



## Matériel



par Ritamoutarde en clis

<http://ritamoutarde eklablog.com/activite-de-rentree-fabriquer-un-jeu-cooperatif-avec-les-eleves-a109003154>




## Jeu de coopération

### Matériel et règle du jeu

### Règle du jeu :

Le 1er joueur, le plus jeune, commence. Il tire 1 des 16 cartes.

Sur la carte, si l'on voit :

|   |   |
|---|---|
|  | <b><u>Une poule</u></b> : alors il peut décrocher une poule de la barrière et la placer sur le nid. Elle est sauvée ! |
|  | <b><u>Un renard</u></b> : alors le renard peut avancer d'une case.  |
|  | <b><u>Une fleur</u></b> : rien ne se passe.   |

Le 1er joueur remet ensuite la carte exactement à l'endroit où il l'a tirée et c'est au tour du 2ème joueur.

**Tous les élèves ont gagné si** toutes les poules sont sauvées et se trouvent dans le nid avant que le renard n'atteigne la dernière case.

**Les élèves ont perdu si** le renard a atteint la dernière case et qu'il reste au moins une poule sur la barrière.

*C'est aussi un jeu de mémoire dans lequel les élèves peuvent mémoriser l'emplacement des bonnes et des mauvaises cartes.*

## Variantes :

- Pour complexifier le jeu, on peut le démarrer en posant le renard sur la 3ème case au lieu de la 1ère.
- A chaque carte renard tirée, le renard peut avancer de deux cases voire même de trois cases.
- Vous pouvez limiter le nombre de poules à 5 et augmenter de plus en plus le nombre de renards.

### Remarque :

Mes élèves n'arrivent jamais à perdre... même avec 4 poules dans les cartes, ils arrivent à sauver les cinq. Cherchez l'erreur ;-)