



La soupe magique

Katerina Gorelik

La soupe à la sardine

But du jeu : Mémoriser les différentes situations du chaton rouge et des personnages secondaires

Présentation du jeu : 21 cartes « image » + 12 bandes

Le jeu : une adaptation du jeu de la sardine...

Les joueurs ont cinq cartes face cachée devant eux. Le meneur présente une bande à observer pendant 10 secondes puis la retourne.

Les joueurs regardent alors leurs cartes et avancent celles qui pensent être dans la bande. Ils gagnent les cartes trouvées.

Des variantes

- Le nombre de joueurs
- Le temps d'observation
- Il est possible de classer les cartes face cachées pour avoir une image « chaton », une image « ours », une image « cheval »...
- Il est possible de réduire les bandes et les cartes en ne travaillant que sur une, deux ou trois catégories

L'intérêt du jeu : Le jeu permet de se rendre compte de la richesse de l'illustration et des multitudes de petites histoires qui parcourent les pages.

On pourra tenter de replacer les différentes images dans les pages, de les ranger chronologiquement, de dire les histoires de chaque personnage...

Outre l'observation il sera intéressant de situer le moment correspondant aux différentes situations (« quand le chaton s'en va », « quand le chaton distribue la soupe », « quand le chaton met la nappe pour le repas »...)