

F

## Vert, bleu, rouge ... souris bougent !

Un jeu coopératif pour apprendre les couleurs  
 de Thomas Daum et Violetta Leitner



### Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 5 souris de couleur
- 1 arceau formant le trou de souris
- 10 jetons Nourriture
- 1 dé en bois

Les cinq souris de couleur sont invitées à un pique-nique. En attendant que toutes les assiettes soient remplies, elles peuvent faire une partie de cache-cache. Une fois terminé, elles se glissent dans le trou de souris pour rejoindre le jardin : le pique-nique peut commencer !

### Remarques didactiques :

L'environnement réel vient s'immiscer dans ce passionnant jeu de découverte des couleurs : au cours de la partie de cache-cache des souris, les enfants peuvent se lever et chercher des cachettes de la même couleur dans toute la pièce. Cela donne lieu à beaucoup de mouvement, de plaisir et à des parties sans arrêt différentes. À chaque fois, une nouvelle occasion se présente de nommer les couleurs des objets.

Pendant ce temps-là, sur le plateau, se prépare un pique-nique pour les souris : des assiettes colorées sont remplies avec de la nourriture de la même couleur. Ces ingrédients familiers et reconnaissables aident l'enfant à bien associer le nom des couleurs : rouge comme les cerises, jaune comme le fromage, vert comme la salade...

En plus de l'apprentissage des couleurs, ce jeu développe la mémorisation, l'imagination et le repérage dans l'espace. Jouer ensemble favorise la socialisation et le respect des règles communes.

Nous vous souhaitons, ainsi qu'à votre enfant, beaucoup de plaisir à jouer !

### Avant la toute première partie

Éloignez immédiatement les emballages plastique et les sachets. Ce ne sont pas des jouets et ils ne doivent pas tomber entre les mains des enfants. Détachez soigneusement le plateau et les 10 jetons Nourriture de la planche prédécoupée, de l'arrière vers l'avant, puis jetez le cadre restant.

### But du jeu

Tous ensemble, les joueurs préparent le pique-nique des souris : une assiette par souris contenant un ingrédient de la couleur correspondante.

### Préparation

#### 1. Fixation du trou de souris

Le trou de souris symbolise le passage entre l'univers du plateau de jeu et le monde réel. À chaque fois qu'une souris passe à travers, elle se retrouve dans la chambre des joueurs et peut y chercher une cachette. À la fin de la partie, toutes les souris repassent par le trou magique pour retrouver l'univers du jardin et partager un pique-nique.

Fixez l'arceau à la jonction la plus étroite entre le jardin et le carrelage, la feuille vers le jardin. Faites le tour de la jonction avec le Velcro en passant par en dessous, en tirant bien vers le haut, puis fixez-le à l'intérieur du trou de souris.

#### 2. Choix des couleurs et des ingrédients

L'(ou les) enfant(s) peut (peuvent) jouer avec autant de souris qu'il(s) veut (veulent) quelle que soit leur (sa) couleur, selon leur (sa) patience et leurs (ses) connaissances. Plus le nombre de souris est élevé, plus la partie dure longtemps. Pour les premières parties, nous vous recommandons de jouer avec 3 couleurs.

Sortez les souris choisies de la boîte. Chacune a besoin d'un jeton Nourriture de la couleur correspondante.

Vous avez le choix entre 2 jetons par couleur. Choisissez à chaque fois celui que l'enfant connaît le mieux. Gardez-le jusqu'à ce que l'enfant sache nommer sa couleur. Plus tard, il pourra jouer avec les autres ingrédients pour varier les parties.

Les souris et la nourriture non utilisées restent dans la boîte.

#### 3. Mise en place de départ

Mélanger les jetons Nourriture et placer la pile, face cachée, à côté du plateau. Les souris s'installent au bord de la nappe de pique-nique. La partie peut enfin commencer !

### Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Deux possibilités se présentent alors :

Mettre la table :



- Le joueur retourne un jeton Nourriture et nomme l'ingrédient et sa couleur. (Exemple : « cerises, rouge ! ») Bien sûr, il est permis de l'aider.
- Le jeton est ensuite placé sur l'assiette de la couleur correspondante.

- Si la pile de jetons est épuisée mais que toutes les souris ne sont pas encore cachées, le joueur passe simplement le dé à son voisin de gauche.

Cacher les souris :



- Le joueur peut sortir une souris au choix du jardin et la cacher dans la chambre en passant par le trou.
- Le joueur cherche alors une cachette dans la chambre correspondant à la couleur de la souris. C'est l'occasion rêvée de nommer les couleurs : « Où pourrait bien se cacher la souris bleue ? Sous le coussin bleu ? À côté de la gomme bleue ? ».
- Tous les joueurs sont attentifs et retiennent où se cache chaque souris. Chacun connaît donc toutes les cachettes.
- Toutes les souris sont cachées mais toutes les assiettes ne sont pas remplies ? Le joueur peut alors chercher une nouvelle cachette pour la souris de son choix.

### Fin de la partie

Lorsque tous les jetons Nourriture ont été placés et que toutes les souris sont cachées, c'est l'heure du pique-nique. Tous les joueurs poussent de petits cris pour que les souris reviennent. L'un après l'autre, les joueurs peuvent aller chercher une souris au choix dans la chambre et la faire passer dans le trou pour qu'elle regagne le jardin. Il installe alors la souris devant l'assiette de la couleur correspondante.

Dès que toutes les souris sont installées, elles se souhaitent un bon appétit avant de savourer chaque bouchée. Quel régal !

