



CHAT'PEAU SI TU ME TROUVES!

@judortho



CIBLES TRAVAILLÉES

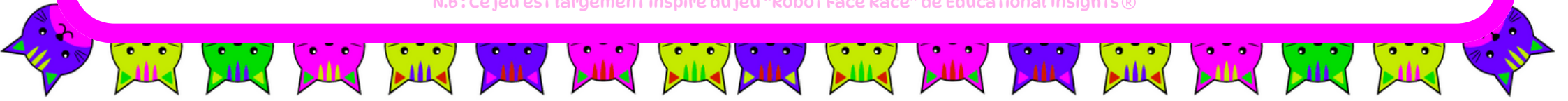
Attention/discrimination visuelle ; vitesse de traitement visuel ;
attention soutenue & mémoire de travail



BUT DU JEU :

Trouver le chat correspondant aux caractéristiques générées

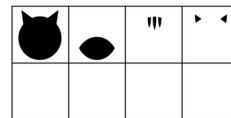
N.B : Ce jeu est largement inspiré du jeu "Robot Face Race" de Educational Insights®





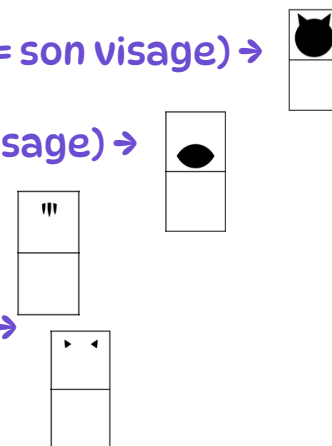
PRÉPARATION

1. Découper les jetons de couleur
2. Placer ces jetons dans une petite pochette ou sac (pas transparent(e))
3. Choisir votre plateau (format A4 : 2 feuilles collées ; ou format A3 : 1 feuille)
4. Placer votre tableau des parties du chat devant vous →



DÉROULEMENT

1. Un des joueurs pioche un jeton de couleur dans la pochette, au hasard (sans regarder) ●●●●●
2. Il place ce premier jeton de couleur sur la 1e partie du chat (sur le tableau = son visage) →
3. Il pioche un autre jeton et le place sur la 2e partie du chat (=le bas de son visage) →
4. Il pioche un autre jeton et le place sur la 3e partie du chat (=ses rayures) →
5. Il pioche un dernier jeton et le place sur la 4e partie du chat (=ses oreilles) →



C'est ensuite au tour des autres joueurs de piocher à l'aveugle. Les joueurs jouent tous ensemble pour trouver le même chat.

EXEMPLE CONCRET

1) Il pioche un jeton **vert** pour la partie “**visage**” →



2) Il pioche un jeton **rose** pour la partie “**bas du visage**” →



3) Il pioche un jeton **jaune** pour la partie “**rayures**” →



4) Il pioche un jeton **rouge** pour la partie “**oreilles**” →



Le chat que l'on devra chercher sera celui-ci →



Peut aussi travailler la mémoire à court terme verbale en énonçant à l'oral les différentes caractéristiques recherchées (ex : “visage vert, museau rose, rayures jaunes, oreilles rouges”)



Une fois le chat trouvé, le joueur place un pion (n'importe quels pions ou jetons que vous avez chez vous feront l'affaire)



Le GAGNANT = le joueur qui a placé le + de pions sur le plateau !

