

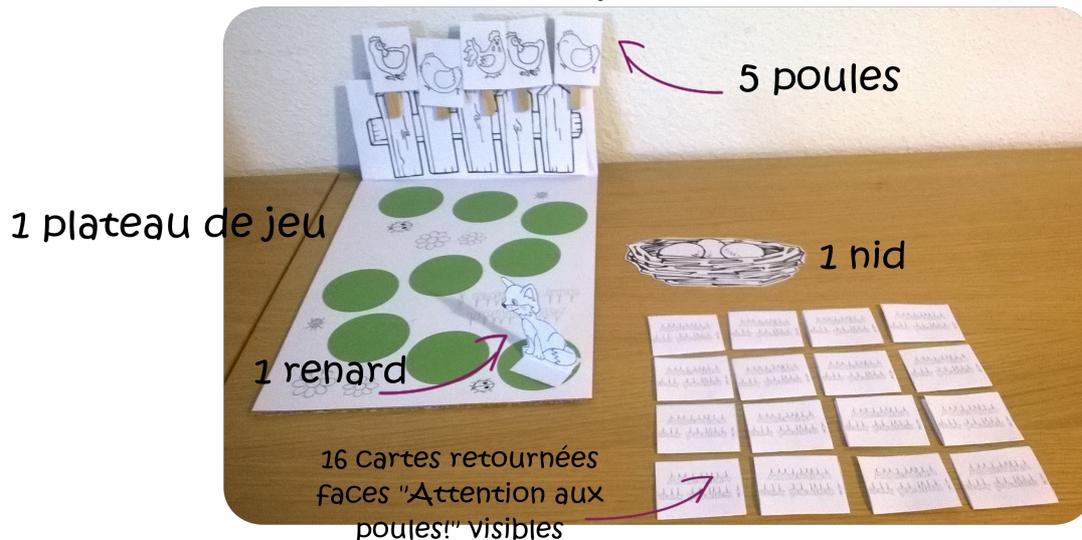


Attention
aux
poules !

Ritamoutarde en cliis Jeu de coopération

matériel et règle du jeu

Matériel



Règle du jeu :

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

Sur la carte, si l'on voit :

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

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.