

## Fiche Atelier n° 10

### Hop dans la bonne poubelle !

Cibles : 6- 8 ans (Cycle 2)

Objectif de l'atelier : Mettre en pratique le geste de tri

Durée : 45 min / 1h

Matériel : Jeu « Hop dans la bonne poubelle » de *Valorplast*

#### Déroulement du jeu :

Les élèves sont répartis en 4 équipes de 2 joueurs (par plateau de jeu).

Ils se placent autour du plateau de jeu « Hop dans la bonne poubelle ».

#### Extrait des règles du jeu de *Valorplast* :

Le but du jeu : déposer tous les emballages vides dans les bonnes poubelles, en se déplaçant dans les rues.

#### Les cases « spéciales » :

- Quand un joueur arrive sur une case « STOP », ou choisit une chemin qui traverse la case « STOP », il s'arrête sur la case et passe un tour.

- Même chose pour les cases « Feu rouge ».

- les cases « arbre ou buisson », « potager ou forêt », ne sont pas traversables. Il faut donc nécessairement les contourner.

- Les cases avec des flèches rouges donnent la direction obligatoire de déplacement, que l'on s'arrête dessus ou qu'on les traverse.

#### Règle du jeu :

Avant de commencer la partie, chaque joueur (ou groupe de joueurs) reçoit 9 cartes emballages, ce seront ses pions.

Toutes les cartes « chemin » sont retournées face contre table et constituent la pioche.

Le dé est mis au milieu du plateau.

Au début de la partie, chaque joueur place un de ses emballages (face visible) dans n'importe quelle maison qui se trouve sur le pourtour du plateau. Deux joueurs peuvent choisir la même maison.

L'objectif est de rejoindre la bonne poubelle en ajoutant les cartes « chemin » sur les cases blanches du plateau afin de compléter les routes et de pouvoir s'y déplacer.

Le premier joueur tire une carte « chemin » de la pioche et la retourne face visible. Il lance ensuite le dé et avance du nombre de cases indiquées par le dé. Il pose obligatoirement la carte chemin sur le plateau, à l'endroit de son choix pour pouvoir avancer autant que le dé le lui permet. Si le joueur se retrouve devant une case blanche, soit il a une carte chemin à poser dessus et dans ce cas il peut continuer à avancer, soit aucune carte chemin ne lui permet d'avancer et il doit s'arrêter juste avant la case blanche.

Quand toutes les cartes « chemin » ont été placées sur le plateau, un joueur peut prendre n'importe quelle carte pour avancer, au risque de gêner un autre joueur.

Quand un joueur arrive sur une des trois cases « poubelle », il dépose son emballage sur la case, puis vérifie sur la carte mémo qu'il ne s'est pas trompé. S'il a fait une erreur, il ressort de la case « poubelle » et attend le tour suivant pour continuer.

S'il a choisi la bonne poubelle, il laisse l'emballage sur la case et jouera avec un nouvel emballage au tour suivant, en repartant d'une maison.

Si la case est déjà occupée par un autre joueur, il attend sur la case précédente.

La partie est terminée quand un des joueurs a déposé l'ensemble de ses 9 emballages dans les bonnes poubelles.