

BAZAR BIZARRE



2-8



20 min



Domaine : compétences transversales

Compétences : logique, observation

Type : discrimination visuelle, rapidité



Auteur : Jaques Zeimet
Éditeur : Gigamic

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Observation
- Attention soutenue
- Recherche de similitudes et différences
- Logique

Remarques

Pour raccourcir la partie : mettre la moitié du paquet de cartes.

Variation didactiques

Pour simplifier le jeu :

La double consigne étant difficile pour certains joueurs, on peut :

- dans un premier temps, jouer seulement les cartes avec les objets de la bonne couleur
- dans un second temps, ne jouer qu'avec les cartes avec objet et couleur absents
- enfin, mettre toutes les cartes.

Matériel

BAZAR BIZARRE

- 5 pièces en bois : fauteuil, livre, fantôme, bouteille, souris
- 60 cartes
- 1 règle du jeu

Résumé des règles

BAZAR BIZARRE



2-8



20 min

Principe du jeu

Identifier le plus rapidement la bonne pièce à attraper.

Préparation

- ✓ Disposer les 5 pièces en cercle au milieu de la table.
- ✓ Poser au centre du cercle les cartes en pile, face cachée.

Déroulement

Le premier joueur retourne la première carte de la pile, en la retournant vers les autres. Chacun tente alors d'identifier et d'attraper au plus vite :

- ▶ **la pièce représentée sur la carte si elle est de la même couleur** (ex. : le livre bleu ou le fauteuil rouge)
- ▶ **la pièce qui n'a absolument rien en commun avec la carte** : ni la couleur, ni l'objet, **si aucune pièce représentée sur la carte n'est de la bonne couleur**. Ex. : sur une carte avec un fantôme bleu et une souris rouge, il faut attraper la bouteille verte, car ni la bouteille, ni la couleur ne sont représentées sur la carte.

Le joueur qui a réussi prend la carte en récompense et la pose face visible devant lui. Ensuite, il retourne la carte suivante.

Remarques :

- Un joueur ne peut attraper qu'une seule pièce à la fois.
- Une fois qu'un joueur a attrapé un objet, il le laisse devant lui et attend la résolution.
- Celui qui s'est trompé de pièce perd une de ses cartes (s'il en a déjà) : il la donne à celui qui a attrapé la bonne.

Fin de partie

Lorsque la pile de cartes est épuisée, chacun compte ses cartes : celui qui en a le plus a gagné la partie.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.