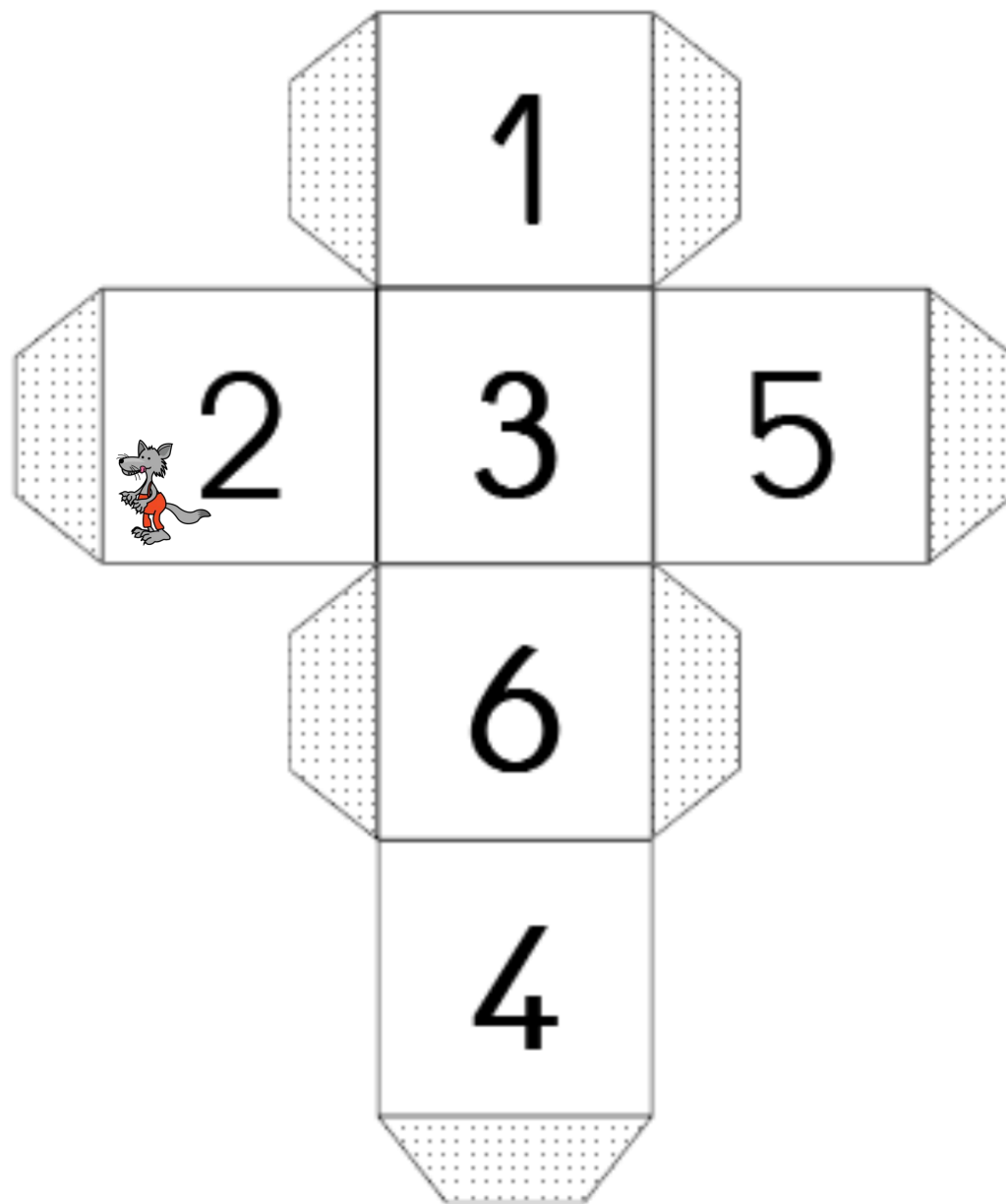
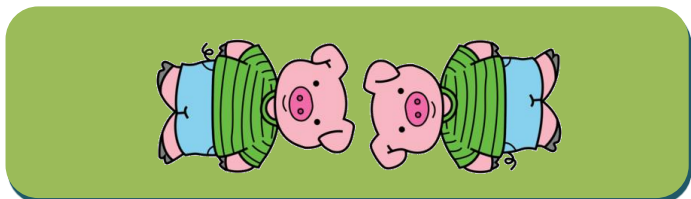
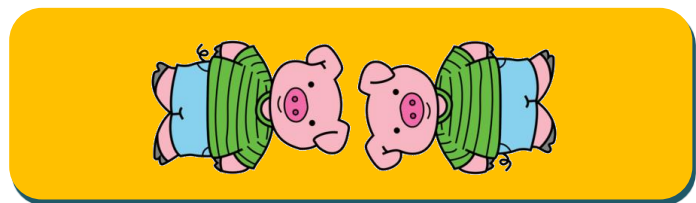
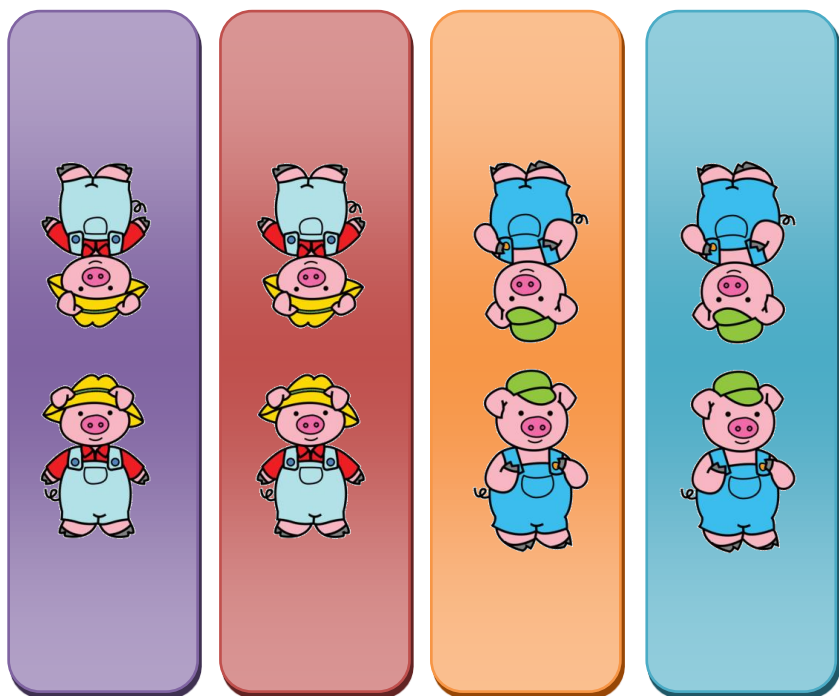
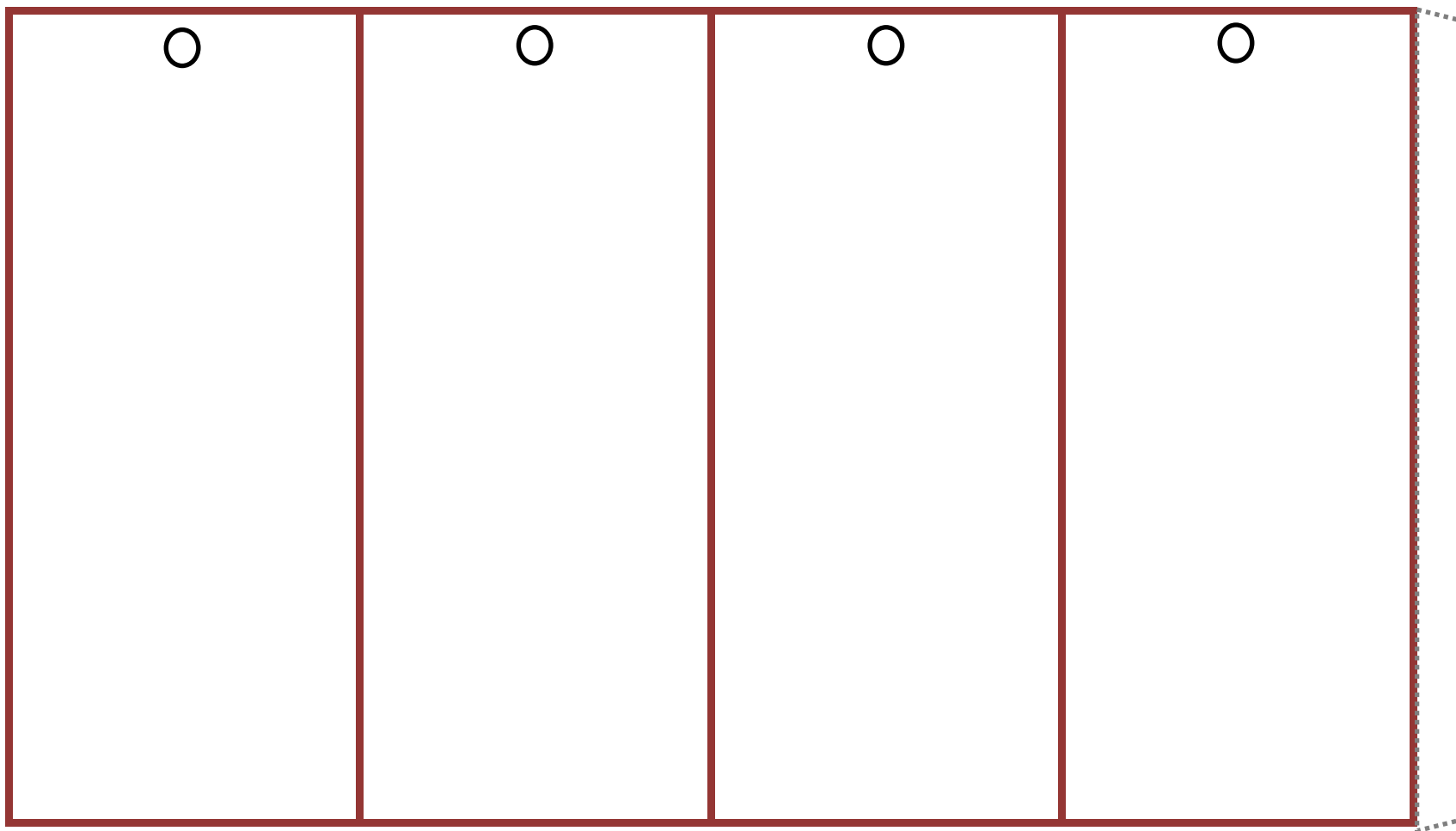


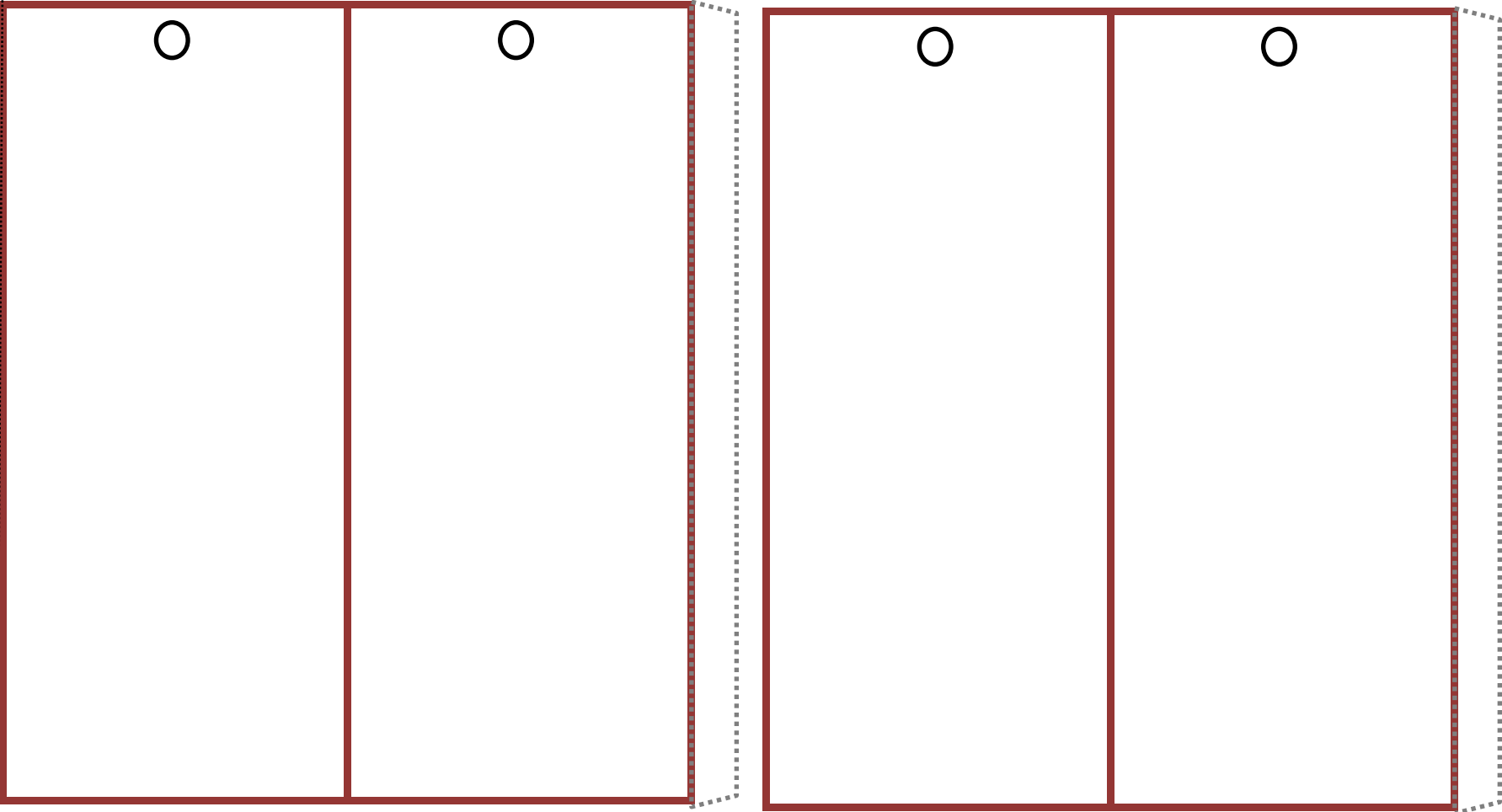




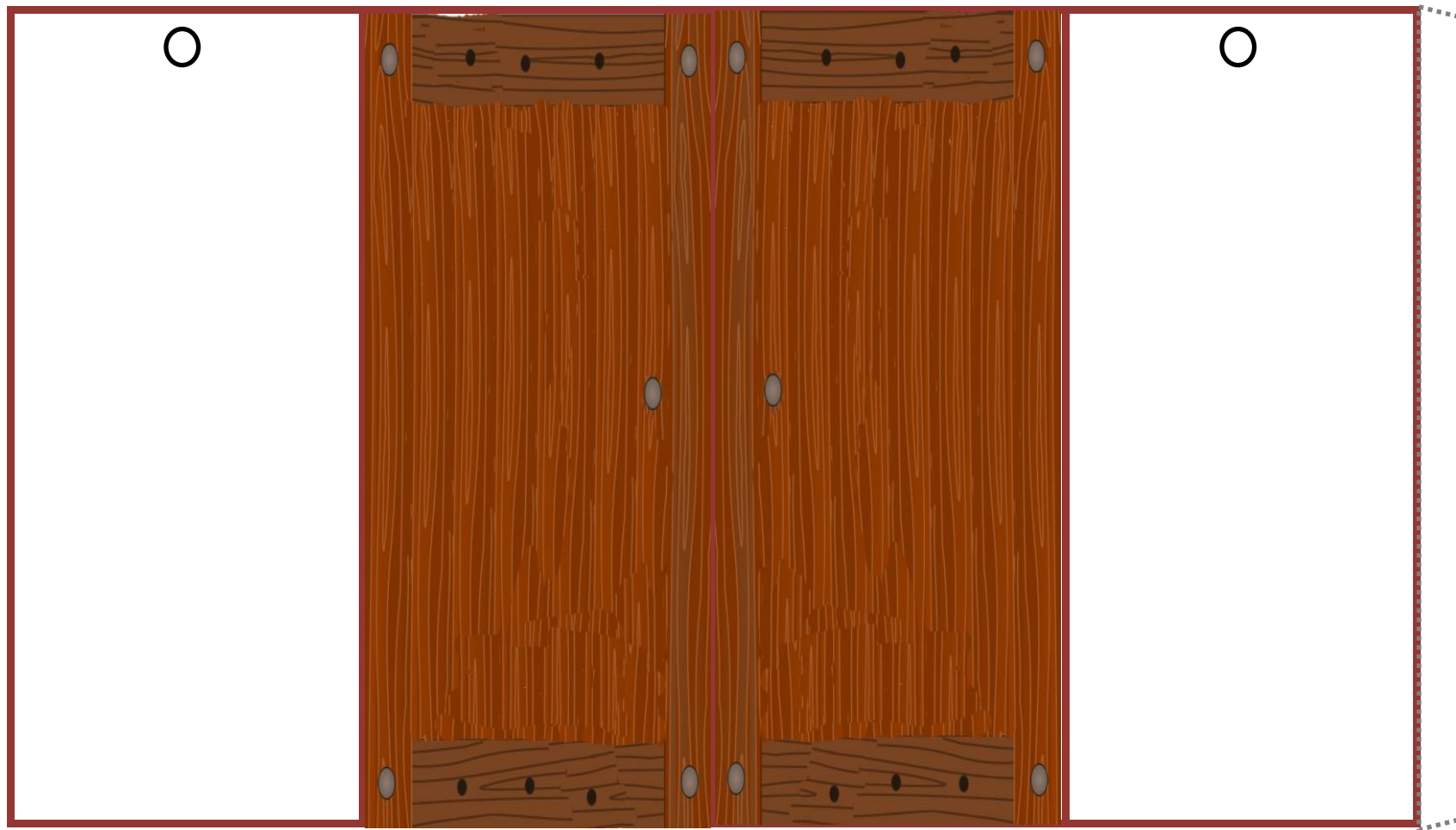
Le mur en briques (arrière)

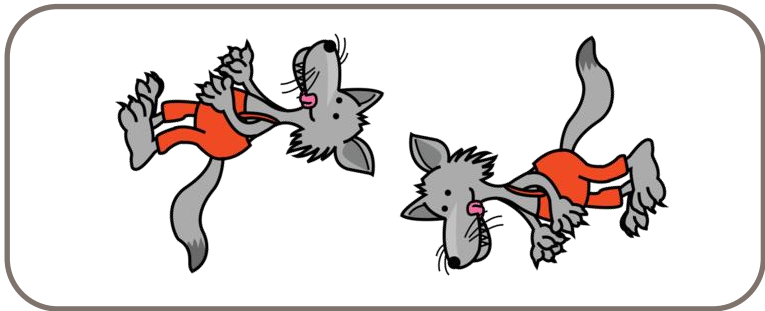


murs (côtés)

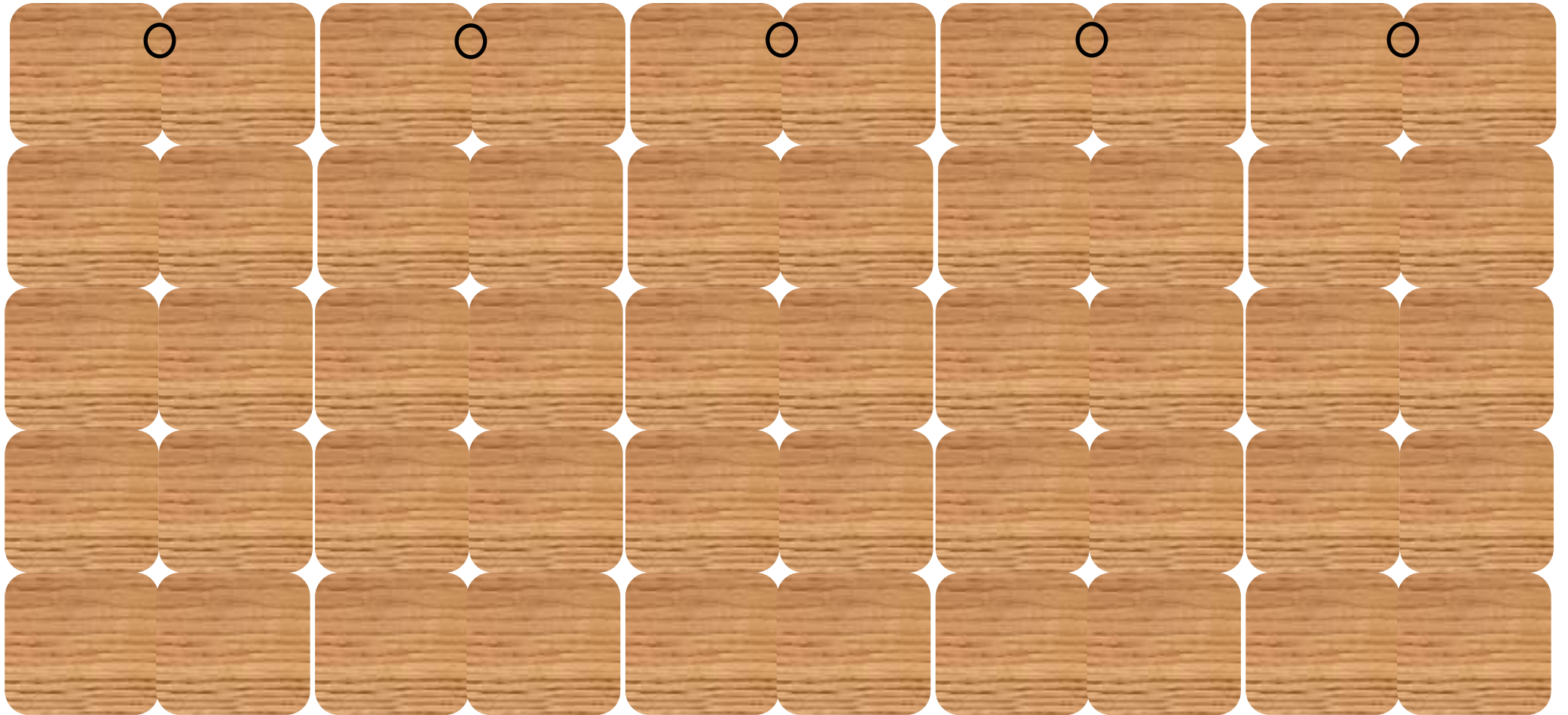


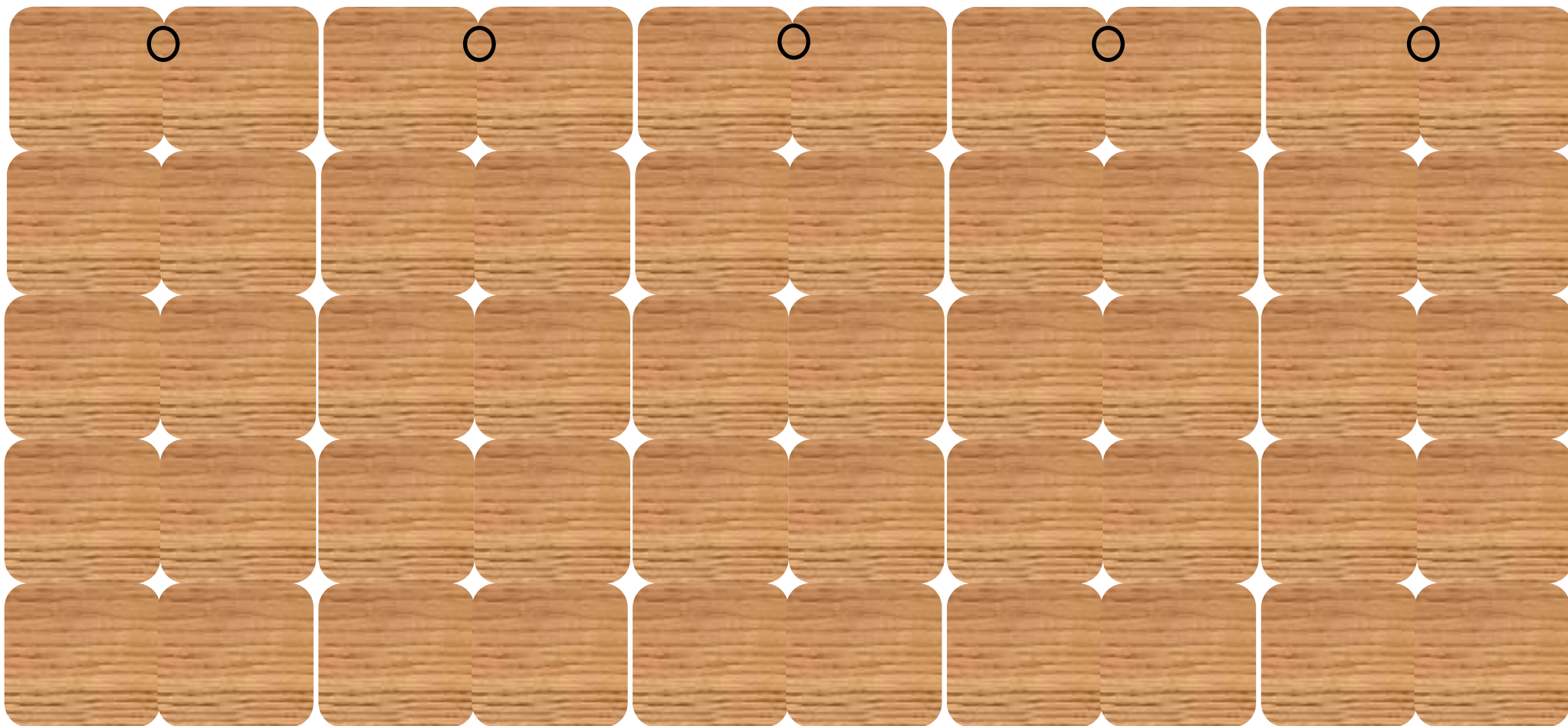
La façade



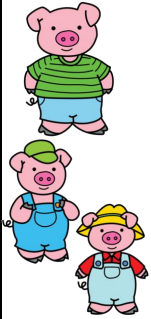
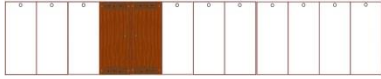


Les plaques





	0	
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9



Notice de montage *Les trois petits cochons (version jeu coopératif)*

Matériel nécessaire :

- du papier cartonné blanc 160g
- une paire de ciseaux
- de la colle
- du ruban adhésif
- 10 attache-parisiennes (pour fixer les plaques de briquettes sur les murs)

Composition

- un plateau
- 1 dé
- 6 pions-cochons et un pion « loup »
- un mur à reconstituer
- 10 plaques de 10 briquettes
- 20 briques
- le chemin du loup
- 1 compteur

Réalisation

Imprimer les pages 1 à 14 sur du papier cartonné (type bristol uni).

Découper le chemin du loup, les pions, les plaques de 10 briquettes, les briquettes (40) et le dé. Perforer les plaques aux emplacements indiqués. Il est conseillé de plastifier, le plateau, le chemin du loup, les plaques ainsi les 4 murs de la clôture afin de rigidifier l'ensemble et de pouvoir maintenir facilement les plaques sur les murs.

Le plateau :

Couper sur les pointillés l'excédent de papier.

Encoller la marge blanche droite de la page 1 et venir y positionner la page 2 de manière à les assembler.

Encoller la marge haute de la page 3 et venir y positionner les pages 1 et 2 assemblées. Faire de même avec la page 4.

➤ **les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

➤ **Le mur :**

Plastifier les 4 murs puis les assembler de manière à reconstituer la clôture. Fendre le portail entre les deux vantaux puis plier chaque vantail de façon à ce que le portail puisse s'ouvrir.

➤ **Le dé :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en

collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.

➤ **Le compteur :**

1. Découper le pourtour du compteur puis, à l'aide d'un cutter, fendre sur tous les traits de couleur.
2. Découper les bandes des chiffres, en prenant soin de bien garder les cases blanches des extrémités.
3. Insérer les bandes, sur le trait du bas, de l'arrière vers l'avant puis sur le trait du haut de l'avant vers l'arrière.
4. Agrafer chaque bande en superposant les 2 cases blanches de chaque extrémité. (garder la case blanche supérieure pour permettre de neutraliser une « case chiffre » de gauche inutilisée).

Règle du jeu *Les trois petits cochons (version jeu coopératif)*

Compétences travaillées :

- Compréhension du système numérique.
- Travail sur la dizaine.
- Situations de groupements puis d'échanges (avec la quantité toujours visible)
- Introduction à l'addition et à la soustraction avec retenue.

Nombre de joueurs : 2 à 6

But du jeu :

Dans ce jeu coopératif les joueurs jouent ensemble contre le loup.

Il s'agit de fabriquer un mur constitué de 100 briquettes pour édifier une clôture autour de la maison des trois petits cochons, avant l'arrivée du loup
Attention ! le loup rôde, souffle sur le mur, fait parfois tomber des briquettes et se rapproche !

Préparation :

Placer le plateau et le mur d'enceinte au centre de la table. Positionner le chemin du loup à côté du mur d'enceinte, de manière à ce qu'il se termine devant le portail. Poser le pion du loup sur la 1^{ère} case du chemin.

Déroulement :

Chaque joueur choisit un pion-cochon et se place sur la case départ. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence : il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. La couleur de la case atteinte indique le nombre de briquettes à prendre ou à rendre :

- case orange : 5 briquettes
- case verte : 6 briquettes
- case bleue : 7 briquettes

Tous les gains sont mis en commun mais c'est le joueur qui a la main qui procède au dénombrement et aux échanges et note le résultat sur le compteur.

Dès qu'un total de 10 briquettes est obtenu par un joueur, celui-ci doit les échanger contre une plaque de 10. Les briquettes restent visibles sur les plaques : si l'enfant n'est pas encore prêt à compter de 10 en 10, il peut tout de même retrouver le nombre de briquettes, en les dénombrant une à une. Il fixe alors sa plaque sur le mur, à l'emplacement de son choix.

La présence du loup sur la **face 2** indique d'une part que le loup avance d'une case sur le chemin qui le conduit au mur d'enceinte et d'autre part qu'il va falloir **rendre** des briquettes selon le nombre indiqué par la couleur de la case. Le joueur devra alors, si nécessaire, échanger une des plaques pour rendre les briquettes...

Si les joueurs parviennent à posséder les 10 plaques nécessaires à la construction du mur, ils gagnent la partie.

Si le loup arrive sur la dernière case du chemin, il ouvre le portail et la partie est terminée !!!

Cases particulières :

- La **case « cochon »** multiplie par 2 le nombre de briques à prendre ou à rendre selon le cas.
- Un arrêt sur une des 3 **cases « étoile »** permet d'emprunter (au tour suivant) le chemin composé uniquement de cases « cochon ». Ce trajet n'est pas obligatoire. En effet si le joueur tombe sur la face 2 du dé, il peut décider de ne pas l'emprunter...

BON JEU !!!