

En.
associations

En associations

But du jeu : Créer le plus d'associations possible et être le premier à remporter 20 points.

Contenu :

- Un plateau.
- Un dé avec 6 couleurs : noir, rouge, vert, orange, bleu et violet.
- Deux dés allant jusqu'à 3 (un noir et un rouge)
- Un feutre effaçable.
- Un sablier.

Objectifs :

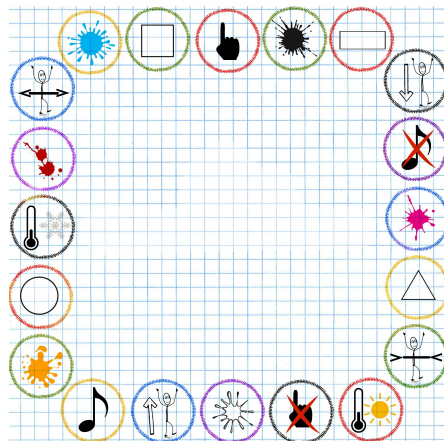
- Travail du lexique en réseau.
- Travail de l'évocation.
- Travail d'association et de groupement.
- Travail de réflexion et de raisonnement.
- Travail de l'abstraction.

Règle du jeu :

Les joueurs placent le plateau sur la table et préparent les dés ainsi que le sablier et le feutre effaçable.

Le premier joueur lance les trois dés :

1. Le dé couleur lui indique par quel rond de couleur il doit commencer. Par exemple, s'il tombe sur la couleur rouge, il sera obligé de commencer ses associations par une caractéristique située dans une pastille rouge du plateau.



2. Le dé rouge (allant jusqu'à 3) lui indique le nombre d'associations à réaliser (donc de une à trois).
3. Le dé noir (allant jusqu'à 3) lui indique combien de pastille(s) il doit associer pour réaliser ses associations (donc de une à trois).

Le joueur a le temps du sablier pour réaliser les associations demandées. A chaque association effectuée, le joueur doit énoncer l'objet, le personnage, l'aliment, etc auquel il pensait en associant ces différentes caractéristiques entre-elles.

Exemples :



FROID + BLANC/TRANSPARENT = neige OU glaçon OU ...



FROID + BLANC + ROND = boule de glace OU boule de neige OU ...

Chaque association correctement réalisée et donc cohérente permet au joueur de remporter un point. Le premier qui en remporte 20 gagne la partie.

LEXIQUE

