

Trouvez le Zouzou !

Cycle 2

Ecoute et lecture de consignes, tri d'informations et description d'image.



Les Zouzou se ressemblent beaucoup mais aucun n'est tout à fait pareil que les autres !

- Un plateau de jeu « soucoupe » souple de table ou mural
- 32 jetons Zouzou
- 10 jetons « critère unique »
- 50 jetons « texte » (32 jetons avec tous les critères et 18 jetons avec 2 ou 3 critères sélectionnés).
- 6 planches de loto

Variantes :

Jeu de mémoire pour joueurs lecteurs :

Associer un jeton « texte » avec le jeton « zouzou » correspondant. Le jeu est préparé en fonction de la difficulté recherchée.

Jeu d'écoute :

Les jetons « zouzou » sont distribués aléatoirement aux joueurs. A la lecture du texte les joueurs très attentifs doivent vérifier si les critères cités correspondent à l'un de leurs zouzous. Le premier qui se défait de tous ses jetons gagne !

Jeu de loto : jeu 6 planches loto de 5 zouzous, les 32 jetons « zouzou » ou 32 jetons « texte » (2 jetons « zouzou » ou « texte » de trop en fin de partie).

Chaque joueur se munit d'une planche loto. A tour de rôle les joueurs piochent un jeton « zouzou » ou « texte » et complètent si cela est possible leur planche loto. Le premier qui remplit sa planche gagne !

Jeu « dessiner le zouzou » :

6 planches « zouzou » à compléter (verso des planches loto).

A l'écoute des critères énoncés par le meneur de jeu, les joueurs complètent au feutre à eau leur zouzou.

Une confrontation de tous les dessins engagera le dialogue entre les joueurs qui doivent comparer et valider les bons zouzous.

Attention ! Sur ce support n'utiliser que des feutres traditionnels à eau (nettoyage à l'eau).

FABRIQUÉ EN FRANCE

Nov. 2011



atelier
de
l'oiseau
magique

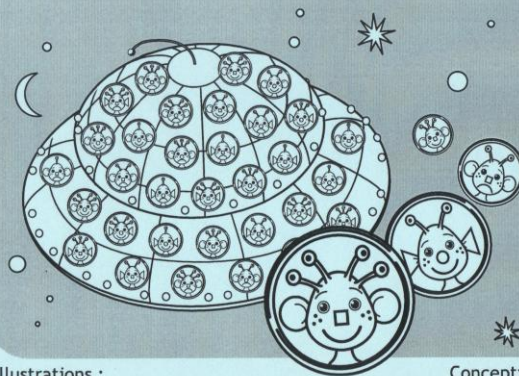


BP 11 - 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com

ABEC

Trouvez le Zouzou !



Illustrations :
Patrice Le Quéré

Conception :
Françoise Clairet Colaruotolo

**JEU DE DISCRIMINATION
AUDITIVE & VISUELLE**

TROUVEZ LE ZOZOU !

Les Zouzous arrivent en vue de la planète Terre ! Par le hublot de leur navette spatiale, ils regardent les étoiles et notre belle planète bleue ! Regarde bien, ils se ressemblent beaucoup, mais aucun n'est tout à fait pareil que les autres !

Objectifs pédagogiques

Jeu d'écoute et de lecture de consignes. Tri d'informations, description d'image.

Matériel :

- 1 plateau de jeu « soucoupe » de table ou mural
- 32 jetons « zouzou »
- 10 jetons « critère unique »
- 50 jetons « texte »
 - 32 jetons « texte » avec tous les critères
 - 18 jetons « texte » avec 2 ou 3 critères sélectionnés
- 6 planches « loto »

Mode opératoire

Règle numéro 1 : jeu avec les 36 jetons « zouzou » et le plateau « soucoupe »

A tour de rôle, chaque joueur pioche un jeton « zouzou » et recherche sur le plateau « soucoupe » le zouzou identique pour déposer son jeton dessus.

Règle numéro 2 : jeu avec les 10 cartes « critère unique » et les 36 jetons « zouzou ».

Les jetons sont déposés aléatoirement sur la table. A tour de rôle, chaque joueur pioche un jeton « critère unique » et l'annonce. Exemple : on recherche un, plusieurs, ou tous les zouzous qui ont le nez carré. Le joueur qui retrouve le plus de zouzous correspondant gagne !

Variante : il est possible dans cet atelier de cumuler plusieurs critères ex : on recherche un, plusieurs ou tous les zouzous qui ont 2 antennes et le nez carré.

Règle numéro 3 : jeu avec les 18 jetons textes limités de 2 à 3 critères et indifféremment avec le plateau « soucoupe » ou les 32 jetons « zouzou ».

Un meneur de jeu pioche un jeton « texte » et le lit à voix haute.

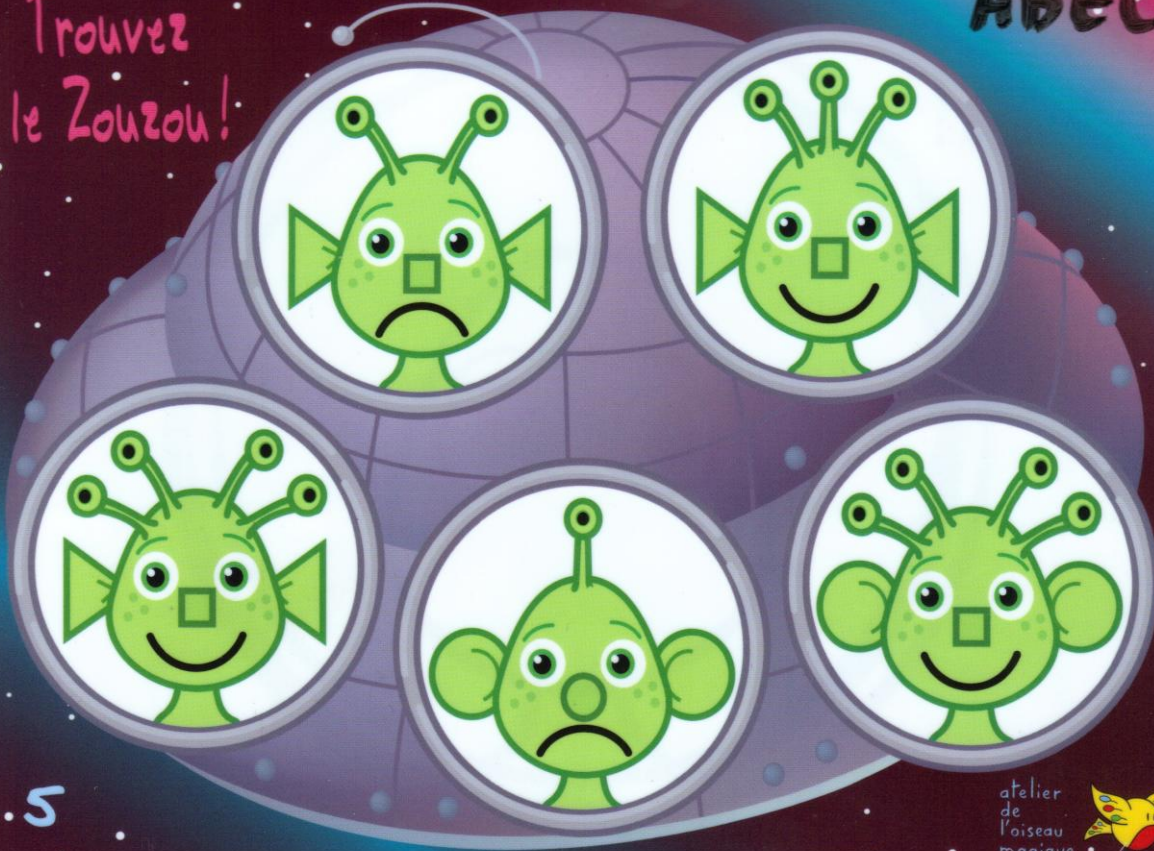
Le premier des joueurs qui trouve un des zouzous correspondant au texte (sur le plateau de jeu ou dans les jetons déposés aléatoirement sur la table) gagne le jeton zouzou. On peut continuer ensuite de rechercher les autres zouzous correspondant aux critères. Le gagnant est celui qui trouve le plus de zouzous.

Règle numéro 4 : jeu avec les 32 jetons textes où tous les critères sont cités et indifféremment avec le plateau « soucoupe » ou les 32 jetons « zouzou ».

Un meneur de jeu pioche un jeton « texte » et le lit à voix haute. Le premier des joueurs qui trouve l'unique zouzou correspondant (sur le plateau de jeu ou dans les jetons déposés aléatoirement sur la table) gagne le jeton « zouzou ». Le gagnant est celui qui trouve le plus de zouzous.

Trouvez
le Zouzou!

ABEC



atelier
de
l'oiseau
magique



Trouvez
le Zouzou!

