

Le jeu du loup



Editeur TILOUK ou NATHAN

Niveau PS, MS, GS

Nombre de joueurs 4

Durée de la partie 10 à 15 mn

Type de jeu

jeu à règles simples, peut se jouer en jeu coopératif.

Matériel

1 plateau de jeu, 1 loup magnétique et son chevalet ; 5 vêtements magnétiques, 30 petits jetons (fraises, mûres, fleurs, champignons, escargots, papillons), 16 jetons ronds (dont 8 de re-change), 4 feuilles « cueillette », 1 sac pioche et rangement.

Capacités mises en jeu

- évocation symbolique
- tri, appariement
- attention visuelle
- coopération

Apprentissages servis

- **langage** : nommer des personnes ou des objets, comprendre un message, faire des choix et les expliciter (si coopération), négocier (si coopération) ; le personnage central du loup est porteur au niveau du langage et ouvre des pistes diverses...
- **compétences transversales** : attention, observation, analyse de l'information, mener une activité à son terme (jouer jusqu'au bout de la partie), faire des choix
- **vivre ensemble** : respect de la règle, attention portée à (au jeu de) l'autre, autonomie et prise de décision, coopération

Contraintes particulières

aucune

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Dans toutes les règles, on joue contre le loup avec un « contrat » à remplir.

Chaque joueur reçoit une feuille sur laquelle figurent les silhouettes d'éléments de la cueillette à effectuer et pioche dans le sac : si c'est un élément de sa liste, il le prend ; une tête de loup, il habille le loup ; un trèfle, il choisit entre plusieurs options définies au départ. Gagne qui a complété sa feuille...ou tous perdent si le loup est vêtu avant la fin des cueillettes!

En jeu « non compétitif », toutes les feuilles sont posées au centre, et tous les joueurs jouent ensemble contre le loup. En jeu « coopératif », chacun a sa feuille, mais si l'on pioche un élément inutile, on choisit de rejouer ou de donner cet élément à un autre joueur et de passer son tour... Il existe une variante pour jouer en solitaire...