

SAUVE MOUTONS

Règles du jeu

J'ai imprimé l'ensemble sur du papier Bristol.

Imprimer et assembler (plastifier) le plateau de jeu.

Imprimer (plastifier) le pré.

Imprimer, plier et coller les moutons en pliant les languettes pour qu'ils puissent tenir debout.

Imprimer (plastifier) les barrières.

Imprimer et plastifier les cartes. Au verso des cartes niveau 1 j'écris 1 au feutre et 2 au verso des cartes niveau 2 mais on peut aussi utiliser les papier de couleurs différentes.

Il faut en plus du matériel à imprimer et à découper, un dé et des pions. Il faut également quelque chose pour cacher les réponses des cartes (moi ils utilisent une gomme).

Je leur donne également une ardoise pour faire les calculs mais on peut utiliser une feuille de brouillon.

Je mets les élèves en binôme mais ils peuvent aussi jouer en individuel.

3-4 binômes par plateau de jeu.

Au début la moitié des moutons sont dans le pré et la moitié des barrières sont autour.

Le reste est posé à l'extérieur.

Les pions sont au départ.

La première équipe lance le dé et avance son pion du nombre de points.

Si elle tombe sur une case jaune ou bleue, elle tire une carte du niveau correspondant et tente de répondre à la question.

Si la réponse est correcte : - niveau 1, on remet une barrière ou un mouton dans le pré ;

- niveau 2, on remet deux moutons ou deux barrières ou un de chaque dans le pré.

Si la réponse est fausse : - niveau 1, un mouton se sauve du pré ou une barrière est enlevée ;

- niveau 2, c'est deux choses qui sont enlevées.

Si l'équipe tombe sur une case autre que bleue ou jaune, elle fait ce qui lui est demandé.

Puis on passe à l'équipe suivante.

Rem. : si moutons ou barrières venaient à manquer pour exécuter une consigne, on les remplace par des éléments restant.

Le but final du jeu est que tous les moutons soient dans le pré avec toutes les barrières autour pour qu'ils ne se sauvent pas.

Pas de gagnant ou de perdant individuel, ou tout le monde sauve les moutons ou tout le monde perd...

Bonne partie !

Ce jeu est adaptable à l'infini : il suffit de créer de nouvelles cartes-questions sur d'autres thèmes.