

3 Attention, le chasseur revient.

Compétence travaillée : **reconnaissance auditive de la quantité**

Type de jeu : **coopération**

Durée : **20 minutes**

Nombre de joueurs : **2 à 6 joueurs**

Tranche d'âge : **5 - 8 ans**



Inclus manuel d'utilisation

Reconnaissance quantité

Jeu de coopération

Durée : 20 minutes

Âge : 5-8 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Les animaux de la forêt sont emprisonnés. Serez-vous collaborer pour leur rendre leur liberté avant le retour du chasseur ? Un jeu de coopération, centré sur la reconnaissance auditive de quantités, dans lequel les enfants écoutent et produisent des sons.

ecpa Les Éditions du Centre de Psychologie Appliquée

>> Matériel

- 1 plateau de jeu.
- 1 enclos.
- 22 animaux.
- 1 chasseur.
- 1 triangle.
- 1 sifflet.
- 27 cartes représentant des instruments (triangle, sifflet, main). Le nombre de triangles et de mains représenté sur les cartes varie de 1 à 4. Le nombre de sifflets représenté sur les cartes varie de 1 à 3.
- 1 fiche-action où sont symbolisées les actions à réaliser.

>> Règles du jeu

Désigner un meneur pour le jeu.

Les animaux sont enfermés dans l'enclos. Le chasseur est sur la case départ.

Les cartes sont mélangées et disposées en tas face cachée.

Le meneur du jeu pioche une carte et joue de l'instrument représenté en produisant le nombre de sons demandé (le nombre d'instruments représentés indique le nombre de sons à produire).

Les joueurs réagissent selon l'instrument joué en respectant les indications suivantes :

- La main => replacer des animaux dans l'enclos.
- Le triangle => libérer des animaux et les replacer dans la nature.
- Le sifflet => avancer le chasseur d'un certain nombre de cases.

Le nombre de sons correspond au nombre d'animaux à déplacer ou au nombre de pas du chasseur sur le chemin. Les joueurs jouent chacun à leur tour et, à chaque erreur, le chasseur avance d'une case.

Si les joueurs ne peuvent pas réaliser l'action demandée (par exemple, ils n'ont pas suffisamment d'animaux à sortir de l'enclos), ils réalisent l'action avec le matériel dont ils disposent (pour l'exemple donné, ils libèrent tous les animaux enfermés dans l'enclos).

>> But du jeu

Les joueurs coopèrent. Ils gagnent tous, s'ils ont libéré tous les animaux avant que le chasseur arrive dans l'enclos. Dans le cas contraire, le chasseur gagne.