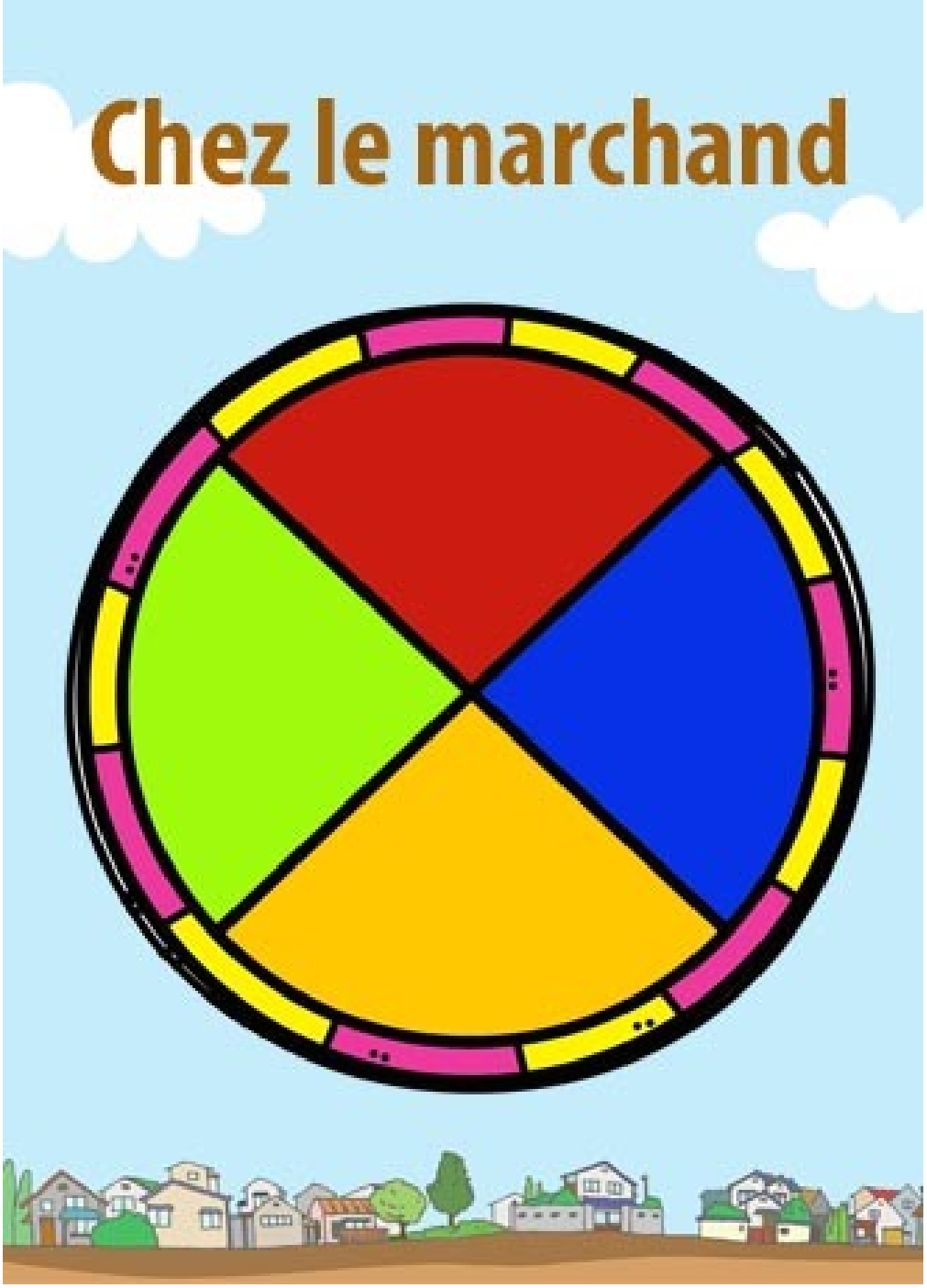
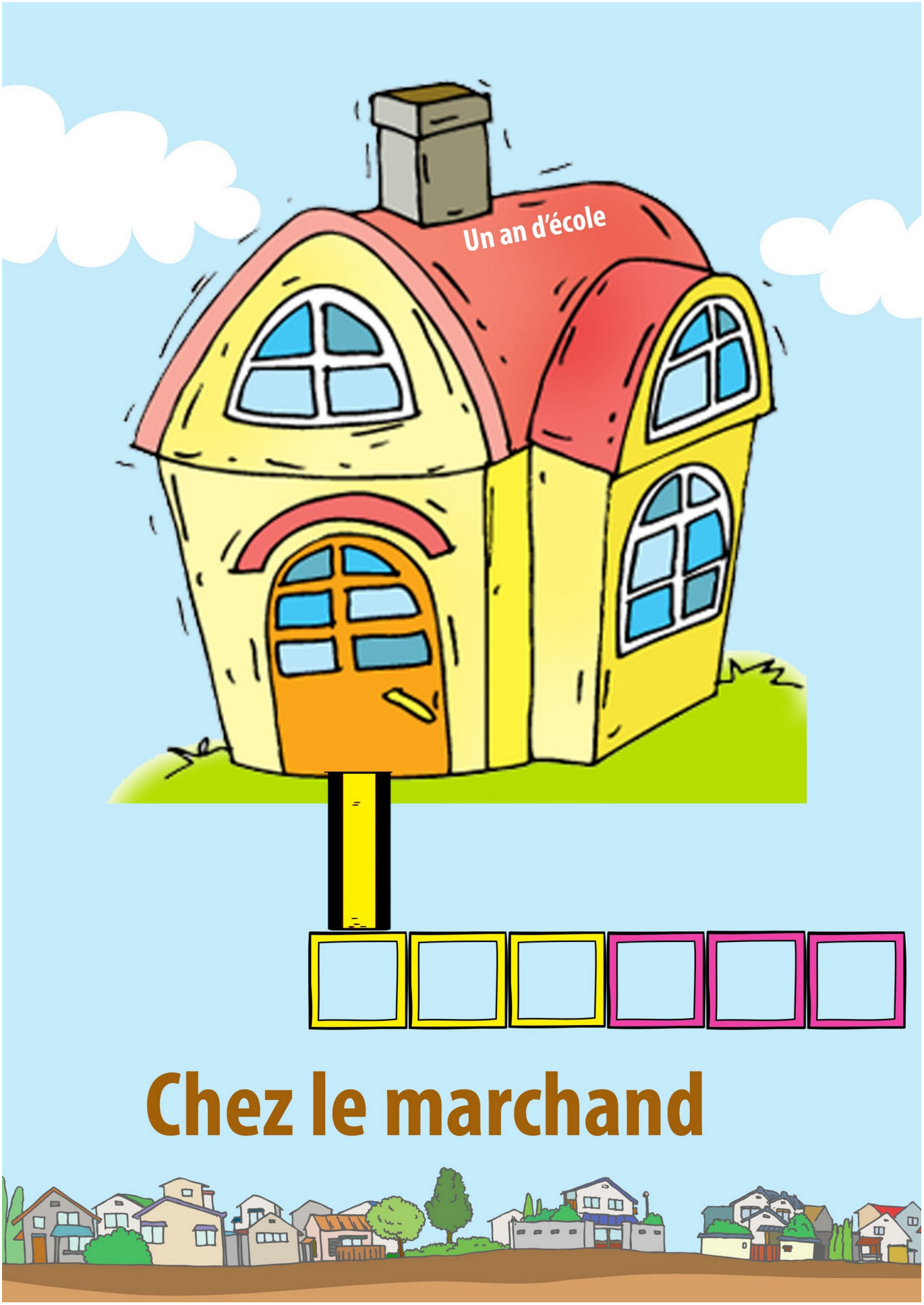
Chez le marchand

Pour qui **?** Maternelle, dysphasique, autistes, ULIS
Objectif : développer le langage en situation, les scénarios sociaux. / pas de vainqueur.
Matériel : - le spinner
- plateau de jeu à installer dans l'ordre souhaité
- dé
- pion

Comment jouer ? Tout le monde démarre de la maison. Lorsqu'un joueur tombe sur une case rouge, il fait tourner le spinner pour savoir ce qu'il va faire dans la boutique (retirer de l'argent à la Poste, acheter du pain…).

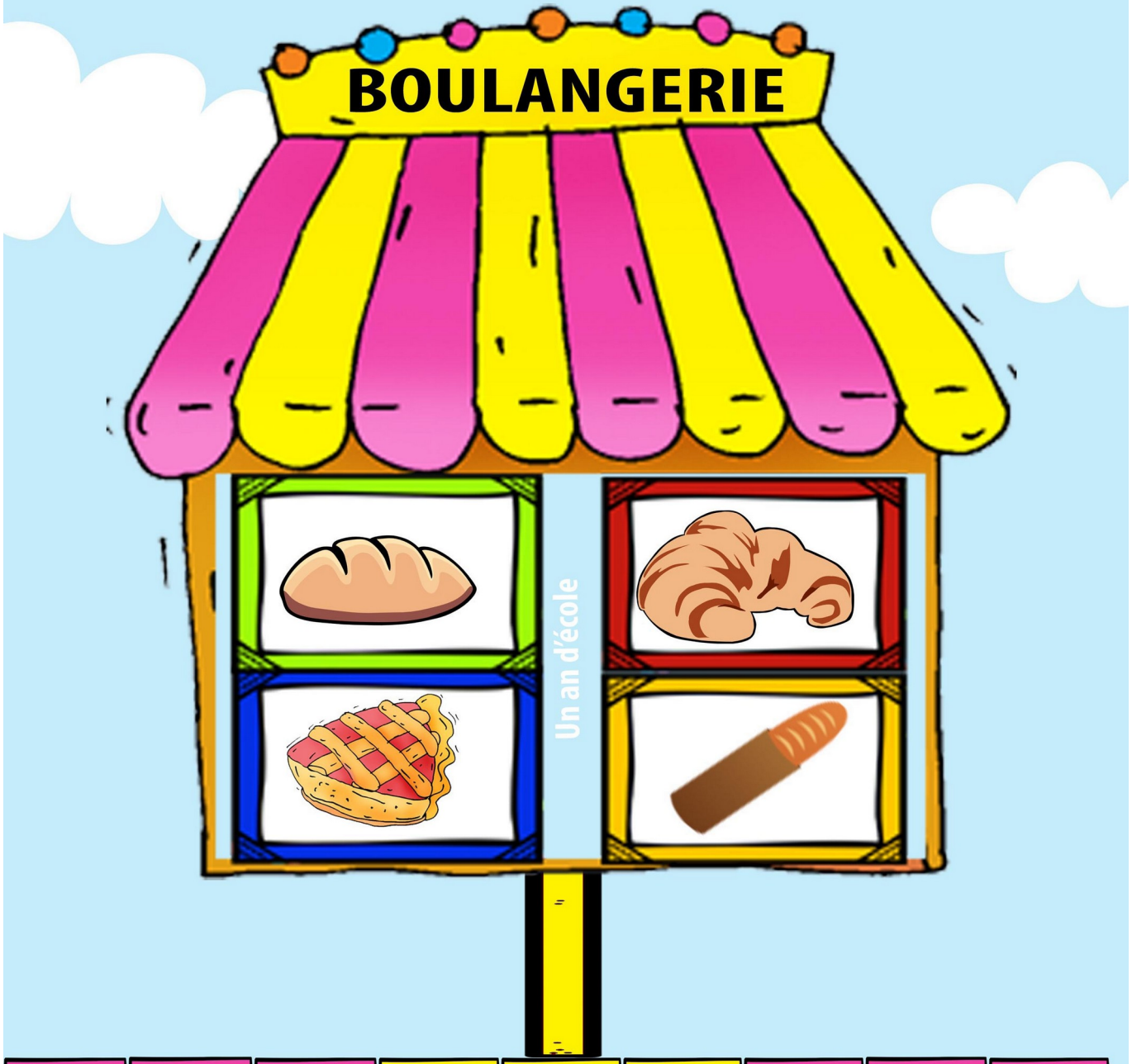
Niveau 1 : l'adulte fait le marchand
Niveau 2 : l'adulte fait l'acheteur
Niveau 3 : le joueur de gauche fait le marchand.



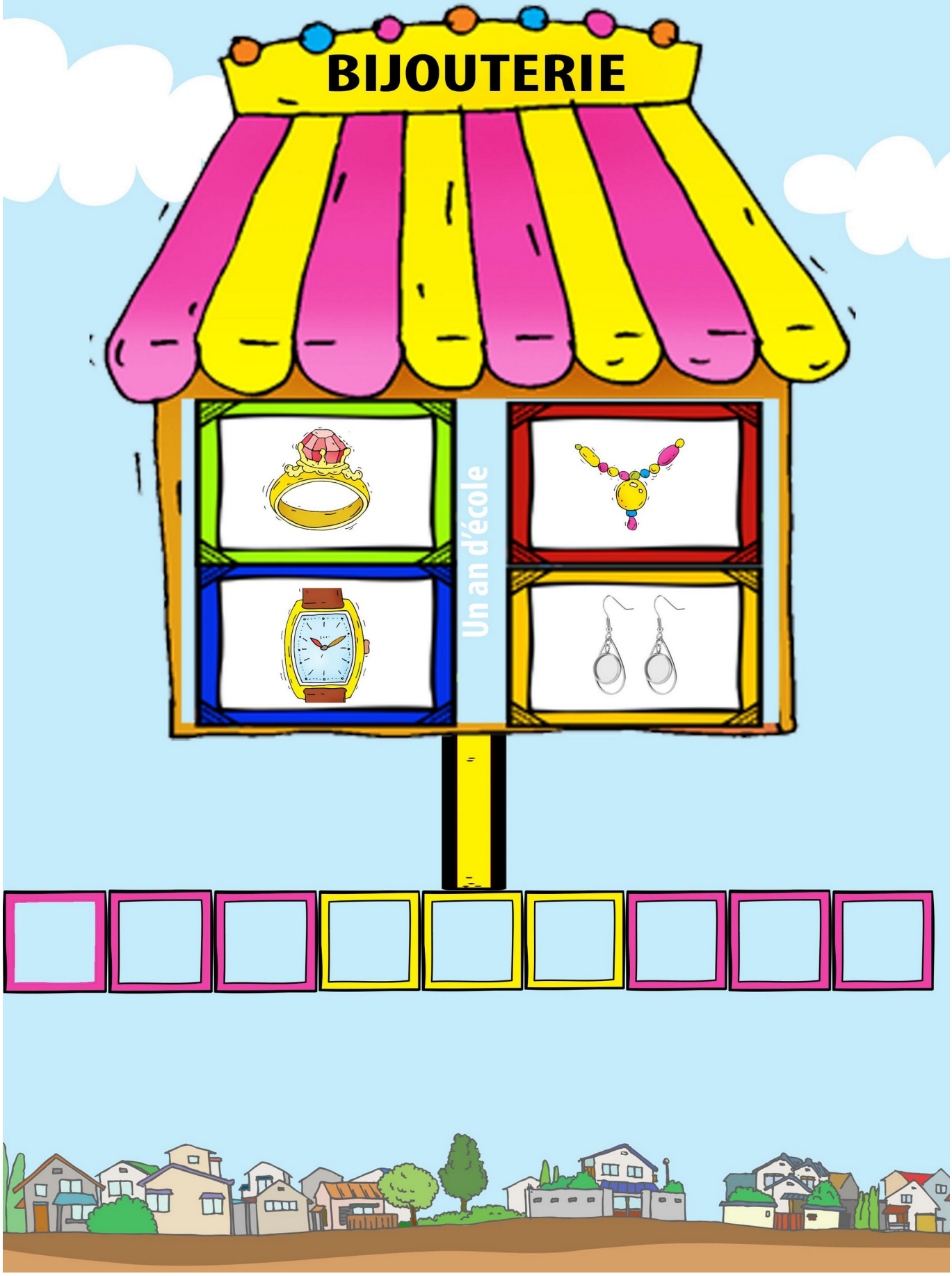


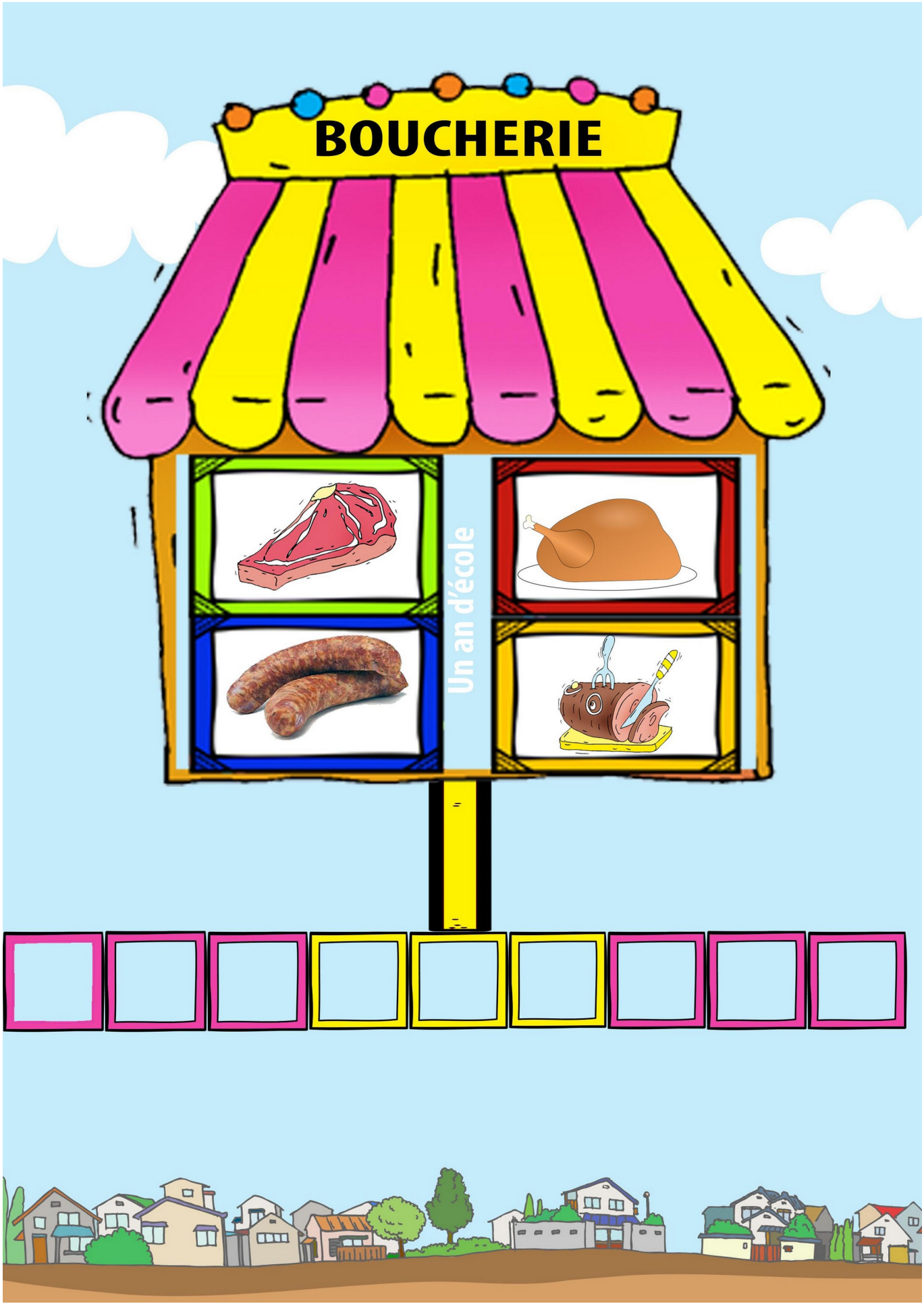
Chez le marchand

BOULANGERIE

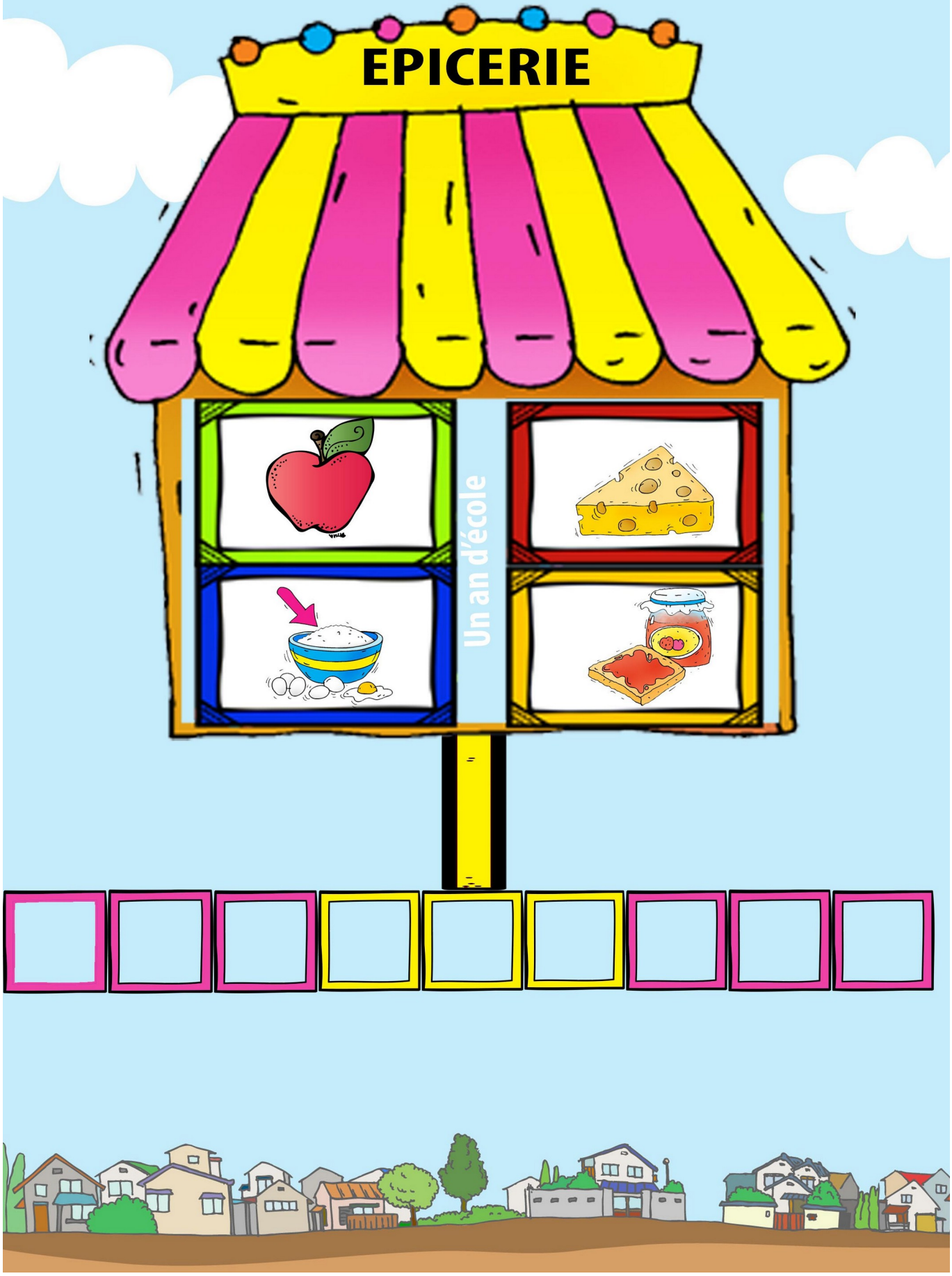


BIJOUTERIE

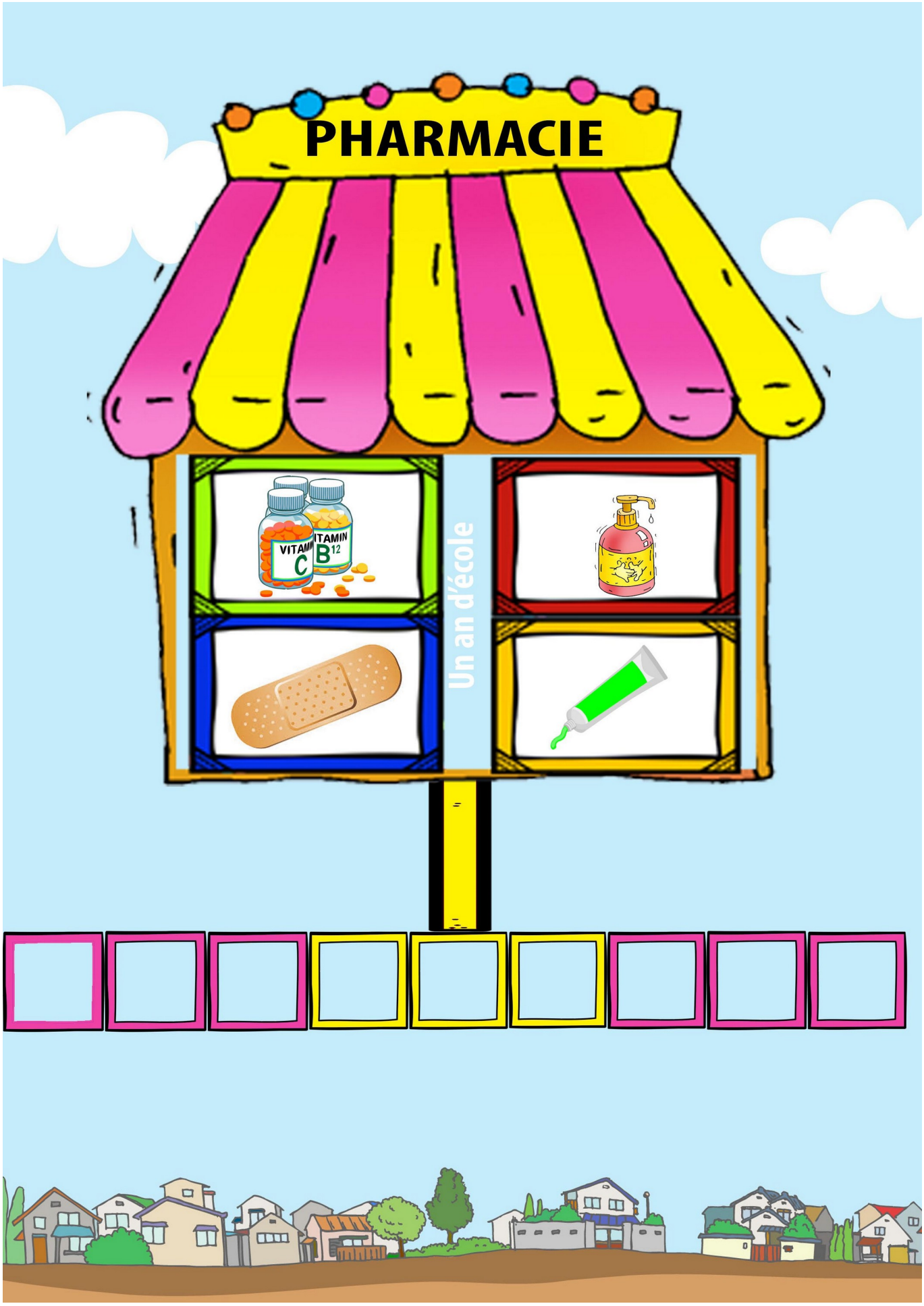
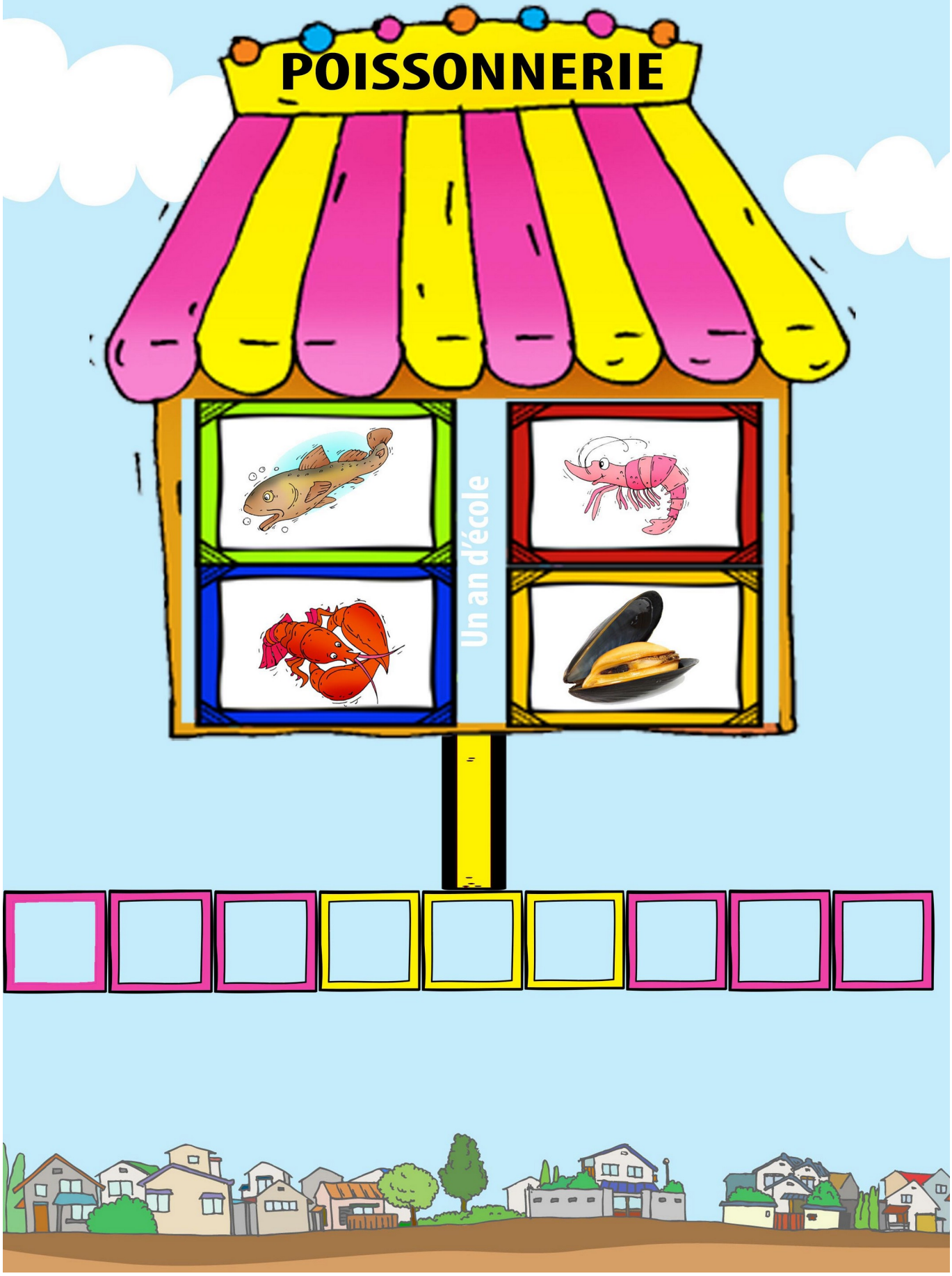



BOUCHERIE
Un an d'école

EPICERIE



LA POSTE


PHARMACIE
VITAMIN C
VITAMIN B12
Un an d'école

POISSONNERIE