

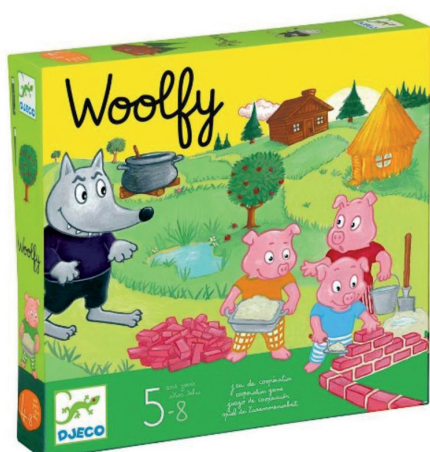
APPRENDRE PAR LE JEU

WOOLFY

N° 19 - Avril 2020



**ENSEIGNEMENT
MORAL
ET CIVIQUE**



Auteurs : Alex Sanders et Grégory Kirszbaum
Édité par Djeco
© Djeco

AGE DES JOUEURS

De 4 à 9 ans

REPÈRE

Jouer ensemble contre le loup

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 5 joueurs (petits groupes)

MISE EN PLACE

2 à 5 minutes

DURÉE

30 minutes

THÈME

Conte traditionnel ; loup

BUT DU JEU

Il faut aider les trois petits cochons à construire une maison de briques et à s'y mettre à l'abri tous les trois avant que le loup ne les attrape et ne les mette dans sa marmite. Ce jeu, qui se place dans un univers familier des enfants, incite les joueurs à élaborer des stratégies collectives pour gagner.

STRATÉGIE

PRISE DE RISQUE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Woolfy

Pour débiter, on alternera les phases où l'on joue et les phases où l'on explique.

Nous conseillons aux adultes de faire un premier tour « pour rien » juste avec le dé et les cochons pour les plus petits puis avec le loup tout seul avant de combiner les deux, afin de les aider à bien comprendre les règles de déplacement et le sens de rotation : les petits cochons se déplacent de case en case, dans le sens qu'ils veulent, alors que le loup se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre de « case loup » en « case loup ».

Les joueurs les plus jeunes peuvent ne pas parvenir à se concentrer sur toute la durée de la partie.

Des joueurs peuvent chercher à jouer de manière isolée alors qu'on ne peut gagner qu'en faisant des choix collectifs (se cacher dans une maison, sauver un petit cochon prisonnier ou construire la maison de briques).

Les joueurs un peu aguerris ont l'habitude d'avoir un pion individuel alors qu'ici, chaque cochon de couleur peut (et c'est conseillé) être joué par tous de manière alternée en fonction des opportunités du jeu.

ADAPTATIONS DU JEU

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Modifier le type de dés utilisés : dés chiffrés ou dés avec des points.
- Modifier les quantités présentes sur les dés : dé jusqu'à 3 ou dé jusqu'à 6.
- Supprimer une ou deux cases loup.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Sortir plusieurs cochons de la marmite en même temps.
- Choisir un ou deux cochons sur les trois à mettre à l'abri dans la maison pour écourter la partie et optimiser les chances de victoires.

PROLONGEMENTS ET CONTINUITÉ AVEC L'ÉCOLE

Pour les plus petits, il permet tout simplement de réviser la numération avec de petits chiffres.

À travers ce jeu les enfants se familiarisent avec la notion d'orientation : gauche ou droite, sens des aiguilles d'une montre.

Ce jeu étant une manière de revivre le conte des trois petits cochons, on pourra chercher différentes versions du conte à lire et faire lire aux enfants.

JEUX SIMILAIRES

D'autres jeux apprennent la coopération : *Le jeu du loup* (à partir de 3 ans), *Le verger* (3-6 ans), *C'est qui le plus fort ?* (4 ans et +), *Hop ! Hop ! Hop !* (4-8 ans).

VOUS N'AVEZ PAS CE JEU À LA MAISON ?

Dessinez un parcours et utilisez vos jouets pour faire : les personnages, la marmite, les maisons de paille, de bois, et celle de briques en 4 pièces distinctes. Jouez avec un dé classique et utilisez ce même dé quel que soit le petit cochon : les 4 et 6 correspondront au symbole du loup, le 5 au symbole de la maison. Ou bien sortez les déguisements et jouez en grandeur nature !