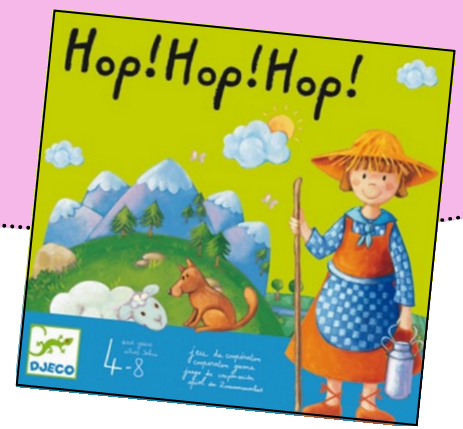


Hop ! Hop ! Hop



Editeur DJECO

Niveau MS GS, PS si entraînés à jouer

Nombre de joueurs 2 à 6

Durée de la partie 15mn

Type de jeu

jeu à règles simples, jeu de coopération

Matériel

1 plan de jeu en quatre parties (montagne, campagne, rivière, bergerie), une bergerie à monter (murs, poutre, toit), 1 pont et ses 10 piles en bois, 1 bergère, 1 chien, 9 moutons, 1 baguette en bois, 1 dé à symboles

Capacités mises en jeu

- association d'idées
- raisonnement intuitif
- reproduction d'actions
- orientation spatiale
- coordination œil/main

Apprentissages servis

- **compétences transversales** : mémoire, importance de la consigne, respect de la règle, soin, mener une activité à son terme, faire des choix...
- **vivre ensemble** : participer à un projet commun, coopérer
- **langage** : nommer des objets, des actions, construire un scénario, formuler une question, une hypothèse, raconter, imaginer... s'il y a coopération, il y aura échanges verbaux, conseils, négociations...

Contraintes particulières

La règle est un peu difficile à retenir, à chaque face du dé correspond une consigne (mais c'est un des intérêts du jeu) qui peut se traduire par un choix tactique à faire, une contrainte à appliquer ...

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Le but est de déplacer le troupeau, la bergère et son chien de la montagne à la bergerie à travers la campagne et le pont sur la rivière... avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs jouent donc tous ensemble contre le vent (et le hasard). Selon le symbole indiqué par le dé, le joueur déplace un élément de la montagne vers la campagne, ou de la campagne vers le pont, ou du pont vers la bergerie, ou d'un lieu au choix vers le lieu suivant, ou deux éléments de son choix vers le lieu suivant... la sixième face, c'est le vent : muni de la baguette, on retire alors une pile du pont (attention au choix de la pile retirée !)...