

Un jeu conçu pour les jeunes joueurs. Ce jeu vous aidera à apprendre et à mémoriser les couleurs de base, les adjectifs simples et les chiffres de 1 à 12. L'apprentissage par le jeu, c'est plus efficace !

Les joueurs jouent sur un plateau de couleur en utilisant simultanément des adjectifs pour décrire une couleur ou une caractéristique. Ils comptent également jusqu'à 12. Tout en s'amusant ensemble et en s'entraînant. Les jeux se déroulent sur un plateau circulaire d'un diamètre de 2m de 36 zones de couleur.

1

LA COURSE DE RELAIS

Les joueurs sont répartis en deux équipes au minimum, en fonction du nombre de joueurs. L'équipe qui commence le jeu s'aligne devant le plateau. Les enfants ont 2 minutes pour accomplir la tâche. Au commandement DÉPART, le premier concurrent court sur le plateau, se place sur un adjectif choisi et, en y ajoutant un nom, dit toute la phrase à haute voix. Les noms et adjectifs dans les expressions ne doivent pas se répéter. Si un joueur du plateau fait une erreur et utilise un mot qui a déjà été utilisé, il doit changer de mots pour que sa phrase soit autre.

Après avoir accompli la tâche, il touche de la main la zone située au milieu du plateau, court vers son équipe et lui remet la palette de relais. Le bâton peut être n'importe quel jouet ou, en l'absence du jouet, les joueurs se tapent simplement la main. L'équipe termine son tour après le temps convenu. Ensuite, l'équipe suivante se joint au jeu. Les joueurs qui parviennent à utiliser le plus d'adjectifs gagnent.

2

JEU DE MOTS

Un joueur se tient au milieu du plateau, les yeux bandés. Les autres participants se promènent le long du plateau. La personne au milieu dit STOP. Les autres joueurs s'arrêtent, vérifient quel adjectif ils ont en face d'eux et le mémorise. Ensuite, chacun s'éloigne du plateau pour que la personne au milieu ne devine pas qui a obtenu quel adjectif.

La prochaine étape du jeu, le jeu de mot, nécessite de chronométrer le temps. Le joueur présélectionné enlève le bandeau de ses yeux. Les autres joueurs, un par un, essaient de représenter leur mot avec de la mimique et des gestes. Lorsque tous les adjectifs sont devinés, il y a un changement au centre du plateau et un nouveau tour de jeu est joué. Le concurrent qui devine correctement tous les adjectifs dans le temps le plus court gagne.

3

SURPRISE

Au début du jeu, nous préparons ensemble des cartes avec des noms au pluriel et après les avoir pliées (pour que l'inscription ne soit pas visible), nous les mettons dans un bol pour le tirage (un seau, un chapeau, un sac, ce que nous avons sous la main). Préparez autant de cartes que vous le souhaitez, mais pas moins que le nombre de joueurs. Plus il y a de noms, plus on peut jouer longtemps.

Les joueurs tirent des cartes mais ne les ouvrent pas à ce stade du jeu. Les participants choisissent à tour de rôle un nombre et des adjectifs sur le plateau, se placent sur les terrains choisis et lisent les mots. Ils peuvent se déplacer autour du cercle. Enfin, ils sautent dans le cercle du milieu et lisent le mot de la carte. Ce n'est qu'à ce moment-là que l'on comprend clairement quel nom ils décrivaient en se promenant sur le tableau. Le but est de faire des combinaisons très drôles. La personne dont la description s'avère être la plus drôle gagne.

4

VITE LE TEMPS PASSE!!

Jeu chronométré. Les joueurs s'alignent autour d'un cercle. Ils choisissent un joueur pour commencer le jeu. Le joueur sélectionné se tient au milieu du plateau. Sa tâche sera de trouver la case portant le nom de la couleur donnée par le joueur suivant, de se placer sur la case correspondante et de faire une phrase avec le mot sur lequel il se trouve. Un tour de jeu dure 60 secondes. Une fois ce temps écoulé, un deuxième concurrent entre sur le plateau et se voit confier la tâche par la personne suivante. L'enfant qui complète le plus de phrases avec les couleurs indiquées dans le temps défini gagne.

RÈGLES D'UTILISATION ET DE STOCKAGE

Si la planche est sale, elle doit être lavée avec de l'eau et avec un détergent doux.

Il est préférable de conserver la planche enroulée.

La planche enroulée ne doit pas être placée verticalement.

