Nature en relief

Contenu:
24 formes provenant de la nature en relief, avec des représentations positives et négatives, en hêtre massif.
1 sac en coton
1 règle

Joueurs : 1 ou en groupe
Age: 4 à plus

But du jeu :
Développement du toucher, des facultés d'observation et des capacités linguistiques.

Généralités :
Ces modèles en bois représentant des formes symétriques provenant de la nature offrent diverses possibilités d'utilisation.
Dans un premier temps, tous les éléments (positifs et négatifs) sont posés à découvert sur la table, palpés et leur forme est commentée. Les formes positives et négatives peuvent être insérées les unes dans les autres.

Règles du jeu 1 : MEMO
Toutes les formes sont posées et mélangées sur la table, face vers le bas. A tour de rôle, les joueurs essaient de découvrir des paires. Lorsque le joueur a découvert une paire, il peut la conserver et procéder à un nouvel essai. S'il n'a pas découvert de paire, il pose à nouveau les formes en les cachant et c'est au tour du

joueur suivant. Le joueur qui a recueilli le plus de paires est le vainqueur.

Règles du jeu 2 : MEMO cachée

Les formes positives sont posées à découvert sur la table et les formes négatives sont cachées de façon à ce que l'on ne puisse pas voir les motifs. A tour de rôle, les joueurs prennent une forme négative, la posent sur une forme positive et tournent à 360 degrés maximum. Si les formes vont ensemble, le joueur peut conserver la paire et procéder à un nouvel essai. Si elles ne vont pas ensemble, il pose à nouveau la forme négative sur la table en la cachant.

Règles du jeu 3 : palper des formes négatives

Les formes positives sont posées à découvert et les formes négatives sont cachées sur la table. A tour de rôle, les joueurs prennent chacun une partie négative sans la retourner et essaient de palper la forme cachée. Si le joueur croit avoir palpé la forme, il la pose sur la forme positive correspondante et la tourne. Si la paire est palpée correctement, les deux parties sont insérées l'une dans l'autre et le joueur peut conserver la paire. Si les formes ne vont pas ensemble, le joueur pose à nouveau la partie négative sur la table en la cachant et c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui a recueilli le plus de paires est le vainqueur.

Règles du jeu 4 : palper des formes positives.

Mêmes règles du jeu que les précédentes, mais les formes négatives sont posées à découvert et les formes positives cachées sont palpées.

Règles du jeu 5 : deviner des formes positives
Il y a un chef de jeu et un nombre quelconque de joueurs. Les formes positives sont posées à découvert sur la table. Le chef de jeu a caché toutes les formes négatives devant lui sur la table. A présent, il montre aux joueurs une des formes négatives. Le joueur qui désigne correctement la forme en premier ou qui montre la forme positive adéquate, obtient la paire. Le joueur qui a recueilli le plus de paires est le vainqueur.

Règles du jeu 6 : deviner des formes négatives
Même règles du jeu que les précédentes, mais les formes négatives sont posées à découvert sur la table et le chef de jeu montre les formes positives aux joueurs.

Règles du jeu 7 : règles DUO
Toutes les formes positives ou négatives sont cachées sur la table et sont mélangées. S'il y a 3 joueurs, chacun prend 8 objets quelconques. S'il y a 4 joueurs, chacun prend 6 objets. Les paires formées doivent être directement posées à côté. Ensuite, les joueurs demandent à tour de rôle aux autres joueurs les formes qui leur manquent (comme dans un jeu de cartes). Si le joueur à qui l'on fait la demande, dispose de la forme correspondante, doit la donner. Si le joueur à qui l'on a fait la demande, ne dispose pas de la forme correspondante, c'est à son tour de jouer. Le joueur qui a recueilli le plus de paires est le vainqueur.

Règles du jeu 8 : jeu de loto simple
Les formes positives sont distribuées à découvert aux joueurs et les formes négatives sont cachées et empilées. A tour de rôle, les joueurs tirent la première

forme de la pile et vérifient s'ils disposent de la forme correspondante. Si les formes vont ensemble, elles sont posées ensemble et le joueur peut procéder à un nouvel essai. Si elles ne vont pas ensemble, la forme négative est à nouveau posée cachée sur la table pour former une nouvelle pile. Le jeu est terminé lorsque toutes les paires ont été trouvées. Le vainqueur est celui qui a recueilli le plus de paires.