

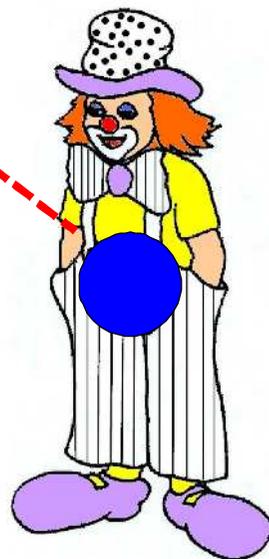
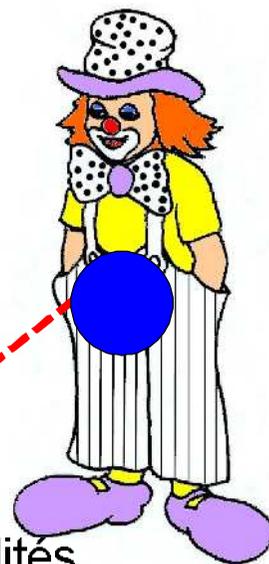
# Qui est le clown ?



carte indice



2 possibilités



Exemple

Matériel à imprimer: Un plateau de jeu à assembler (2 parties) comportant 27 clowns tous différents

Un jeu de 81 cartes indices à découper.

Objectifs: Développer les capacités d'observation et de discrimination visuelle.

Participer à un jeu de société en comprenant et respectant les règles du jeu

Développer le raisonnement hypothético-déductif

règle du jeu: Distribuer 7 jetons à chaque joueur. Faire un tas avec les cartes indices et poser cette pile face contre table. Chacun son tour un joueur tire une carte indice et la montre à tous les joueurs. Le joueur qui trouve le premier sur le plateau de jeu un correspondant à la carte indice pose un jeton sur le clown en question. Le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses jetons est déclaré vainqueur. Aucun joueur ne peut mettre un deuxième jeton sur le même clown du plateau .