

# JEU DU MAÇON

Construire le jeu de cartes avec les enfants

- Soit vous imprimer la page suivante et vous la coller sur une autre feuille ou sur un carton pour faire plus épais (il faudra bien encoller toutes les lignes intérieures car quand vous découperez il faut que cela reste collé)
- Soit vous tracer vous-même sur un carton fin 12 rectangles de 5cm sur 8cm (bristol, carton de boîte de céréale..)  
Les enfants peuvent découper sur la ligne les douze cartes  
(si le carton n'est pas trop épais)  
Vous écrivez les nombres et les enfants peuvent faire les points (avec des feutres puis ils colorient ou avec de la peinture, ils trempent le doigt et font des points)  
ATTENTION : IL S'AGIT DE RESPECTER L'EMPLACEMENT DES POINTS PROPOSE SUR LE MODELE

Pour le jeu il faudra en plus des cubes, ou des légos, ou des kaplas tout ce qui peut servir à construire une maison, une tour....

REGLE DU JEU : il est possible jouer à plusieurs avec les frères et sœurs...

- 1- Retourner les cartes, nombres et points cachés
- 2- Chacun son tour, il s'agit de retourner une carte et de dire ce qu'il y a d'écrit : il faut compter les points (demander à l'enfant de montrer la quantité avec ses doigts) ou reconnaître automatiquement la constellation ou nommer le nombre ( il faut aider car tous ne les connaissent pas encore...)
- 3- Il faut prendre alors autant d'objets de construction que ce qu'il y a d'écrit sur la carte, l'enfant doit compter à haute voix (avec ou sans vous selon les capacités de chacun)
- 4- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte
- 5- A la fin chacun construit alors ce que il veut : soit une maison, soit un château, soit la tour la plus haute possible...
- 6- Il est possible de refaire au moins deux parties, plus si la motivation est là...

## GARDER LES CARTES POUR FAIRE UN JEU DE MEMORY !!!!!

Règle du jeu :

Retourner les cartes, les nombres et les points sont cachés

Faire trois rangées de quatre cartes

Chacun son tour il faut retourner deux cartes en les laissant à leur place

Si les cartes ont le même dessin (deux 1, deux 2, deux fois 3, deux fois 1 point...), le joueur peut garder les cartes, sinon il les retourne et c'est le joueur suivant qui joue.

Le but est de se souvenir où sont les paires pour les retourner quand c'est son tour

Il faut jouer jusqu'à ce que toutes les paires soient trouvées.

Variante à définir : quand un joueur gagne une paire soit il peut rejouer soit c'est le joueur suivant qui joue quand même, à vous de le préciser au début de la partie

DEUXIEME FAÇON DE JOUER :

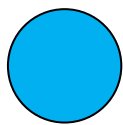
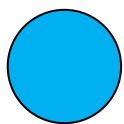
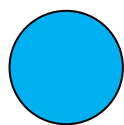
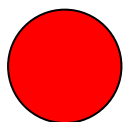
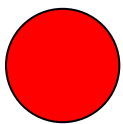
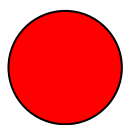
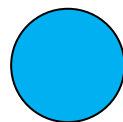
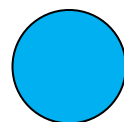
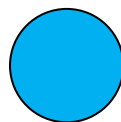
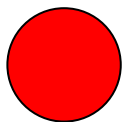
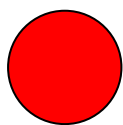
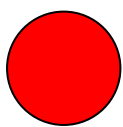
Il s'agit de faire des paires avec un nombre et la quantité qu'il représente ( exemple : le 2 avec une carte qui a deux points)

1

2

3

1



3

2