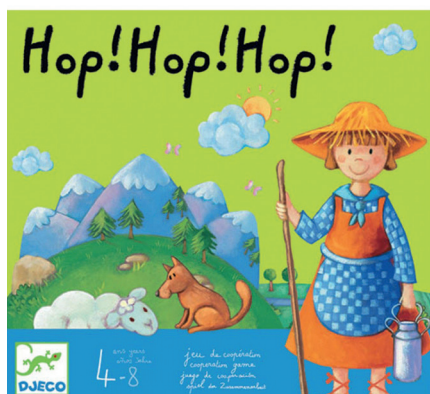


APPRENDRE PAR LE JEU

HOP ! HOP ! HOP !

N° 17 - juin 2020



Monica San Cristobal
édité par Djeco
© Djeco

AGE DES JOUEURS

REPÈRE

NOMBRE DE JOUEURS

MISE EN PLACE

DURÉE

THÈME

4 ans et plus

Accessible dès que l'enfant est assez grand pour maintenir son attention 15 minutes

2 à 8 joueurs (petits groupes)

5 minutes

30 minutes

Ferme

BUT DU JEU

La bergère, son chien et ses moutons doivent rentrer à la bergerie avant que le pont s'effondre. Le dé détermine l'action des joueurs qui jouent ensemble contre le vent : un ou deux personnages avancent ou le pont s'effondre progressivement. Les joueurs doivent réussir à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie.

CHANCE

HASARD

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Hop ! Hop ! Hop !

Les enfants peuvent chercher à jouer de manière isolée en perdant de vue l'intérêt du groupe : choix des piliers à faire tomber qui fragilisent plus rapidement le pont, volonté de ne pas avancer les moutons les plus éloignés de la bergerie...

Nous conseillons de laisser la gestion de la baguette en bois pour renverser les piliers du pont au joueur le plus adroit, au moins dans un premier temps.

ADAPTATIONS DU JEU

Au-delà de quatre joueurs, constituer des équipes peut aider à réduire le temps d'attente pour chaque joueur tout en permettant aux plus jeunes de s'associer avec des joueurs plus expérimentés. De plus, cela peut permettre d'amener à l'intérieur des groupes des discussions argumentées sur les choix des déplacements.

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Réduire le nombre de figurines à déplacer.
- Dessiner sur une feuille les symboles du dé associés aux actions (ex : montagne : on représentera le déplacement par une flèche reliant une montagne à une fleur).

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Accepter de faire passer les figurines dans n'importe quel ordre.
- Permettre aux enfants de passer les figurines sur le plateau suivant avec les symboles montagne, fleur, pont.
- Réduire le nombre de moutons pour écourter la partie.
- Ajouter un dé ordinaire ou une roue qui déterminent le nombre de moutons que l'on peut déplacer à chaque fois, plutôt que de les déplacer un par un.

PROLONGEMENTS ET CONTINUITÉ AVEC L'ÉCOLE

- Pour travailler la numération, inviter régulièrement les enfants à compter : par ex le nombre de moutons présents dans la bergerie, le nombre de moutons violets etc.
- Pour développer le langage, on pourra inviter les enfants à expliquer les règles, ou à raconter le déroulement de la partie une fois celle-ci terminée.
- Inviter l'enfant à inventer une histoire de bergère et de moutons inspirée du jeu, et s'il le souhaite, à la représenter sous forme de dessin ou en utilisant la photo avec une mise en scène des figurines du jeu.
- Lire avec l'enfant des contes, des albums sur le thème des moutons, des bergers.
- Écouter, apprendre et chanter en famille des comptines comme « il était une bergère »...

JEUX SIMILAIRES

D'autres jeux apprennent la collaboration : *Le jeu du loup* (3 ans et +), *Le verger* (3-6 ans), *C'est qui le plus fort ?* (4 ans et +), *Woofy* (5-9 ans).

VOUS N'AVEZ PAS CE JEU À LA MAISON ?

Invitez les enfants à dessiner sur 4 feuilles distinctes les différents plateaux de jeu : montagne, prairie, rivière, bergerie. Les pions (bergère, chien, moutons) pourront être réalisés en pâte à sel, en pâte à modeler ou encore représentés avec de petits jouets en plastique. La bergerie, le pont peuvent être construits avec des kaplas. Enfin le dé à six faces peut lui aussi être fabriqué à partir d'un patron à découper sur lequel on aura pris soin de mettre avant les symboles nécessaires (fleur, vent, soleil, mouton, pont, montagne).