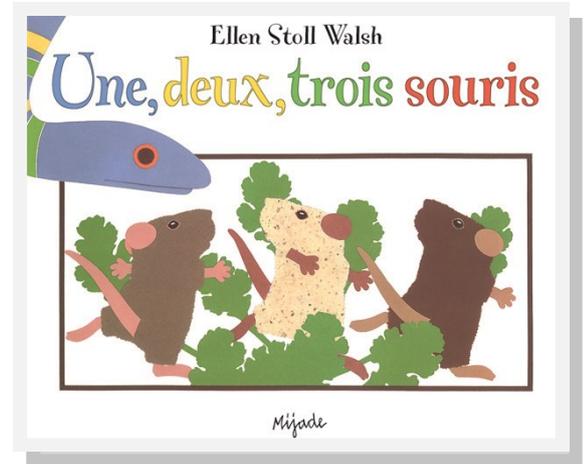


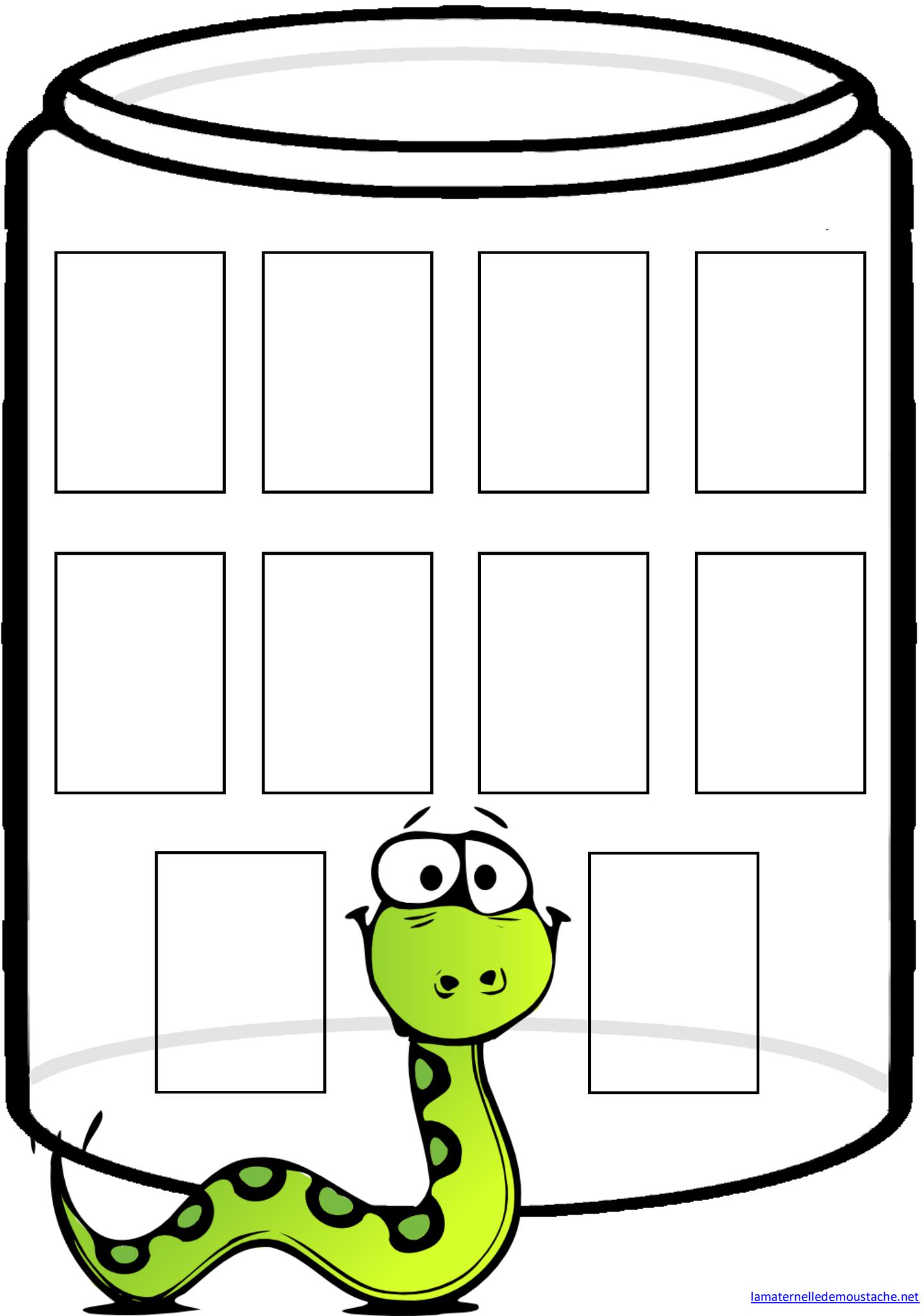
# 1, 2, 3 souris

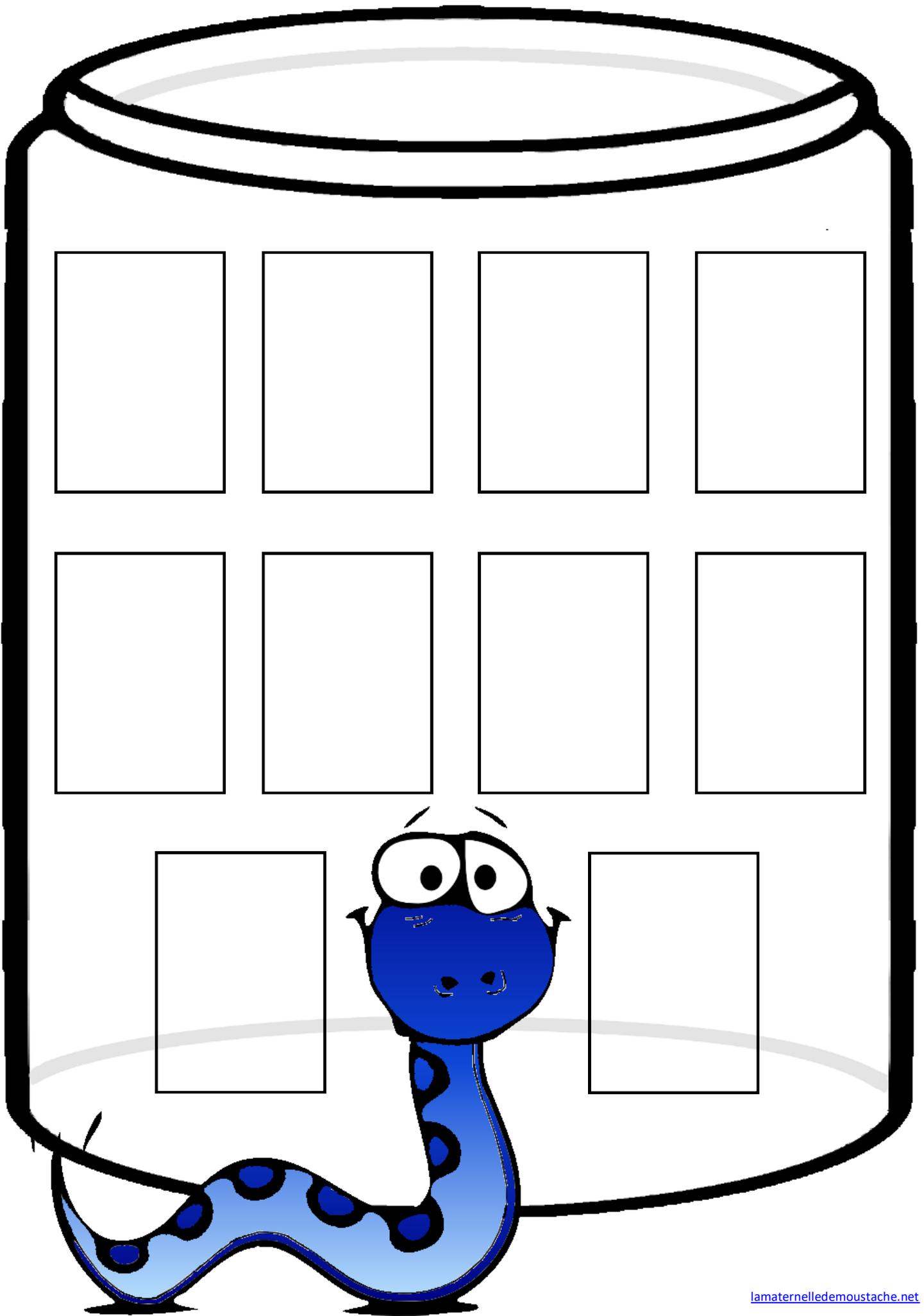
Jeu à compter jusqu'à 10, inspiré par :

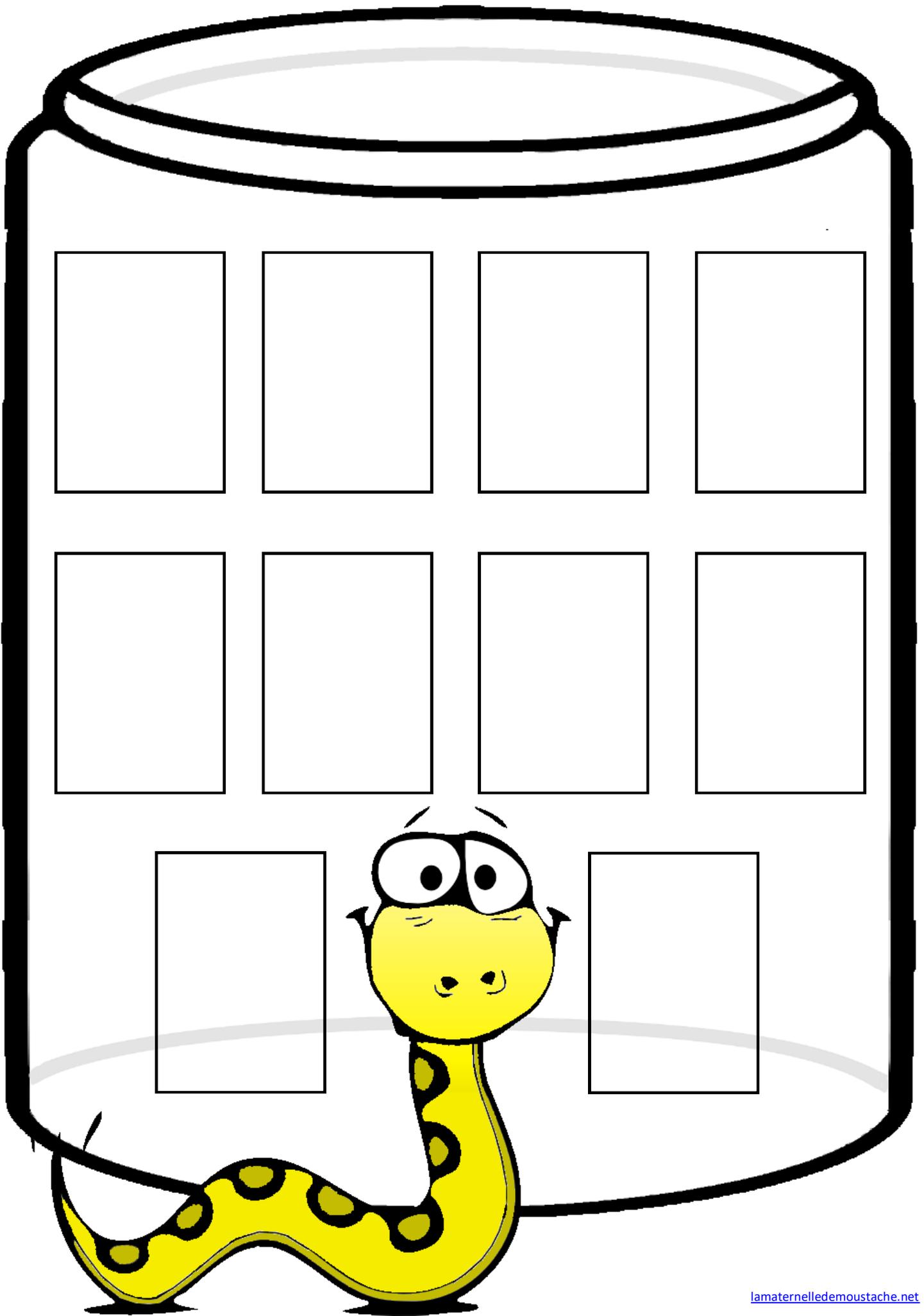
## Règle :

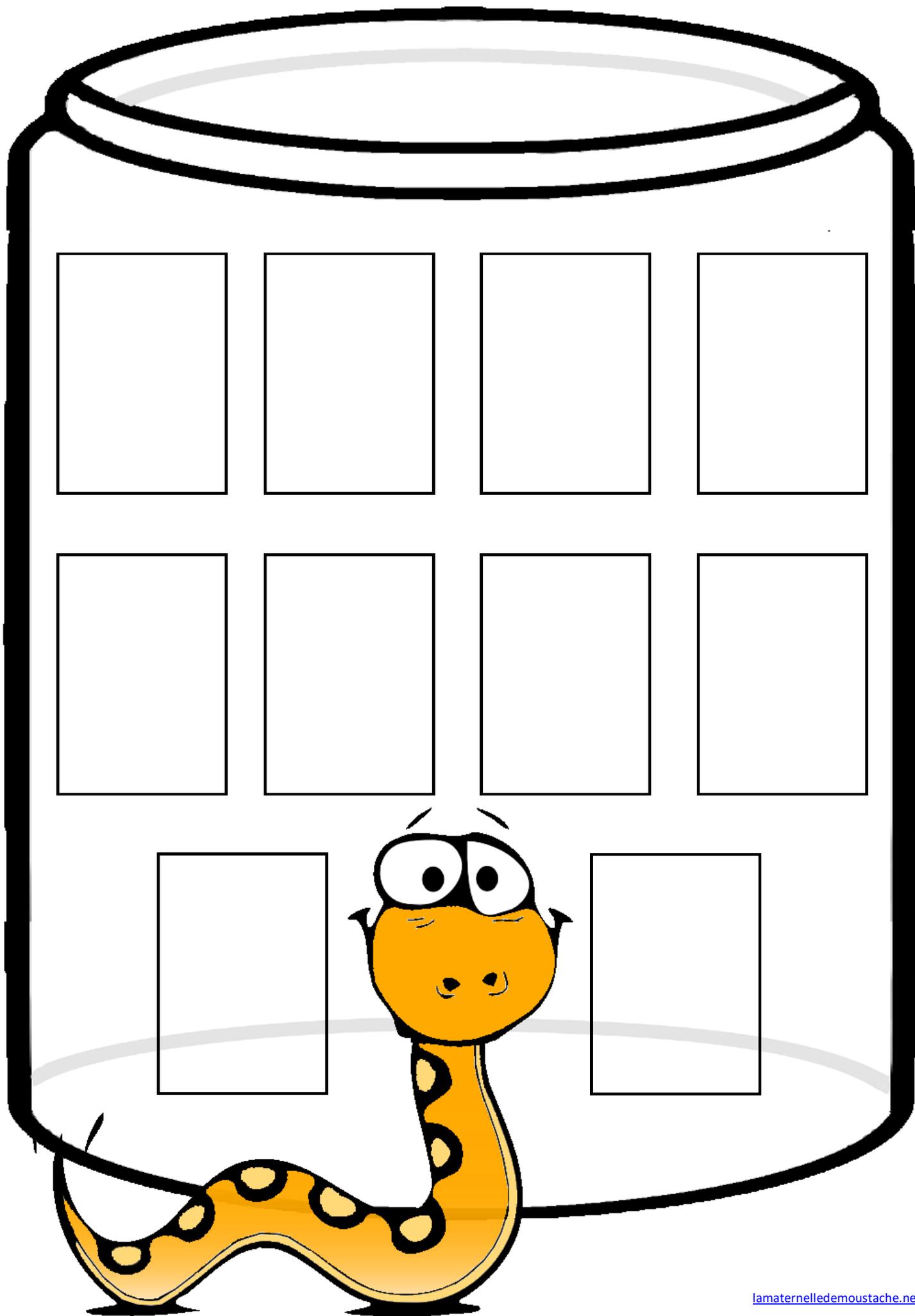
- Chaque joueur dispose d'un plateau de jeu (bocal avec un serpent en couleur)
- Les souris sont étalées sur un carton vert ou un plateau (couverture de ramettes peint en vert, par exemple) symbolisant la prairie.
- Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé et prend le nombre de souris indiqué par le dé pour remplir son bocal. S'il tombe sur un nombre négatif, il remet en liberté le nombre de souris indiqué.
- Le premier qui a rempli son bocal a gagné. Il a terminé le jeu, ou il peut décider de jouer pour le joueur de son choix.
- Variantes possibles à imaginer selon l'âge des enfants.  
Exemple : on peut placer les souris face contre la table, celui qui pioche une souris particulière (souris blanche, zèbre, panthère, marquée d'un signe particulier...) a le droit de piocher une souris supplémentaire, remet en liberté toutes ses souris, etc...

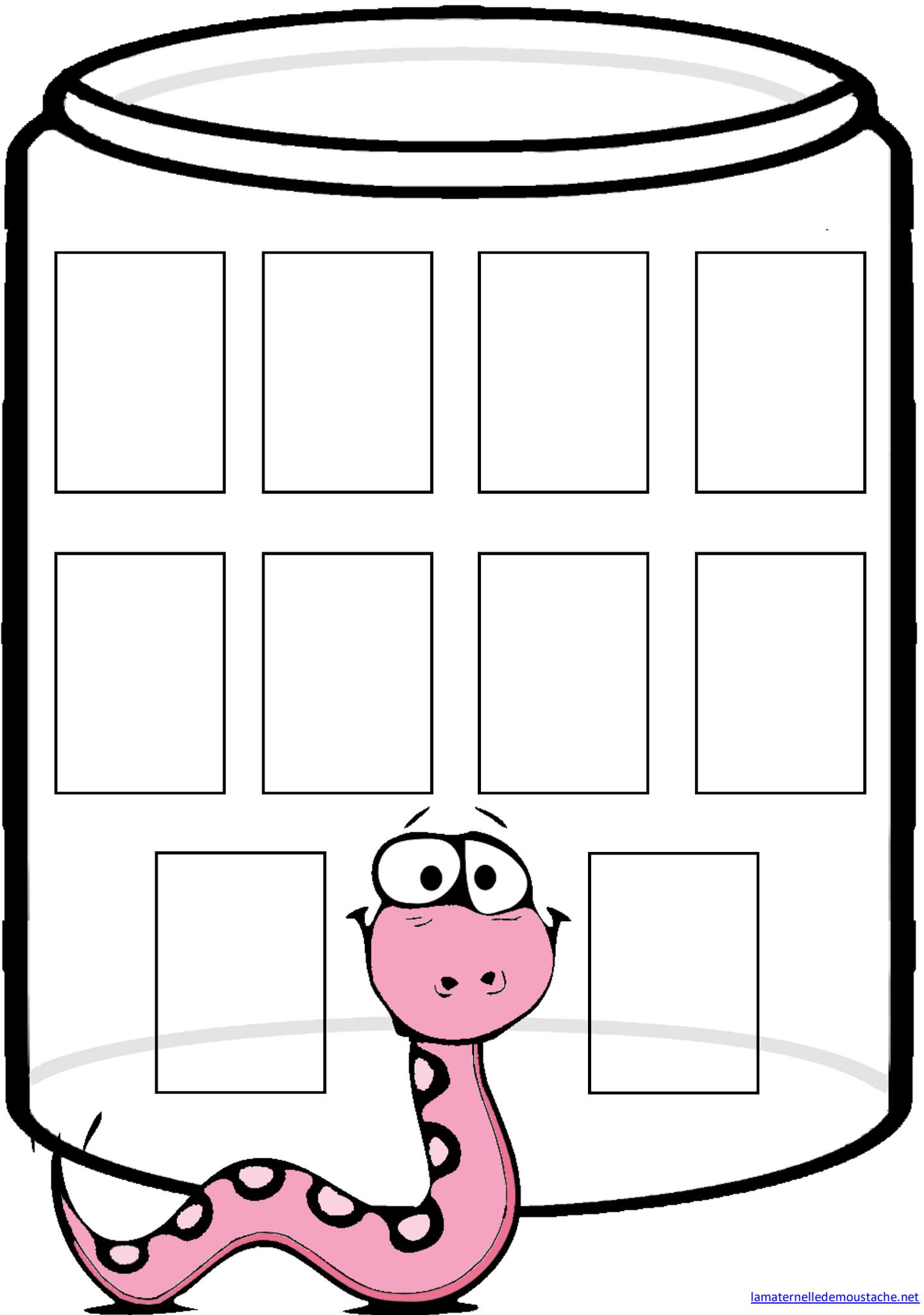


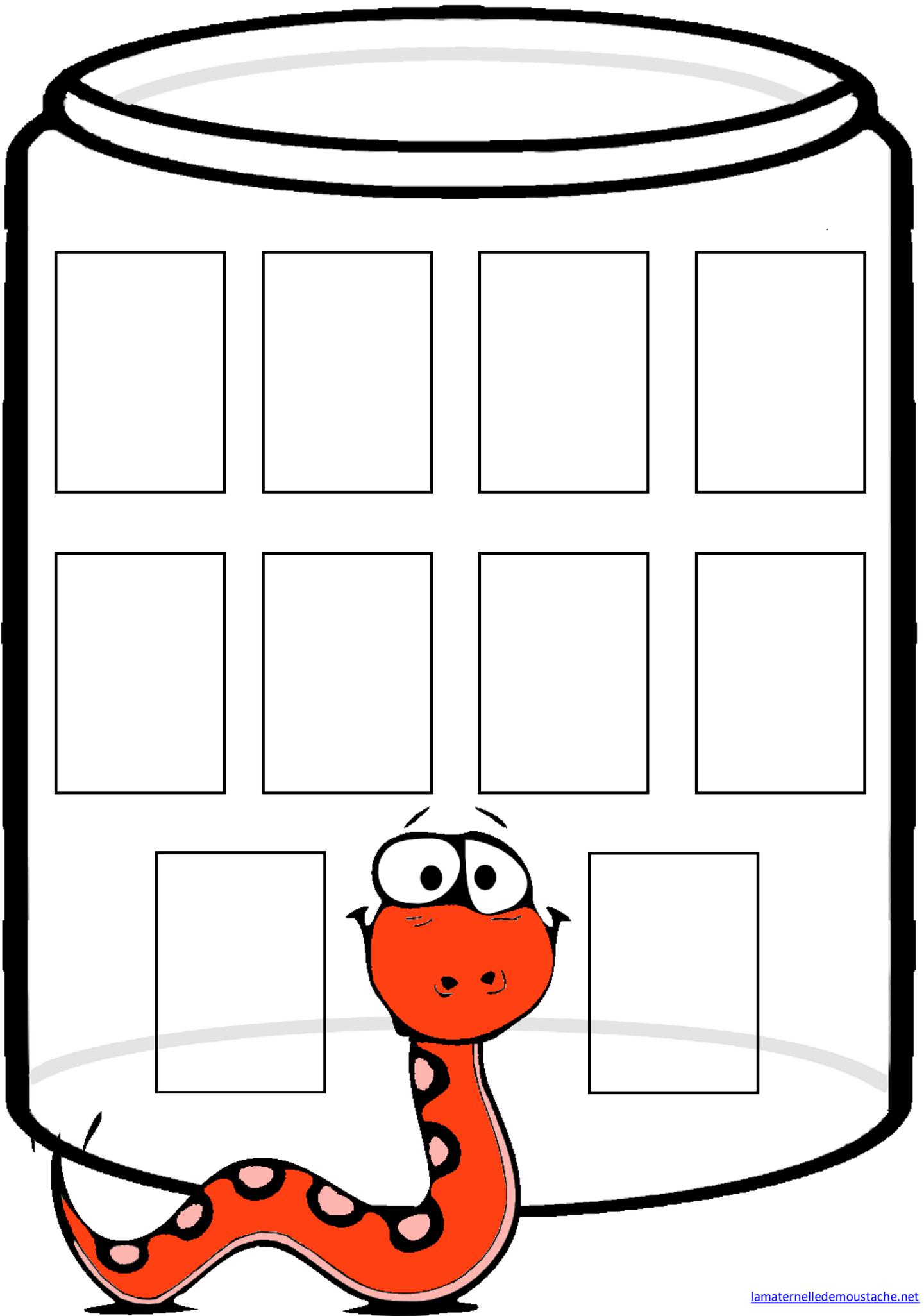


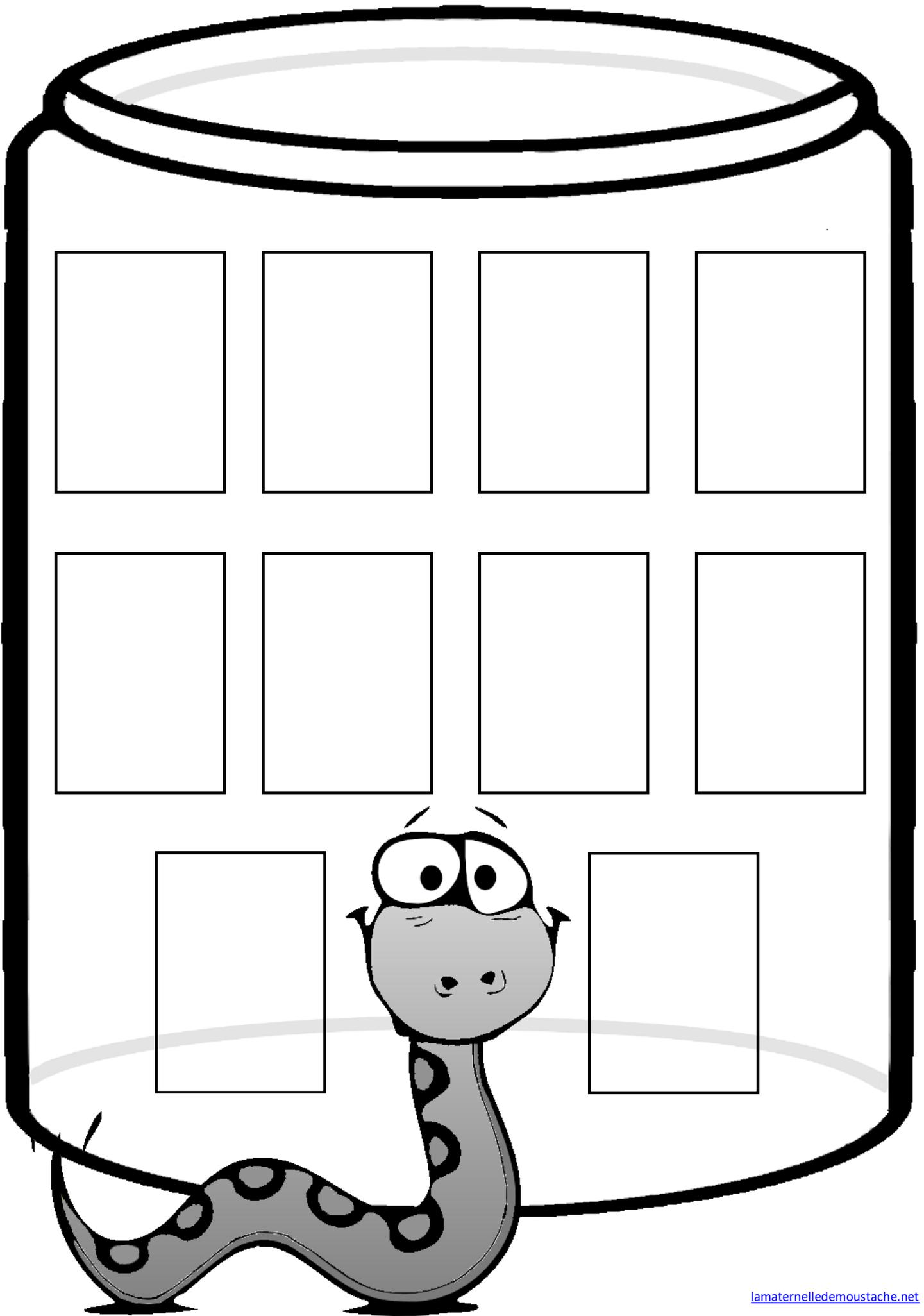


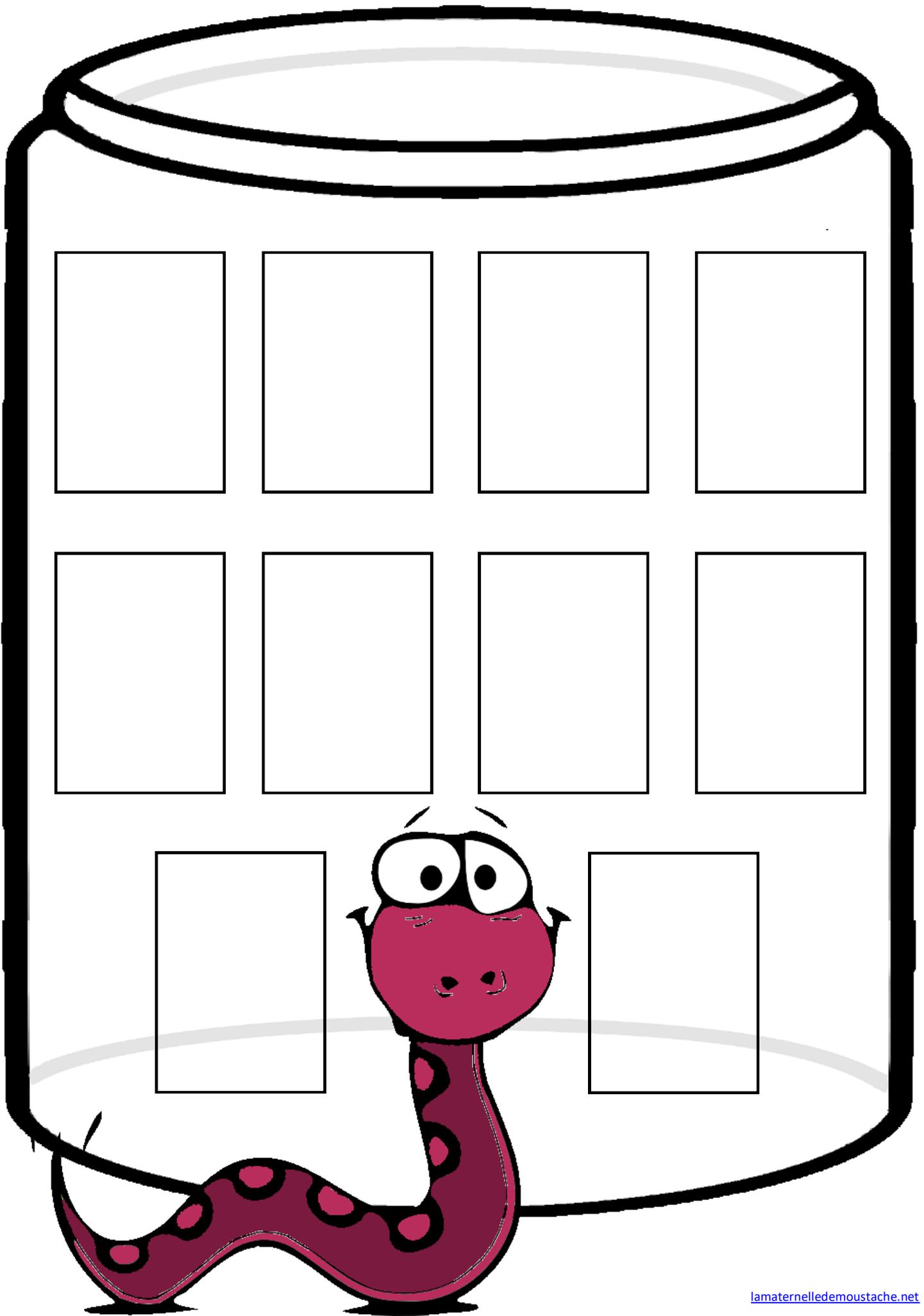


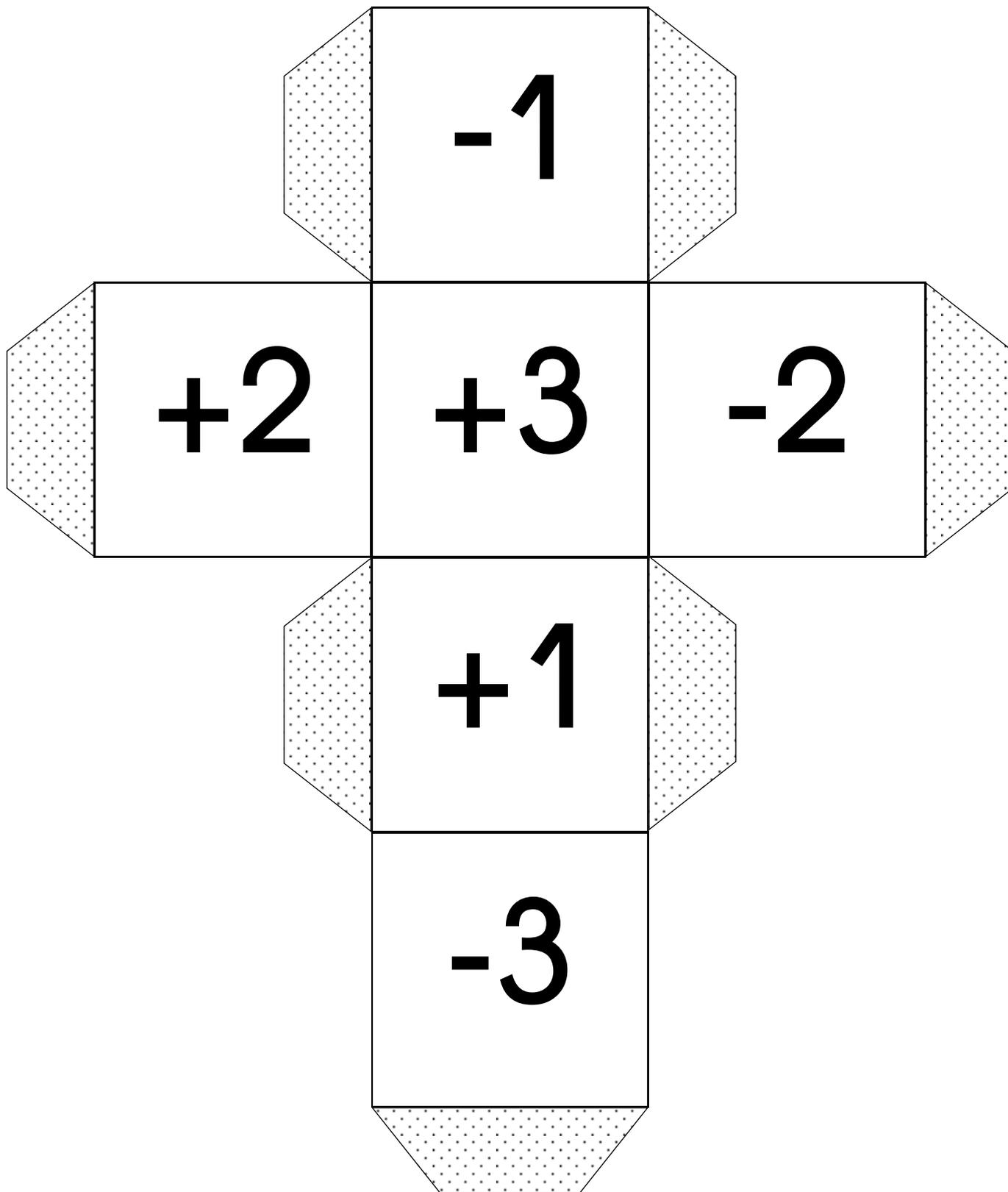






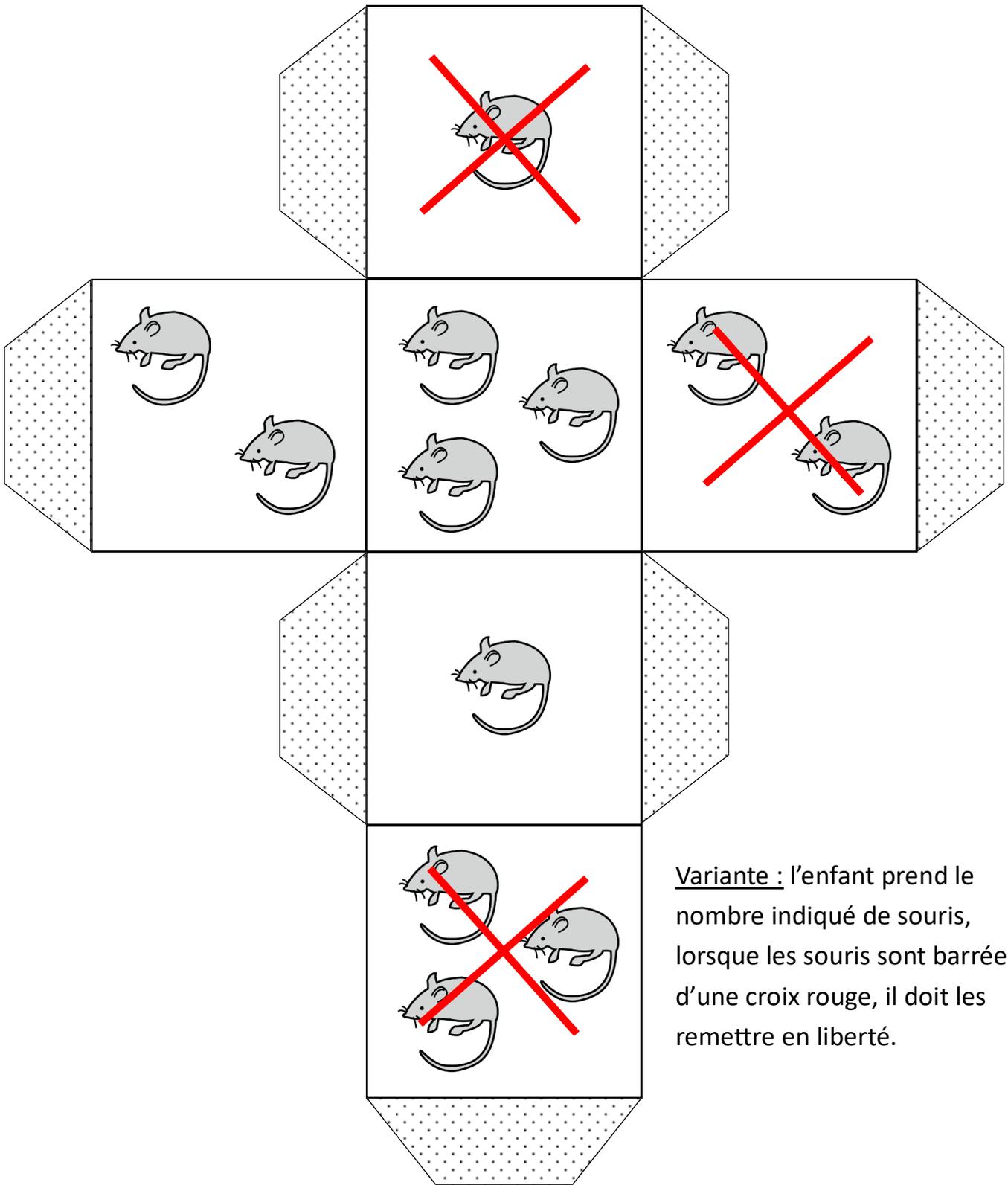






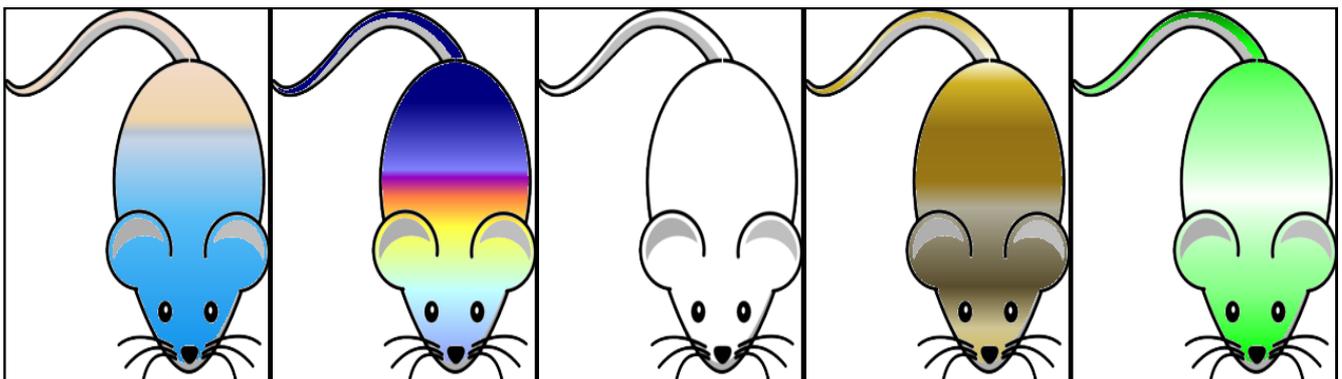
Il est possible de varier la règle initiale du jeu en utilisant d'autres dés ou des cartes que l'on peut trouver ici : [lamaternelledemoustache.net](http://lamaternelledemoustache.net)

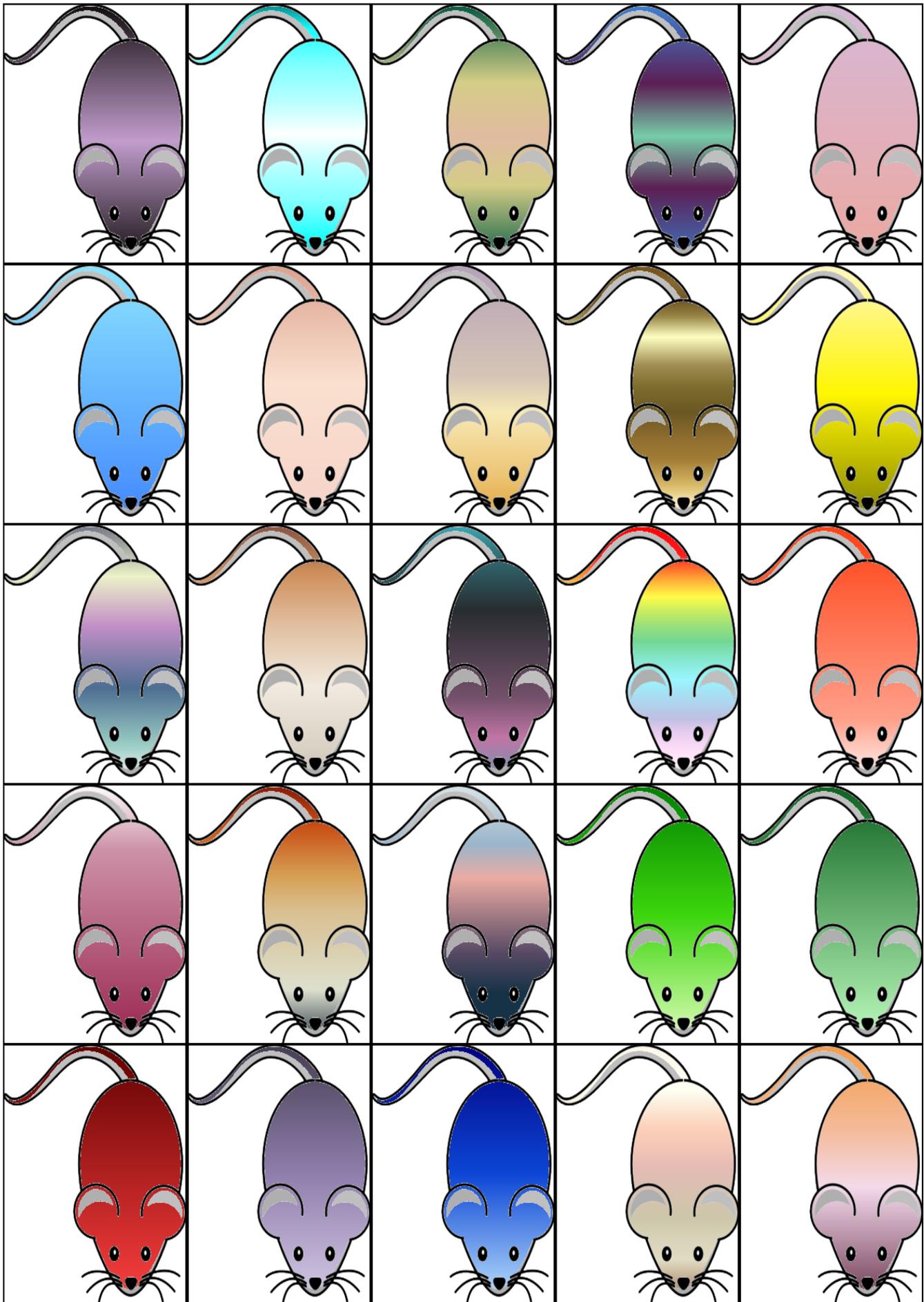


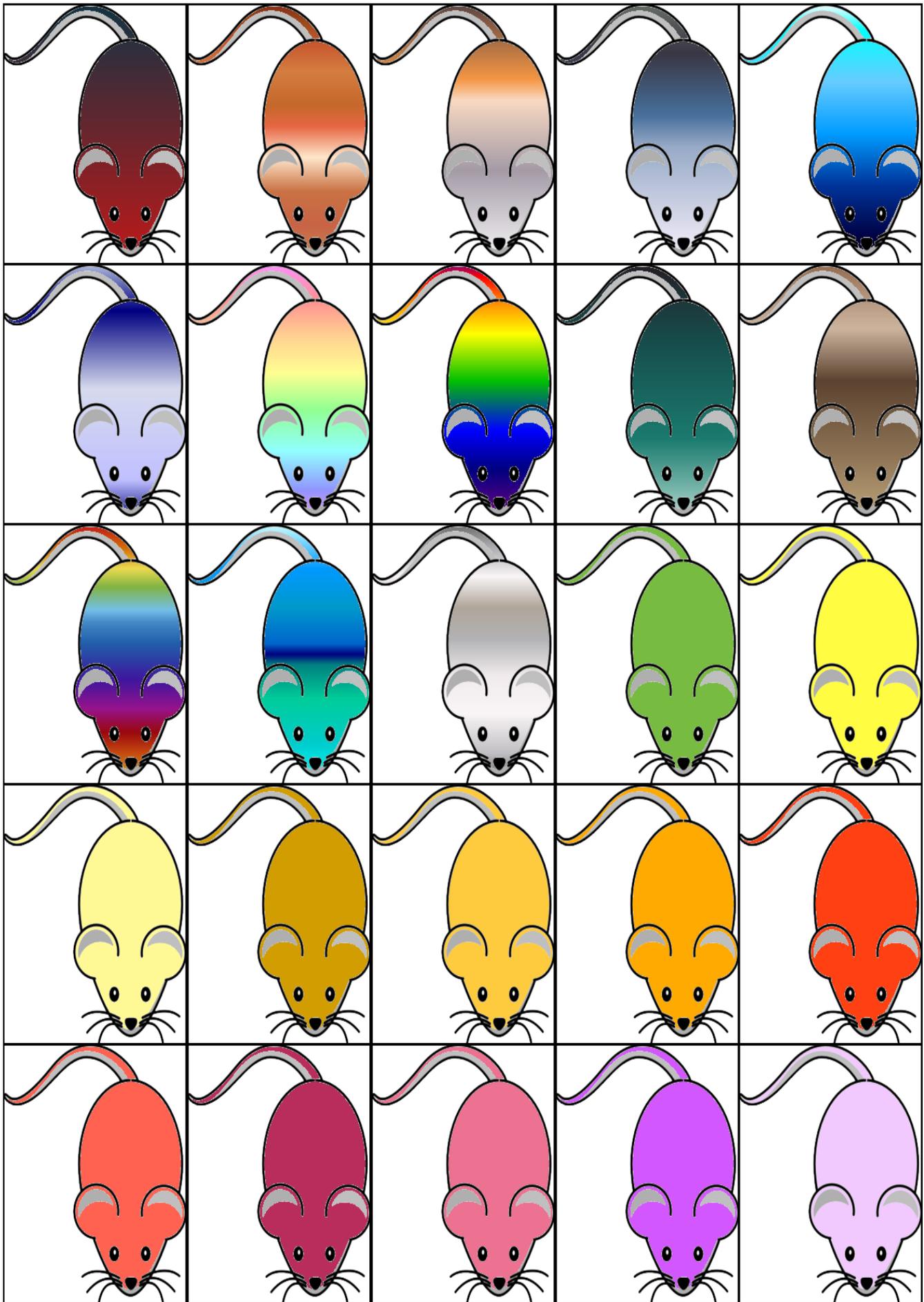


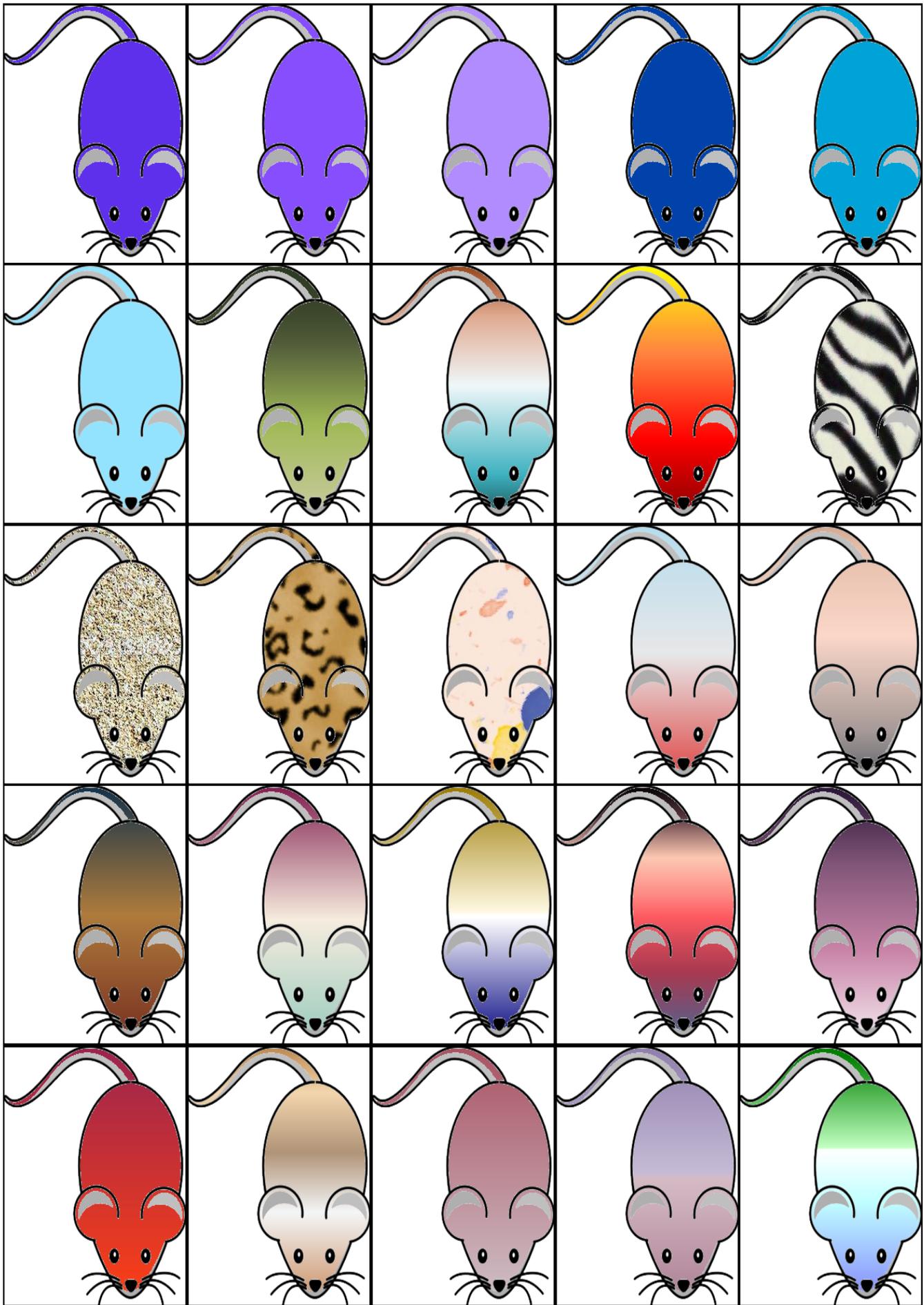
Variante : l'enfant prend le nombre indiqué de souris, lorsque les souris sont barrées d'une croix rouge, il doit les remettre en liberté.

Souris à imprimer, plastifier et découper :









Souris «vierges» à personnaliser :

