

## Le savon fou



**Elodie CHANCELIER**

**Victorien RAMI**

*Ecole Française du Maine, South Freeport*

### Matériel

Cartes de 4 couleurs différentes (bleu, rouge et jaune) : corps, cheveux, mains sales, brosse à dents et dentifrice, douche, bouche, shampoing, se laver les mains + cartes spéciales blanches (savon, microbe et tache).

### Objectif

Associer deux cartes et justifier de l'association.

### But du jeu

Le gagnant est le premier à avoir déposé toutes ses cartes.

### Règles du jeu

- 1) Chaque joueur reçoit 7 cartes.
- 2) Une carte de la pioche est retournée au milieu.
- 3) Le joueur qui a les mains les plus propres commence.
- 4) Chacun leur tour, les joueurs doivent poser une carte en justifiant leur choix.

### Exemple

« J'utilise le shampoing pour me laver les cheveux. »

« Je peux me laver les mains sous la douche. »

### Cartes spéciales

La tache : le joueur suivant pioche deux cartes sauf s'il peut contrer avec la carte savon.

Le microbe : peut être contré en justifiant.

Le savon : joker du jeu, il permet de contrer la tâche ou le microbe et peut être associé à différentes cartes du jeu en justifiant (mains, cheveux, corps, douche...).

### Objectifs langagiers

- Vocabulaire de l'hygiène.
- Structures syntaxiques :

*Je peux... parce que... : je peux me laver les mains avec du savon, je peux utiliser le shampoing sous la douche, etc.*

### Variantes du jeu

- Associer des cartes de la même couleur ou avec des symboles identiques (pour découvrir le jeu).
- Avoir des règles plus strictes pour les cartes spéciales : Exemple : pouvoir contrer le microbe ou la tache uniquement avec le savon.
- Possibilité de jouer deux tâches à la suite, le participant suivant devant piocher 4 cartes.
- Toutes les variantes sont imaginables à l'infini.