

LE VERGER



1-8



10-15 min

GS

CLIS



Domaine : compétences transversales
Type : association, coopération

Auteur : Anneliese Farkaschovsky
Editeur : Haba

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

- Dénombrer une collection
- Reconnaître les couleurs
- Accepter de jouer sans être dans l'opposition avec les autres joueurs
- Partager la victoire ou la défaite
- Faire un choix stratégique simple, dans un cas de figure (le panier), qui peut être discuté avec les autres joueurs

Remarques

Le verger est souvent présenté comme un jeu de coopération. La mécanique de coopération est néanmoins assez limitée. Ce qui change des autres jeux, c'est le fait de partager la victoire ou la défaite.

LE VERGER

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 40 fruits
- 4 paniers
- 9 pièces puzzle corbeau
- 1 dé

Résumé des règles

LE VERGER



1-8



10-15 min

Principe du jeu

Récupérer les fruits des 4 arbres, avant d'avoir reconstitué le puzzle corbeau.

Préparation

- ✓ Installer sur le plateau de jeu, les fruits sur les arbres correspondant.
- ✓ Faire une pile à côté du plateau avec les pièces du puzzle du corbeau.
- ✓ Les paniers sont partagés entre les joueurs.

Déroulement

Le premier joueur **lance le dé** :

- Face couleur : prendre le fruit correspondant (rouge = cerise ; bleu = prune ; jaune = poire ; vert = pomme) et le mettre dans le panier
- Face panier = prendre deux fruits au choix
- Face corbeau = placer une pièce du puzzle corbeau sur le plateau de jeu.

Le joueur suivant procède de la même façon.

S'il n'y a plus de fruits sur l'arbre, le joueur passe son tour.

Fin de partie

- ✓ Si tous les fruits ont été cueillis, les joueurs ont gagné.
- ✓ Si le puzzle du corbeau a été reconstitué avant que les joueurs aient pu récupérer tous les fruits, les joueurs ont perdu.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.