



Jeu du serpent – Avec tous les sens

DÉPART

Tu es au bord de la mer. Quelles odeurs sens-tu ?

Décris le goût d'une fraise!

Quelles sont les couleurs de l'arc-en-ciel?

Quels bruits entends-tu juste maintenant?

Comment décrirais-tu les poils d'un chat que tu caresses?



Quels bruits/sons te viennent-ils à l'esprit quand tu songes à ton enfance ?

Cite des odeurs qui sont gravées dans ta mémoire.



Quelles épices connais-tu?

Qu'est-ce que tu n'aimes pas toucher?

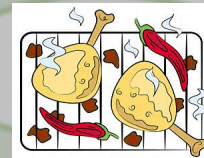
Cite des odeurs que l'on rencontre dans une ville ?

Quelle fleur est le symbole de l'amour et dans quelle couleur?

Avec quoi peut-on sucrer un aliment/un plat?

Quels bruits peut-on entendre dans une vieille maison?

Que sent-on dans une forêt après la pluie?



Y a-t-il une image de ton passé qui te fait encore rêver aujourd'hui?

Décris quelque chose que tu aimes tenir dans tes mains!

ARRIVÉE

Qu'aimes-tu sentir sur ta peau?

Décris le goût de ton plat préféré ou de ta friandise préférée?

Quelles sont les beautés de la nature qui te créent le plus d'émotions?

Quels bruits entends-tu dans une prairie?





Règles du jeu

Il faut avoir:

1 tableau avec le jeu „Avec tous les sens“

1 dé

1 pion par joueur

Nombre de joueurs:

2 à 4

Début du jeu:

Chaque joueur lance une fois le dé. Le joueur qui a obtenu le plus haut nombre, commence le jeu. Ensuite, le joueur à sa gauche joue à son tour et ainsi de suite.

Tous les joueurs placent leur pion sur la case „DÉPART“.

Déroulement du jeu:

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre correspondant à celui qu'indique le dé.

Quand il arrive sur une case avec une question ou un ordre, il doit lire ce qui y est écrit et répondre. La couleur des cases indique le sens auquel la question est reliée:

LE GOÛT

L'OUÏE

LA VUE

L'ODORAT

LE TOUCHER

Si le joueur arrive sur une case avec une image  , il doit donner le plus possible d'informations sur ce qui y est représenté et ceci en relation avec l'utilisation de tous les 5 sens, par exemple, les couleurs, les odeurs, les bruits, etc...

Quand un joueur ne peut pas répondre ou donne une réponse fausse, il doit passer un tour.

Quand le joueur a répondu à la question, c'est le tour du suivant.

Fin du jeu:

Le jeu est terminé quand un joueur atteint la case „ARRIVÉE“. Pour pouvoir se placer sur cette case, le joueur doit lancer le nombre exact de points dont il a besoin pour l'atteindre. S'il lance le dé et obtient un nombre de points supérieur à celui dont il a besoin, il compte les points jusqu'à la case « ARRIVÉE » et régresse/recule avec le reste de points.