

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 jouer, le plus jeune, commence. Il tire 1 des 16 cartes.

Sur la carte, si l'on voit :

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Une poule** : alors il peut décrocher une poule de la barrière et la placer sur le nid. Elle est sauvée ! |
|  | **Un renard** : alors le renard peut avancer d'une case. |
|  | **Une fleur** : 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 ;-)

Edition des règles par Guillaume pour http://www.bancdecole.fr