées par un bandeau vert.

Les 4 modèles de bassins sont en couleurs et quadrillés.

Chaque joueur prend une carte de la série bandeau vert et reproduit son modèle terme à terme.

2) Cartes consignes repérées par un bandeau bleu.

Les 4 modèles de bassins sont en noir et blanc et quadrillés.

Chaque joueur prend une carte de la série bandeau bleu et réalise le modèle proposé. L'autocorrection se trouve au dos de la carte.

3) Cartes consignes repérées par un bandeau orange.

Les 4 modèles de bassins sont en couleurs mais non-quadrillés. Ce sont les mêmes modèles que la série « bandeaux verts » mais orientés différemment.

Chaque joueur prend une carte de la série bandeau orange et réalise le modèle terme à terme.

4) Cartes consignes repérées par un bandeau jaune.

Les 4 modèles de bassins sont en noir et blanc mais non-quadrillés. Ce sont les mêmes modèles que la série « bandeaux orange ».

Chaque joueur prend une carte de la série bandeau jaune et réalise le modèle proposé. L'autocorrection se trouve au dos de la carte.

Pour les prochains niveaux de consignes, 2 cartes sont présentées quadrillées et 2 cartes non quadrillées.

5) Cartes consignes « codés couleurs » repérées par un bandeau rouge.

Les 4 cartes consignes représentent des poissons, codées par des ronds de couleurs, illustrant le nombre et la position de chaque poisson dans le quadrillage.

Chaque joueur prend une carte de la série bandeau rouge et réalise la consigne. L'autocorrection se trouve sur les cartes indicées d'un bandeau vert et du même numéro.

6) Cartes consignes « codés symboles » repérées par un bandeau rose.

Les 4 cartes consignes représentent des poissons, codées par des symboles illustrant la particularité physiologique des poissons. Comme pour l'exercice précédent, la position de chaque poisson est indiquée dans le quadrillage.

Chaque joueur prend une carte de la série bandeau rose et réalise la consigne. L'autocorrection se trouve sur les cartes indicées d'un bandeau vert et du même numéro.

7) Cartes consignes « informations partielles » repérées par un bandeau violet.

Les 4 cartes consignes représentent des bassins pour lesquels les murs ont été masqués. L'objectif est de repositionner les briques à partir des informations données entre autres, par la position des poissons.


































Les petits bassin

Version spéciale

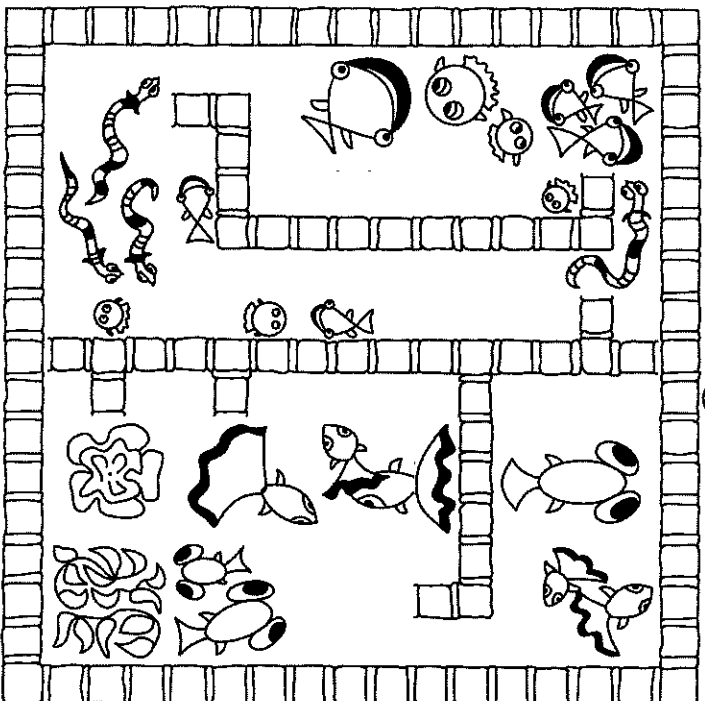
ANNEXE : ATELIERS À PARTIR D'ÉTIQUETTES-CO
(à dupliquer)

Chaque joueur choisit un bandeau, ou un même bandeau est donné à l'ensemble - Objectif : construire à l'intérieur du grand bassin, un nombre déterminé de pe indiqués par la (les) séparatlon(s) placée(s) sur le bandeau, de sorte que les poi séparés ou réunis de façon précise.

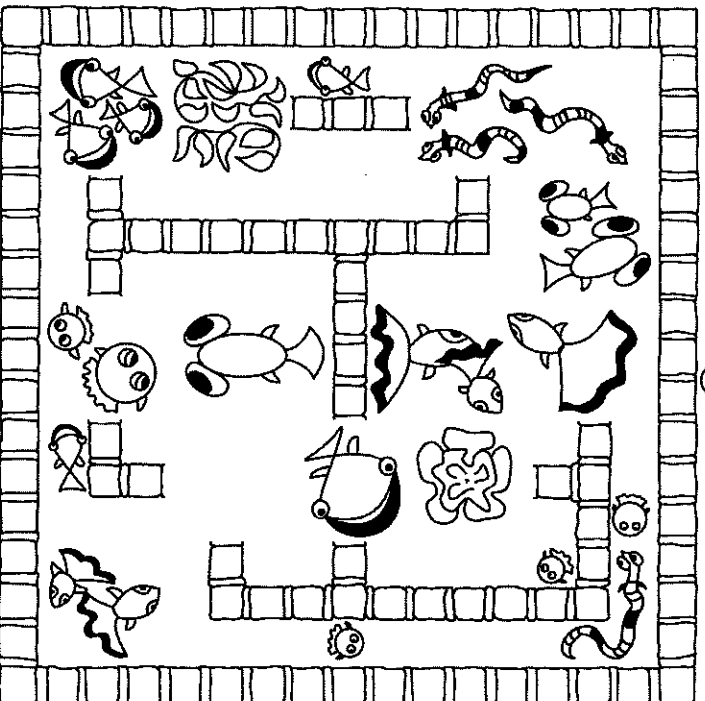
Chaque symbole des étiquettes-consignes renvoie sur une solution de même s bandeau vert sauf pour Q et O où une suggestion est visible au dos de cette fic - Des variantes d'agencement de pièces peuvent être constatées tout en re demandé. Dans ce dernier cas, il est intéressant de comparer les agencem les différents joueurs ainsi qu'avec la carte modèle de la série bandeau vert.

1							
2							
3							
4							
5							
6							

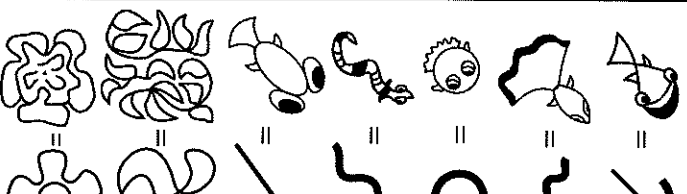
Solution ◡ :



Solution ○ :



Association
poissons et
algues avec l
symboles res
tifs :



(Pour les ateliers
les bandeaux r