

NOM	LE VERGER (HABA)
TYPE	Jeu coopératif
DESCRIPTION	<p>Le plateau présente 4 arbres fruitiers sur lesquels sont disposés les fruits (pions) et un espace central destiné à recevoir le puzzle d'une corneille.</p> <p>Le dé de couleurs indique au joueur un fruit à ramasser ou un morceau de puzzle à placer.</p> <p>Les joueurs doivent ensemble terminer la cueillette avant que la corneille soit entière.</p>
COMPETENCES TRAVAILLEES	<p>Coopération - Langage d'évocation</p> <p>Apprendre à lire un dé</p> <p>Couleurs</p>
EXPERIENCE DE JEU AVEC DES ELEVES DE GS	<p>Les élèves, après plusieurs parties de jeu, expriment bien le fait qu'ils gagnent ou perdent ensemble contre la corneille. Pourtant ils détournent les règles du jeu pour réintroduire la compétition et ne perçoivent pas les stratégies coopératives.</p> <p>Les stratégies observées sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'approprier un arbre par goût ou parce qu'il est devant soi et entreprendre de vider cet arbre,</li> <li>- ramasser le plus de fruits possible pour en avoir plus que les autres joueurs et gagner ainsi les autres joueurs</li> </ul> <p>Les enfants sont centrés sur leur propre jeu et n'ont pas une vision d'ensemble. Ils se focalisent sur <i>leur</i> panier, sur <i>leur</i> arbre et ne rentrent donc pas dans les stratégies coopératives.</p>
PROLONGEMENT	<p>Un aménagement des règles peut permettre d'aider les élèves à adopter des stratégies coopératives :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tourner de temps en temps le plateau de jeu pour éviter que les enfants s'approprient l'arbre le plus proche d'eux.</li> <li>- Mettre la récolte collective dans un seul grand panier et plus dans les petits paniers individuels.</li> </ul>

NOM	LE VERGER (HABA)
DESCRIPTION DETAILLÉE	<p>Le plateau présente 4 arbres : un cerisier, un pommier, un poirier, un prunier et un espace central destiné à recevoir le puzzle de la corneille. Sur chaque arbre sont disposés 10 fruits. Chaque joueur a un panier devant lui.</p> <p>L'enfant lance un dé dont les 6 occurrences sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rouge : le joueur prend une cerise,</li> <li>- vert : le joueur prend une pomme,</li> <li>- violet : le joueur prend une prune,</li> <li>- jaune : le joueur prend une poire</li> <li>- panier : le joueur prend 2 fruits au choix sur le plateau,</li> <li>- corneille : le joueur prend un morceau de puzzle de la corneille et le pose sur l'espace central du plateau.</li> </ul> <p>Chaque joueur pose sa récolte dans son panier. Au fur et à mesure du déroulement du jeu, les arbres sont vidés par les joueurs en même temps que le puzzle de la corneille se constitue.</p> <p>Fin du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit les joueurs ont vidé les arbres de leurs fruits avant que le puzzle soit entier et ils gagnent la partie</li> <li>- soit le puzzle est entièrement reconstitué alors qu'il reste encore des fruits sur les arbres et la corneille gagne la partie.</li> </ul> <p>Le jeu est donc coopératif, les joueurs gagnent tous ensemble ou perdent tous ensemble.</p>

A PROPOS DES STRATEGIES DU JEU	<p>Pour optimiser la récolte collective, la stratégie consiste à vider les arbres de façon équilibrée. En effet, dans le cas contraire, si un arbre est vidé bien avant les autres, les joueurs qui tomberont sur l'occurrence du dé correspondante ne récolteront rien.</p> <p>Une seule occurrence du dé permet d'exprimer cette stratégie : le panier. Dans toutes les autres occurrences, le comportement du joueur est strictement dicté par le dé.</p> <p>Obtenir le panier donne la liberté de choisir deux fruits et donc de peser sur le déroulement de la partie.</p>
--------------------------------------	---