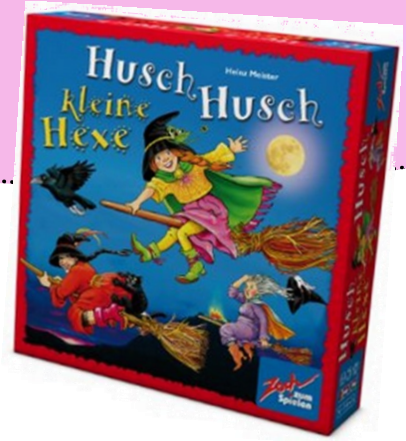


# Husch Husch Petites sorcières



**Editeur** RAVENSBURGER

**Niveau** PS MS GS

**Nombre de joueurs** 2 à...5 ou 6

**Durée de la partie** variable, 5 à 15 mn

## Type de jeu

jeu à règles simples, parcours, mémoire

## Matériel

1 plateau de jeu, 5 pions sorcières, 5 chapeaux de sorcière, 1 dé

## Capacités mises en jeu

- relations spatiales
- attention visuelle
- concentration
- mémoire

## Apprentissages servis

- **compétences transversales** : fixer son attention, observer, mémoriser, s'adapter à une situation évolutive, mener une activité à son terme.
- **vivre ensemble** : prêter attention à (au jeu de) l'autre

## Contraintes particulières

aucune, il suffit que tous les joueurs aient une bonne visibilité.

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Les cinq sorcières doivent parcourir le plan de jeu, de leur feu de camp jusqu'au château. Elles sont cachées sous leur grand chapeau noir. A tour de rôle, chacun lance le dé, et peut faire avancer la sorcière correspondante... s'il la trouve ! Attention, on soulève un seul chapeau. Gagnera la sorcière qui sera la première au but.

Une face spéciale du dé commande d'inverser les positions de deux sorcières... Il vaut mieux jouer un certain nombre de parties en évitant cette complication : rejouer, ou passer son tour quand le dé s'arrête sur la combinaison de flèches.

C'est une sorcière qui gagne, pas un joueur...le sentiment de gagner revient à qui déplace une sorcière sur la dernière case... même si tous ses tours de jeux précédents se sont soldés par des échecs ...

Pour gagner, il faut être attentif tout au long de la partie, même lorsque c'est l'autre qui joue...

Un « truc » : placer les pions dans l'ordre alphabétique de couleurs aide l'adulte (peu attentif par nature...) à faire avancer la partie si besoin est quand il joue à son tour...