



Les « Machiroux »



Les « Machiroux » est un service de jour pour jeunes non scolarisés.

Le centre a pour finalité l'insertion pédagogique, sociale et/ou professionnelle du jeune.

La collaboration avec l'école de type 5 aux Machiroux permet de développer les compétences cognitives et relationnelles du jeune et de préparer son retour vers l'enseignement.

L'école « Léopold Mottet »



L'école Léopold Mottet est implantée dans plusieurs centres hospitaliers et centres de jour de la région liégeoise. Elle prend en charge les enfants de 2,5 ans à 21 ans inscrits dans une école. Dans le cadre d'une hospitalisation, l'école Léopold Mottet leur dispense des activités reprenant les trois niveaux d'enseignement (maternel, primaire et secondaire), de manière à leur éviter une rupture scolaire plus ou moins évidente selon la durée du séjour. Après acceptation d'un dossier administratif, l'enseignement à domicile, en partenariat avec l'école d'origine, permet un suivi pédagogique, lorsque l'enfant quitte l'hôpital sans pouvoir reprendre une scolarité normale ou propose une prise en charge scolaire de l'enfant, s'il n'a pas fait de passage préalable par un hôpital couvert par l'école Léopold Mottet. Ces conditions de travail imposent une collaboration étroite entre le milieu pédagogique, le milieu hospitalier et des services annexes tels que l'école d'origine, pour le suivi scolaire, les services universitaires, pour la recherche pédagogique, la famille, pour l'aspect social, ... Depuis 1956, l'école Léopold Mottet est au service des enfants et des adolescents hospitalisés, malades ou en convalescence. Elle entend développer au maximum les formes d'accompagnement et de soutien des enfants malades.

Contact :

Les Machiroux
Rue Kerstenne, 49
4430 Ans
Téléphone : 04/2399840
Fax : 04/2638875
E-mail : sasj.machiroux@aigs.be
Website : <http://www.aigs.be>

Contact :

Ecole Léopold Mottet
Place Sainte-Walburge, 1
4000 Liège
Téléphone : 04/227.79.13
Fax : 04/227.17.30
E-mail : efc.mottet@ecl.be

Ce jeu a été réalisé par les enfants des Machiroux, aidés par les enseignants de Léopold Mottet.



Puissance cat : le jeu officiel

Créé par les enfants de l'école Léopold Mottet-Implantation les « Machiroux »



Contenu de la boîte de jeu	Age	Nombre de joueurs
<ul style="list-style-type: none"> - 1 plateau de jeu (60x60cm) - 6 maisons (hôpital vétérinaire, salon de toilettage, maison, maison communale, bibliothèque et magasin) - 10 pions animaux (chien, chat, souris, lapin, canari, chèvre, cheval, poisson, poule et tortue) - 1 dé - 60 jetons animaux à collectionner en répondant aux questions - 10 fiches de route sur lesquelles il faudra déposer les jetons animaux - 300 cartes de questions (30 par animal) - 60 cartes « Le savais-tu ? » (6 par animal) - 60 cartes « Défi » (6 par animal) - Des séparateurs de cartes - 10 exemplaires « Diplôme du meilleur soigneur » à photocopier - Une farde contenant des fiches explicatives sur les différents animaux - 2 boîtes de rangement pour les cartes 	Dès 5 ans (avec au moins un joueur lecteur)	De 2 à 10



De 30 à 90 minutes – selon le nombre de joueurs



Maison



Magasin



Centre de bien-être



Bibliothèque



Maison communale



Clinique vétérinaire

But du jeu

Le but de ce jeu destiné aux enfants du primaire et de l'enseignement spécialisé, est de faire connaître les animaux domestiques et plus particulièrement la façon de s'en occuper. Le premier à récupérer les 6 jetons de son animal obtiendra le diplôme du « meilleur soigneur ».

Préparation du plateau

- Ouvrir le plateau et placer les 6 maisons sur leur emplacement.
- Toutes les cartes doivent être rangées par catégorie. Il faut veiller à ce que la gommette de couleur se trouvant sur le recto des cartes soit de la même couleur que la carte séparatrice. Exemple : les cartes avec les gommettes **orange** se rangent dans le compartiment **orange « bibliothèque »**
- Placer les cartes « questions » dans le support prévu à cet effet.
- Choisir un pion et le placer sur la case centrale « Puissance cat ».
- Sortir le dé et le donner au joueur le plus jeune.

Le jeu « Puissance Cat » construit par les enfants servira à les sensibiliser au respect des animaux et leur bien-être. Le concours permettra plus particulièrement de développer différentes activités d'éducation relatives à l'environnement et au développement durable. Le rapport à l'animal peut en effet être considéré comme une composante majeure de l'environnement.



« Un jeu passionnant et ludique pour bien s'occuper des animaux domestiques »



Comment jouer ?

Chaque joueur reçoit une fiche de route et un pion.

Le joueur le plus jeune lance le dé et avance du nombre de case indiquée.

- S'il tombe sur  « Le savais-tu ? », il prend la carte correspondant et lit l'information concernant son animal.

- S'il tombe sur  « Défi », il devra réaliser l'action demandée. S'il réussit, il avance d'une case. Dans le cas contraire, il reste sur sa case et attend le prochain tour pour rejouer.

- S'il tombe sur , « Question », un autre joueur lui pose une question sur son animal. S'il répond bien, il relance le dé. Dans le cas contraire, il recule de 2 cases.

- S'il tombe sur une case vierge, il reste sur la case et attend le prochain tour pour rejouer.

- Lorsqu'un joueur s'arrête sur une maison, il devra répondre à une question concernant son animal. S'il répond correctement, il gagne un jeton et le place sur sa fiche de route. Dans le cas inverse, il attend le prochain tour pour répondre à une nouvelle question.

Le gagnant est le premier joueur à avoir ses 6 jetons. Il obtiendra alors le diplôme de « Meilleur soigneur ».

Les joueurs pourront s'aider des dossiers d'informations des animaux pour répondre aux questions.

La plupart des cartes possèdent des écrits et des images. Les images sont essentiellement destinées aux joueurs les plus jeunes et ceux ayant des difficultés de langage.

Les réponses se trouvent en rouge en bas des cartes. Le lecteur doit veiller à cacher la réponse avec son pouce.

La suite de la partie se joue dans le sens horloger.