

## **Speed des formes**

### **Matériel :**

Recto : 6 planches (1 par forme) de 10 cartes à imprimer en couleur, format A4, sur papier épais (au moins 120g).

Verso : planche aux formes mêlées à imprimer au verso de chaque planche de cartes.

(Si l'on souhaite fabriquer plusieurs jeux complets, penser à modifier la couleur du fond de la planche verso)

+ 6 planches de 10 cartes en noir à colorier selon le modèle si on ne dispose pas d'une imprimante en couleur.

### **Règle du jeu :**

Au préalable, les cartes peuvent faire l'objet d'un travail de description, de tri et catégorisation (repérer les attributs de chaque forme, les concepts en jeu : nombre / forme / couleur).

But : se débarrasser de ses cartes le plus vite possible.

Principe : manipulation des 3 concepts = forme / couleur / nombre.

Pour poser une carte, il faut qu'elle présente un point commun avec celle du tapis : même couleur ou même forme ou même nombre.

1) Débutants : 6 joueurs qui jouent à tour de rôle. Chacun reçoit 5 cartes qu'il pose, face visible, devant lui.

1 carte de départ est posée au centre de la table. Le joueur 1 cherche dans son jeu une carte qui présente un attribut commun avec la carte du tapis (forme, couleur ou nombre) et la pose sur la carte du tapis en disant "carré!" ou "bleu!" ou "cinq!".... Et pioche une nouvelle carte.

Les autres joueurs valident la proposition / l'invalident. La dernière carte posée devient la carte du tapis ...

Si un joueur ne peut pas poser de carte, il passe son tour...

Quand on ne peut plus jouer, chacun compte les cartes restées devant lui : celui qui en le moins a gagné.

2) Experts : deux joueurs face à face se sont partagé le paquet de cartes. Chacun en pose une, face visible, au centre de la table et garde les autres devant lui, en pile, face cachée. Chaque joueur prend 3 de ses cartes et, au signal convenu, s'en débarrasse le plus vite possible en les posant sur l'une ou l'autre des deux cartes du milieu en nommant l'attribut commun. S'il est coincé, il reprend des cartes dans sa pile (il ne doit pas en avoir plus de 3, face visible dans la main). Dès qu'il les a placées, il en reprend 3... le plus vite possible !

Le jeu s'arrête quand un des joueurs s'est débarrassé de toutes ses cartes.

## **Objectifs :**

- reconnaître, décrire et nommer les formes géométriques de base.
- prévenir la formation de concepts erronés (représentations prototypiques des carrés, losanges, rectangles et triangles) : repérer les propriétés de la forme, quelle que soit son orientation
- repérer rapidement le point commun à deux cartes.
- trier et catégoriser en manipulant 3 concepts.
- trouver des stratégies économiques pour gagner de la vitesse.

## **Variables didactiques :**

- nombre de concepts considérés : passer progressivement de 1 concept imposé (ex : poser la carte si elle présente le même nombre d'objets) à 3 concepts (forme ou couleur ou nombre).
- nombre de formes mises en jeu (on peut commencer avec 3 puis 4 séries de cartes).
- choix des formes mises en jeu (distinction facile entre rond, carré et triangle / distinction plus difficile entre carré, losange, rectangle)
- nombre d'objets sur les cartes (on peut commencer avec les cartes qui présentent 1, 2 et 3 objets).
- choix des couleurs (distinction facile entre jaune et bleu / distinction plus difficile entre jaune et orange).
- taille des cartes : on peut les imprimer sur format A3 et transformer le jeu en jeu d'équipes (débat, coopération, argumentation).
- modulation des règles du jeu : après le niveau débutant, on peut, par exemple, demander à chaque joueur de placer le plus possible de cartes à son tour (recherche de la stratégie optimale).





























