

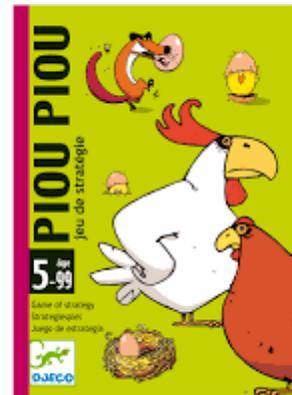
## Piou Piou

Nombre de joueurs : 2 à 5      Durée : 15 min.

Niveau : au 1<sup>er</sup> degré : découverte accompagnée  
          au 2<sup>ème</sup> degré : en autonomie avec aide au besoin  
          au 3<sup>ème</sup> degré : en autonomie

Maison d'édition : Djeco      Prix : 9 €

Descriptif : Dans ce jeu, le joueur doit gérer ses cartes correctement pour effectuer les actions utiles pour faire éclore ses œufs.



### Objectif(s)

Les enfants seront capables de choisir et de faire les bonnes associations de cartes pour être le premier à faire éclore ses 3 œufs.

### Compétence(s)

T 4 : Respecter des consignes (...).

T 5 : Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.

T 8 : Mémoriser et s'approprier l'information.

T 9 : Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.

T 18 : Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.

T 20 : S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

F 69 : Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes de l'activité.

### Activité

Le but du jeu est d'avoir, le premier, 3 œufs éclos.

Dans les cartes, il y a des renards, des coqs, des poules et des nids.

Chaque enfant reçoit 4 cartes. Le reste du paquet constitue la pioche. Les œufs sont également mis comme pioche.

A son tour, le joueur pourra faire une action parmi les suivantes :

- Déposer un nid, un coq et une poule pour pouvoir prendre un œuf.
- Se défausser d'une carte pour en piocher une nouvelle.
- Déposer 2 poules pour faire éclore un œuf. Le joueur retourne alors l'œuf du côté de l'œuf éclos.
- Déposer un renard pour piquer un œuf chez un autre joueur. Le joueur à qui on prend l'œuf peut se défendre en posant directement 2 coqs. Ainsi, il évite de perdre cet œuf.

Lorsque le joueur a fait son action, il finit son tour en piochant le nombre de cartes manquantes pour avoir toujours 4 cartes en main.

Le premier qui parvient à avoir 3 œufs éclos, gagne.

#### Variante(s) :

1° Pour les enfants qui n'ont pas l'habitude de jouer, les premières parties peuvent se jouer sans la règle défense face à un renard. Cela permet aux joueurs de s'acclimater au jeu.

#### Références

Règles du jeu : [http://www.ludosbxl.irisnet.be/docnotice/2287\\_2011\\_06\\_14\\_17\\_05\\_59.pdf](http://www.ludosbxl.irisnet.be/docnotice/2287_2011_06_14_17_05_59.pdf)

Règles vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=RjuN72BJzlw>

#### Freins, solutions, constats et différenciation

1° Problème de mémoire : difficulté à retenir les combinaisons de cartes qui donnent droit à quelque chose.

→ solution possible : illustrer par des exemples

2° Difficulté de compréhension de la défense en cas d'attaque de Renard.

→ solution possible (en plus de la variante 1) : illustrer par un exemple

3° Faisant partie des premiers jeux joués dans ma classe, les enfants ont eu besoin de temps pour comprendre et utiliser « le sens des aiguilles d'une montre ».

4° Faire oraliser et justifier les différentes actions de jeu.

Annexe

Piou-Piou

