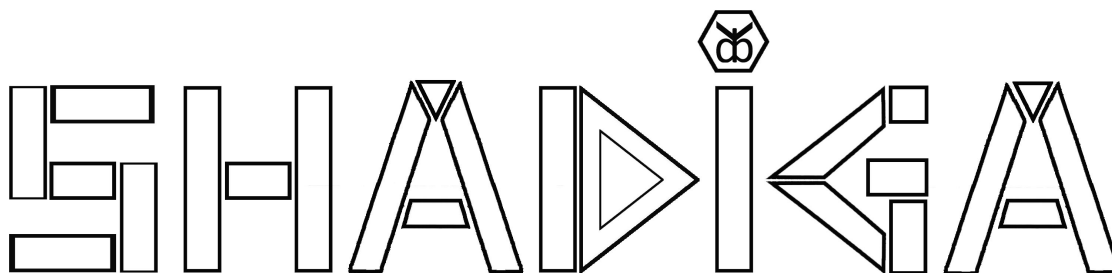


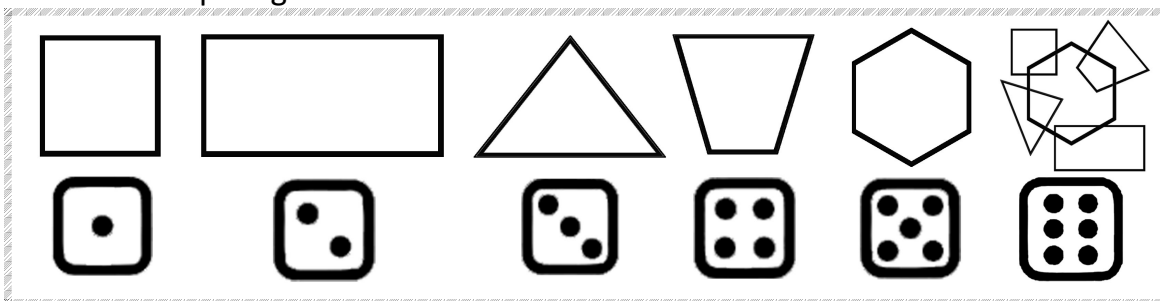
SHADIGA – le jeu de dés des formes



Age: à partir de 4 ans, dépendant du nombre de pièces
Joueurs: 2 – 4
Durée: 10 - 20 minutes selon le niveau de difficulté
But: être celui qui a fourni le plus de pièces pour la composition de l'image
Catégorie: jeu de dés avec des formes géométriques
Idée: Blanche Kails 04.04.2016

Buts du jeu: reconnaître et nommer les formes géométriques
placer les différentes pièces à l'endroit précis de l'image
respecter les règles spécifiques de ce jeu
choisir judicieusement pour obtenir un éventuel avantage

Matériel: 1 plaque de base avec la division en formes (sans illustration) avec des boucles velcro pour chaque emplacement
4 fois toutes les pièces de l'image découpée avec respectivement une couleur de dos différente, 1 rouge, 1 vert, 1 bleu et 1 jaune, toutes les pièces avec velcro-crochets
1 dé spécial des formes:
carré, rectangle, triangle, trapèze, hexagone et Joker = toutes les formes mêlées
ou bien 1 dé normal (1 - 6) et une bande spéciale de pictogrammes-dés:



Après chaque lancement du dé, le dé sera mis sur le pictogramme correspondant pour assurer que le joueur identifie bien la forme qu'il est supposé prendre.

Préparation du jeu: La plaque de base est placée au milieu de la table. Chaque joueur choisit sa couleur et les pièces dont le dos a cette même couleur. Chaque joueur met toutes ses pièces devant lui, face visible.

Déroulement du jeu: A tour de rôle, chaque joueur lance le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. **Chaque joueur lance le dé une seule fois** avant de le passer au voisin à sa gauche.

Après avoir lancé le dé, le joueur prend et nomme une pièce adéquate et la met à l'endroit exact de la plaque de base. Si le joueur n'a pas de pièce adéquate ou bien s'il n'y a pas d'endroit disponible, le joueur doit renoncer et passer le dé au voisin.

C'est le dé qui indique la forme de la pièce à insérer. Excepté si le dé montre le côté Joker. C'est alors le joueur qui choisit la pièce. Il la nomme correctement avant de l'insérer dans l'image.

Avec le côté Joker, un peu de tactique sera récompensée: il vaut mieux se laisser ouvertes plusieurs possibilités.

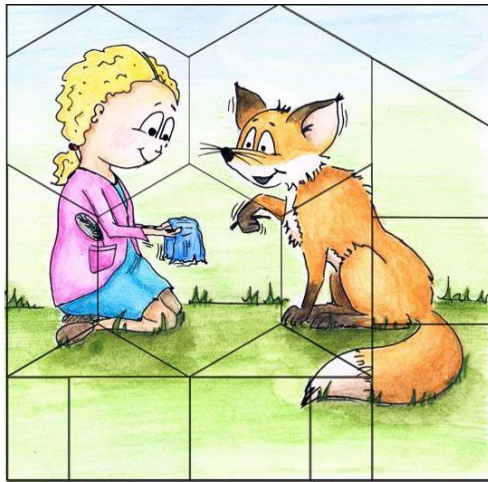
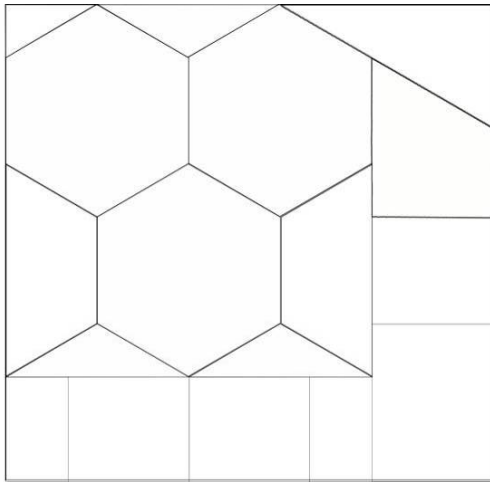
Fin du jeu: Après l'assemblage de toute l'image, le jeu est fini.

Les pièces non utilisées sont mises à part.

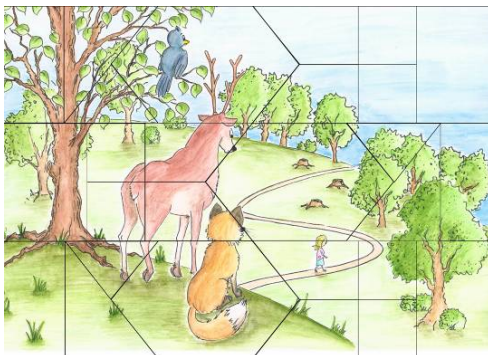
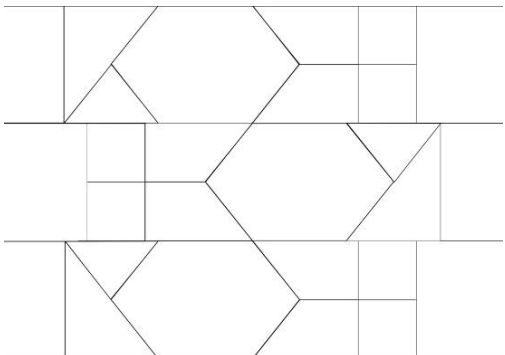
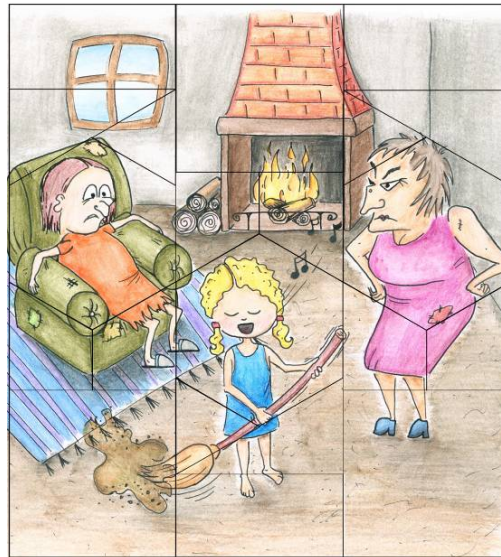
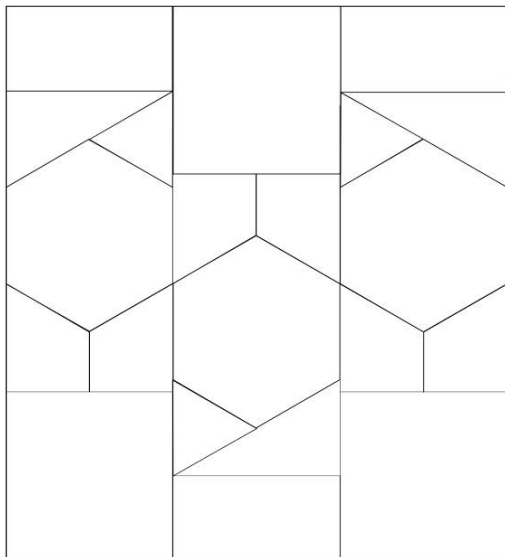
Les pièces de l'image terminée sont retirées de la plaque de base et regroupées par couleurs.

Gagnant est celui qui a su insérer le plus de pièces dans l'image.

Adaptation à l'âge des joueurs:
une structure adaptée aux enfants de 4 ans:



deux structures un peu plus complexes:



et une structure un peu plus exigeante:

