



Technique d'exécution

Champ de formation	Français
Classe	CI- CP
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Indication des formes et des couleurs des objets - Travail en groupe
Formule d'utilisation	Jouer à 4
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Des cartes de jeu (à élaborer par les élèves) - Du papier (dur de préférence) - Des crayons de couleur (vert, rouge, bleu, orange) - Une paire de ciseaux
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves découpent le papier en cartes de 4cm² environ - Ils dessinent 4 fois 4 formes ou objets en forme de cercle (rond), triangle, rectangle et carré - Ils colorent chaque forme en 4 couleurs différentes (soit le rond en vert, rouge, bleu et orange ; le triangle, le rectangle et le carré aussi). Ils disposent maintenant de 16 cartes - Un élève mélange les cartes entre elles (on ne doit pas voir les images) et les partage également entre les joueurs - Le joueur à droite du mélangeur dépose une carte. - Le joueur suivant (à droite) est tenu de déposer soit la même couleur soit la même forme que l'image de la carte déposée. - S'il n'en a pas il passe la manche et le suivant (à sa droite) joue - Le joueur ayant déposé toutes ses cartes le premier a gagné le jeu <p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur dépose la carte « cercle-rouge » <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Le suivant devra déposer soit une carte « rouge » (carré-rouge ou rectangle-rouge ou triangle-rouge) ou bien une carte « cercle » (cercle-bleu, cercle-vert, cercle-orange)

Les 16 cartes de « Coufo » (à fabriquer par les élèves)

