

NOM	HOP , HOP, HOP (DJECO)
TYPE	Jeu coopératif
DESCRIPTION	<p>Le jeu est composé de 4 plateaux : la montagne, la prairie, la rivière avec un pont sur 10 piliers, la bergerie.</p> <p>Le vent souffle, les joueurs doivent ramener les 9 moutons et le chien à la bergerie avant que le pont ne s'effondre.</p> <p>Selon l'occurrence du dé, le joueur avance 1 mouton d'un plateau au suivant ou enlève un pilier du pont.</p> <p>Les joueurs gagnent ou perdent ensemble contre le vent.</p>
COMPETENCES TRAVAILLEES	<p>Coopération - Langage d'évocation</p> <p>Apprendre à lire un dé</p> <p>Comprendre la segmentation du plan de jeu et suivre un chemin codé.</p>
EXPERIENCE DE JEU AVEC DES ELEVES DE GS	<p>Certains enfants mettent du temps à mémoriser la correspondance entre les 6 symboles du dé et les actions induites (ex : la fleur représente la prairie, si j'ai la fleur , je prend le mouton dans la prairie et je le pose sur le pont.)</p> <p>Le vent apparaît sur une face du dé. Sur toutes les parties que nous avons joué, le pont s'est effondré une seule fois et a rarement menacé de le faire.</p> <p>Une solution consiste à diminuer le nombre des piliers du pont (en laissant une partie des piliers dans la boîte) afin de redonner de l'enjeu à la partie.</p>
PROLONGEMENT	<p>Pour passer aux enfants l'envie d'enlever les piliers du pont sans le faire tomber (sorte de jeu d'adresse), nous enlevons ces piliers à tour de rôle à la fin de la partie quand les élèves ont gagné ou parfois comme dans un jeu autonome en laissant de côté tout le reste du matériel.</p> <p>Cela permet de montrer aux élèves que le choix des piliers à enlever est une variable stratégique : selon les piliers retirés le pont tiendra plus ou moins longtemps.</p>

NOM	HOP, HOP, HOP (JDECO)
DESCRIPTION DETAILLÉE	<p>Le jeu est composé de 4 plateaux qui se placent bout à bout : la montagne, la prairie, la rivière, la bergerie. Sur ce dernier est montée une bergerie en 3D. Sur le plateau de la rivière est construit un pont formé de 10 piliers et un tablier.</p> <p>Une bergère (pion bois) attend les moutons à la bergerie. 9 moutons et le chien (pions bois) sont disposés sur le premier plateau (la montagne.) Le chien marche en dernier.</p> <p>Les joueurs lancent le dé chacun leur tour.</p> <ul style="list-style-type: none"> - montagne => le joueur prend un mouton sur la montagne et le pose sur le plateau suivant : la prairie. - fleur => le joueur prend un mouton sur la prairie et le pose sur le plateau suivant : le pont. - pont => le joueur prend un mouton sur le pont et le pose sur le plateau suivant : la bergerie. - soleil => le joueur prend un mouton où il veut et le pose sur le plateau suivant. - 2 moutons => le joueur prend 2 moutons où il veut et les pose sur le plateau suivant. - vent => le joueur saisit une baguette et enlève un pilier du pont. <p>Les joueurs doivent ensemble ramener tous les moutons et le chien à la bergerie avant que le vent n'ait soufflé assez de piliers pour que le pont s'écroule.</p>
A PROPOS DES STRATEGIES DU JEU	<p>Pour optimiser l'avancée des moutons vers la bergerie, la stratégie consiste à positionner des moutons sur tous les plateaux. Dans le cas contraire, si un plateau est vide, les joueurs qui tomberont sur l'occurrence du dé correspondante ne pourront pas faire avancer de mouton.</p> <p>Deux occurrences du dé permettent d'exprimer cette stratégie : le soleil et les 2 moutons car dans ces deux cas le joueur choisit le ou les moutons qu'il fait avancer.</p>