

CHERCHE & TROUVE

les couleurs

Un jeu collaboratif et évolutif
pour apprendre les couleurs.



BUT DU JEU

Chercher et trouver les éléments des cartes sur le plateau de jeu.

1 plateau, 2 cherche et trouve

Le côté du plateau avec la grande illustration permet de jouer plus facilement.

Le côté avec le fond blanc demande aux joueurs plus de concentration.

Les 4 parties du plateau peuvent être assemblées de différentes façons : 24 combinaisons sont possibles, pour jouer encore et encore !

MODE OUVRE L'ŒIL

Le plus jeune joueur tire une carte, la retourne et la pose pour que l'illustration soit visible par tous les joueurs. Il annonce la couleur de l'élément à chercher et le chiffre inscrit sur la carte. Ce chiffre indique le nombre d'apparitions de l'élément sur le plateau.

Par exemple, si le joueur tire la carte «grenouille», il doit dire le mot «vert» et le chiffre «trois» (s'il ne connaît pas la couleur ou le chiffre, il peut se faire aider des autres joueurs).

Les joueurs cherchent ensemble les trois grenouilles sur le plateau. Ils placent un pion sur chaque grenouille trouvée. Si les joueurs ne sont pas d'accord, ils discutent tous ensemble jusqu'à trouver une réponse commune.

Une fois tous les éléments trouvés, ils vérifient ensemble le placement des pions, en comparant l'illustration sous les pions et celle sur la carte.

- **Si toutes les réponses sont correctes**, ils gardent la carte à côté d'eux.
- **Si ce n'est pas le cas**, ils placent la carte dans une défausse à côté de la pioche : la carte ne pourra plus être jouée.

Le joueur situé à la gauche du premier joueur tire ensuite une carte et continue la partie.

La partie est finie quand les joueurs ont remporté collectivement **20 cartes**.

COMMENT JOUER ?

Il existe 2 modes de jeu :

• Ouvre l'œil !

Les joueurs cherchent les éléments sans répondre aux devinettes.

Ce mode est recommandé pour les plus jeunes joueurs.

On peut jouer avec les 2 côtés du plateau.

• Écoute bien !

Les joueurs répondent à une devinette puis cherchent l'élément. Il faut un lecteur ou que les joueurs sachent lire. Ce mode convient aux joueurs plus expérimentés.

On peut jouer avec les 2 côtés du plateau.

PRÉPARER LA PARTIE

Les 4 parties du plateau sont posées sur la table et assemblées, côté « illustration » ou côté « fond blanc », selon le choix des joueurs.

Quel que soit le mode de jeu, les 80 cartes sont mélangées et placées avec la face « devinettes » visible. Elles forment la pioche.

Les 8 pions sont posés à côté du plateau.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence.

Je suis rouge.
Je roule.
J'ai un gyrophare
et une sirène.
Qui suis-je ?

x1



Un camion
de pompiers

MODE ÉCOUTE BIEN !

Dans ce mode de jeu, soit les joueurs savent lire, soit un joueur ou un lecteur-accompagnateur du jeu lit les devinettes tout au long de la partie.

Le premier joueur - ou le lecteur - lit à voix haute la devinette de la carte qui se trouve sur le dessus de la pioche. Il ne doit pas prendre la carte en main car la réponse se trouve au dos de la carte. Il peut relire la devinette autant de fois que les joueurs lui demandent.

Les joueurs discutent entre eux jusqu'à formuler une seule réponse. Le joueur retourne la carte pour vérifier la réponse et découvrir le nombre d'apparitions de l'élément sur le plateau.

- **Si la réponse est fausse**, il place la carte dans une défausse à côté de la pioche : la carte ne pourra plus être jouée.
 - **Si la réponse à la devinette est correcte**, ils cherchent ensemble l'élément et placent un pion sur chaque élément trouvé quand il y en a plusieurs occurrences. Par exemple, pour la carte « mûre », les joueurs doivent trouver 4 mûres sur le plateau (quel que soit le côté du plateau choisi). Une fois tous les éléments trouvés, ils vérifient ensemble le placement des pions, en comparant l'illustration sous les pions et celle sur la carte.
 - > **Si c'est correct**, ils gardent la carte à côté d'eux.
 - > **Si le placement des pions n'est pas correct**, la carte est placée dans la défausse.
- Le joueur situé à la gauche du premier joueur tire ensuite une carte et continue la partie. La partie est finie quand les joueurs ont remporté collectivement **20 cartes**.

VARIANTE : MODE RAPIDO !

C'est un mode non collaboratif, qui peut aussi se jouer en solo !

Le plateau est assemblé sur la table, côté « scène » ou « fond blanc » (plus difficile), une pioche de 25 cartes mélangées est placée face « illustration » visible et les 8 pions sont posés à côté du plateau.

Le joueur qui pose le plus de pions remporte la carte.

C'est le joueur qui a le plus de cartes qui remporte la partie.

En solo, le joueur doit remporter **10 cartes** pour gagner la partie.

Vertus du jeu

Ce jeu collaboratif permet de rassembler petits et grands autour d'une activité ludique et éducative.

En s'amusant à chercher les éléments sur le plateau de jeu, les joueurs apprennent à reconnaître toutes les lettres de l'alphabet, ainsi que certains sons et syllabes constitutifs des mots.

Soit ils reconnaissent l'élément illustré et le nomment, soit ils répondent à une devinette pour trouver et nommer l'élément illustré.

En nommant chaque objet, personnage ou insecte, les joueurs enrichissent leur vocabulaire.

Établi sur la discrimination visuelle, l'observation et la concentration, ce jeu est une préparation idéale à l'apprentissage de la lecture.



ATTENTION !

Les joueurs ne doivent pas gêner les autres joueurs en se penchant sur le plateau ou en cachant la carte piochée.

Solutions



-  Violet
-  Orange
-  Bleu
-  Vert
-  Rose
-  Jaune
-  Rouge
-  Gris
-  Marron
-  Noir
-  Blanc



- | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Violet | Orange | Bleu | Vert | Rose | Jaune | Rouge | Gris | Marron | Noir | Blanc |