

Compétences visées :

- Associer des constellations à des déplacements de pions
- Dissocier lignes ouvertes et lignes fermées

Nom du jeu : Le loup et les trois petits cochons

Niveau de classe : MS/GS

But du jeu :

Pour les cochons : atteindre la maison de pierre.

Pour le loup : manger le plus de petits cochons possible.

Matériel :

- Un plan de jeu (circuit composé de lignes ouvertes et fermées)
- Un dé par enfant
- 11 pions (2 noirs pour le loup et 3 de couleur par enfant)

Règle du jeu :

Quatre joueurs :

- Un loup qui dispose de 2 pions
- Trois petits cochons qui disposent de trois pions chacun

Déroulement :

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et avancent le pion de leur choix du nombre de case indiqué par le dé. Si un cochon s'arrête sur une ligne fermée il ne peut pas être mangé. Si le loup s'arrête sur une ligne ouverte il mange le(s) cochon(s) se trouvant sur cette case.

Éléments de différenciation pédagogique :

- Les enfants peuvent choisir d'avancer OU de reculer.
- Les enfants font quatre parties en notant les résultats sur une grille (pour que chaque enfant soit loup une fois). Cela permet d'obtenir un vainqueur parmi les quatre enfants.
- On peut lancer d'abord un dé portant des faces de couleur :
 - Face rouge : on passe son tour
 - Face bleue : on avance
 - Face jaune : on recule