

[EXPÉRIMENTATION]

COGNI'CLASSE

Un jeu inspiré De « Bazar Bizarre » pour amorcer un travail sur l'Inhibition

CYCLE

2

3



académie
Aix-Marseille

Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR



DANE
AIX-MARSEILLE

Un jeu à partir de « Bazar Bizarre » (ed. Gigamic)

Jeu de réflexe pour 2 à 8 joueurs, à partir de 8 ans

Contenu :

Jeu à fabriquer à partir du fichier joint, comportant :

Une planche présentant 5 cartes ou 5 pions ronds : pour le niveau 1 on en choisira 3 parmi les 5, pour le niveau 2 on joue avec les 5. Ces 5 cartes sont :

- Un ourson jaune
- des fleurs bleues
- une voiture rouge
- des ciseaux verts
- une chaise blanche

Niveau 1 : 50 cartes (imprimer 2 fois le jeu de 25 cartes différentes), représentant chacune 1 objet dans 1 couleur (5 objets : ourson, fleur, chaise, voiture, ciseau, de 5 couleurs différentes : blanc, jaune vert, rouge, bleu).

Niveau 2 : 60 cartes représentant chacune 2 objets de 2 couleurs choisis parmi les 5 objets (ourson, fleur, chaise, voiture, ciseau) et les 5 couleurs (blanc, jaune vert, rouge, bleu).

Principe et but du jeu

Identifier rapidement et avant les autres joueurs la carte ou le pion à prendre.

Préparation et déroulement du jeu :

Disposer les cartes ou pions en cercle au milieu de la table. Mélanger les cartes et former une pile, faces cachées.

Le premier joueur retourne la première carte de la pile, de manière à ce que tous la découvrent en même temps. Chacun tente alors d'identifier et d'attraper au plus vite la carte ou le pion représenté sur la carte retournée si elle présente l'objet identique et de la bonne couleur, par exemple, la chaise blanche ou la voiture rouge ou les ciseaux verts ou l'ourson jaune ou les fleurs bleues.

Et si aucun objet représenté sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la pièce qui n'a absolument rien en commun avec la carte : ni la couleur, ni l'objet.

Exemple :

Une carte montre un **OURSON ROUGE** et des **FLEURS VERTES**.

Or il n'y a pas d'**OURSON ROUGE**, ni de **FLEURS VERTES** à attraper parmi les 5 pions de base. Les joueurs doivent donc attraper la **CHAISE BLANCHE** car ni la **CHAISE**, ni la couleur **BLANCHE** ne sont représentées sur la carte.

Le joueur qui a attrapé la bonne pièce prend la carte en récompense et la pose face visible devant lui ; puis il retourne la carte suivante de la pile. Un joueur ne peut attraper qu'une seule pièce à la fois. Celui qui s'est trompé de pièce perd une de ses cartes (s'il en a déjà) et la met de côté (hors jeu).

Fin de la partie et décompte des points

Lorsque la pile de cartes est épuisée, chacun compte combien il en a remportées: celui qui en a le plus a gagné la partie.

Adaptation Niveau 1 : on utilise des cartes ne présentant qu'un seul objet, et on ne dispose que 3 pions ou cartes de base parmi les 5. Le déroulement du jeu est ensuite le même.