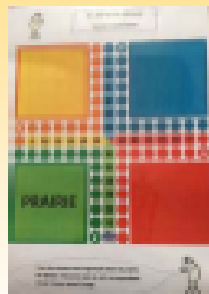


# PETITS CHEVAUX COOPÉRATIFS



- Cycles 2 & 3
  - Jeu de calcul mental.
  - Compétences visées : numération, addition, mise en place de stratégies
  - Nombre de joueurs: 3
  - Durée d'une partie: 20 minutes environ.
- 
- Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.
  - Dans ce jeu, tous les chevaux regroupés dans la prairie (carré vert) doivent retourner dans le pré correspondant à leur couleur avant l'orage.
  - L'équipe se compose de trois joueurs, chacun ayant deux chevaux à rentrer. L'équipe gagne si les six chevaux (les chevaux verts ne sont pas utilisés) sont dans leur enclos respectif avant que le nuage ne soit dans la case 6.

Règle du jeu



# Petits chevaux

## Règle enseignant

Voici une version coopérative de ce jeu de société traditionnel, présent dans de nombreuses classes.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

### Objectif

- . Faire évoluer les règles d'un jeu compétitif en un jeu coopératif.

### Objectifs spécifiques

- . Faire des choix stratégiques en équipe.
- . Donner ou partager des points entre partenaires.

Matériel pour une équipe de 3 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de petits chevaux avec un espace prairie.
- . 1 petit nuage.
- . 2 petits chevaux bleus, rouges, jaunes.
- . 2 dés avec les constellations de 1 à 6.

### But du jeu

Tous les chevaux regroupés dans la prairie (carré vert) doivent retourner dans le pré correspondant à leur couleur avant l'orage.

L'équipe se compose de 3 joueurs, chacun ayant 2 chevaux à rentrer (les chevaux verts ne sont pas utilisés). L'équipe gagne si les 6 chevaux sont dans leur enclos respectif avant que le nuage ne soit dans la case 6.

### Déroulement du jeu / version coopérative

- **Ce qui est conservé du jeu traditionnel :**

- Chaque joueur déplace lui-même ses chevaux.
- On ne peut pas aller sur une case occupée par un cheval, ni le dépasser.

- **Nouvelles règles :**

- . Inutile de faire un 6 pour commencer.
- . Tous les chevaux sont regroupés dans la prairie.
- . Chaque joueur lance les 2 dés en même temps. Il peut choisir de partir vers la droite ou la gauche du carré vert.
- . L'orage (nuage avec un éclair) est positionné sur le parcours devant l'escalier vert de 6 cases : à chaque fois qu'un joueur fait un double, le nuage avance d'une case et aucun cheval n'avance.
- . Il n'est pas possible de dépasser le nuage tant que celui-ci n'est pas sur la case 1.
- . Pour faire entrer un cheval dans son pré, il faut arriver exactement sur la case « arrivée » de chaque couleur (les élèves définissent en début de partie ce qu'ils considèrent comme la case d'arrivée : soit devant l'enclos soit en haut de l'escalier).

S'ils ont choisi l'escalier : pour faire monter le cheval, il faut avoir le bon nombre de la marche sur un des deux dés (et non l'obtenir avec la somme des deux dés).

S'ils ont choisi la case devant l'enclos : pour faire entrer le cheval, il faut obligatoirement faire un « un ».

. A chaque lancer de dés, les joueurs ont des choix à faire pour permettre à l'équipe de progresser plus rapidement.

Par exemple : Un joueur obtient 3 avec le premier dé et 4 avec le second. Il peut :

- additionner les valeurs des deux dés et avancer l'un de ses chevaux de 3 cases,
- avancer ses deux chevaux, l'un de 3 cases, l'autre de 4 cases,
- choisir de donner ses points à l'un de ses partenaires, ou aux deux, en respectant les valeurs des deux dés pour leur permettre de tomber précisément sur la case arrivée.

. Très rapidement, les joueurs sont amenés à donner ou partager les points puisqu'ils se retrouvent bloqués derrière un cheval qu'ils ne peuvent dépasser. Ils s'aperçoivent également, très vite, qu'en sortant tous les chevaux en même temps ils paralysent le jeu. Il vaut mieux sortir chacun un cheval, le faire avancer très vite en se donnant des points pour laisser la place libre aux suivants.

### Contraintes qui favorisent échanges et coopération

. Jeu avec possibilité d'entraide : don ou partage des points du dé ⇒ Les joueurs découvrent qu'il y a plus d'efficacité à agir ensemble que séparément.

. Jeu contre un élément extérieur : contre l'orage ⇒ Le défi, qui fait appel à l'imaginaire, provoque l'émulation.