

# La chasse aux monstres



**Editeur** Le scorpion magique

**Niveau** ps MS GS

**Nombre de joueurs** 2 à 5

**Durée de la partie** 10 à 15 mn

## Matériel

20 cartes « face monstre/ face lit », 1 carte « placard », 10 jetons « jouet », trois jetons « puzzle de monstre ».

## Capacités mises en jeu

- mémoire
- attention, concentration
- repérage
- expression verbale

## Apprentissages servis

**vivre ensemble** : association, coopération, respect de la règle

**langage** : nommer des objets de la vie courante, la coopération induit des échanges langagiers, l'univers même du jeu aussi...

**découvrir le monde** : repérage



## Contraintes particulières

Le comptage des pièces ...

## Règle du jeu, adaptations éventuelles

Les cartes sont posées en pile, lit visible/monstre caché. Les jouets sont posés face cachée autour du lit, le monstre-puzzle assemblé côté bleu (calme), la carte placard est posée à proximité du lit.

Dévoiler une carte-monstre, ce qui dévoile aussi le jouet antidote qui enfermera le monstre pour toujours dans un placard... les joueurs dévoilent un jouet : si c'est le bon, le monstre disparaît dans le placard ; si au bout de trois tentatives, le groupe n'a pas trouvé l'antidote, le monstre est rejoint par un autre monstre... Mais il sera toujours possible de l'envoyer dans son placard plus tard...

Les joueurs gagnent s'ils effraient tous les monstres... le jeu gagne si quatre monstres sont visibles...

La règle paraît un peu complexe au départ... A proposer après d'autres jeux de memory ...