



Atelier 9 jeu de société à coupler à l'atelier N°5, 6, 7 et 8

Règle du jeu de coopération

“La souris et le serpent”

Minimum deux joueurs.

Aidez la souris à récupérer ses fromages avant que le serpent sorte de sa cachette !

1. Disposez votre plateau de jeu sur la table
2. Disposez les trois boîtes sensorielles et un éventail ou un ventilateur manuel près du plateau de jeu
3. Posez la maison de la souris avec la souris en pâte à sel à la porte sur un coin du plateau, elle signale le départ du jeu et mettez le serpent en pâte à sel dans une boîte ou bocal (cachette) au centre du plateau couvercle fermé.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

1. Présentez les différents personnages du jeu et expliquez le principe du jeu (Aidez la souris à récupérer ses fromages avant que le serpent sorte de sa cachette !)
2. Le plus jeune joueur commence à lancer le dé. La souris avance et se place devant la bonne case.
3. Lorsque la souris tombe sur la case vent ; agitez le ventilateur manuel vers le joueur et faites reculer la petite souris d'une case.
4. Lorsque vous tombez devant la case fromage : présentez les trois boîtes sensorielles au joueur et lui faites choisir une des boîtes (matière choisie), le choix fait mettez un petit fromage en pâte à sel à l'intérieur et aidez le joueur à toucher la texture et attraper le fromage. Le fromage attrapé, le joueur doit le mettre dans la maison de la souris.
5. Si vous tombez devant la case serpent, le joueur doit appuyer sur le contacteur serpent et l'animateur de jeu doit laisser sortir un peu la tête du serpent. À chaque fois que vous tombez sur cette case, le serpent sort un peu plus jusqu'à sortir entièrement.

Fin du jeu

Une fois que vous avez récupéré les fromages, le jeu est fini, la souris peut retourner dans sa maison et les manger. Le serpent doit être enfermé dans sa cachette par un joueur, il se tiendra prêt pour un prochain tour.

Si le serpent sort entièrement le serpent va chercher à attraper la souris, il faut alors la cacher ! Le serpent ne la trouve pas il retourne dans sa cachette, un joueur ferme le couvercle.

Facultatif

Bilan atelier n°9 jeux de société			
Nom de l'enfant :			
Atelier mené avec :			
Date :			
Temps de l'atelier :			
Objectifs			
• Toucher les différentes matières			
• Tenir le dé			
• Lancer ou poser le dé			
• Attendre son tour			
• S'amuser			
L'atelier a-t-il été apprécié par le jeune ?   			
.....			

