



Le renard Goupil et les canetons

Objectif du jeu. L'approche des notions d'*intérieur* et d'*extérieur*, de *dedans* et de *dehors*.

Nombre de joueurs. 4

Matériel.

- Une roue. Une flèche mobile est située au milieu de la roue. La roue est divisée en douze parties égales : quatre ont l'illustration  (« *extérieur* »), quatre ont l'illustration  (« *intérieur* ») et quatre figurent le renard Goupil. [Page 2]
- Des jetons représentant des canetons, à raison de quatre jetons d'une même couleur par joueur. [Page 3]
- Quatre plaques individuelles représentant quatre mares. [Page 4]
- Une plaque représentant la maison du renard. [Page 5]



Déroulement du jeu.

Règles du jeu.



Chaque enfant a, placés devant lui, une plaque individuelle représentant une mare et quatre canetons (hors de la plaque).

Au centre, se trouvent la roue et la maison de Goupil.







Le premier enfant fait tourner la roue.

- La flèche indique  . Il place l'un de ses canetons à l'*extérieur* de sa mare (donc hors de la plaque).
- La flèche indique  . Il place l'un de ses canetons à l'*intérieur* de sa mare (donc sur la plaque).
- La flèche indique Goupil.
 - L'enfant n'a pas de caneton en jeu : il passe son tour.
 - Chaque caneton à l'intérieur de la mare est protégé de Goupil.
 - Il y a un caneton est à l'extérieur de la mare, sur la rive : Goupil le capture. Le caneton est déplacé dans la maison de Goupil.

Plusieurs canetons peuvent être mis en jeu

- si la flèche indique  alors qu'il y a déjà un caneton à l'intérieur de la mare,
- si la flèche indique  alors qu'il y a déjà un caneton à l'extérieur de la mare.

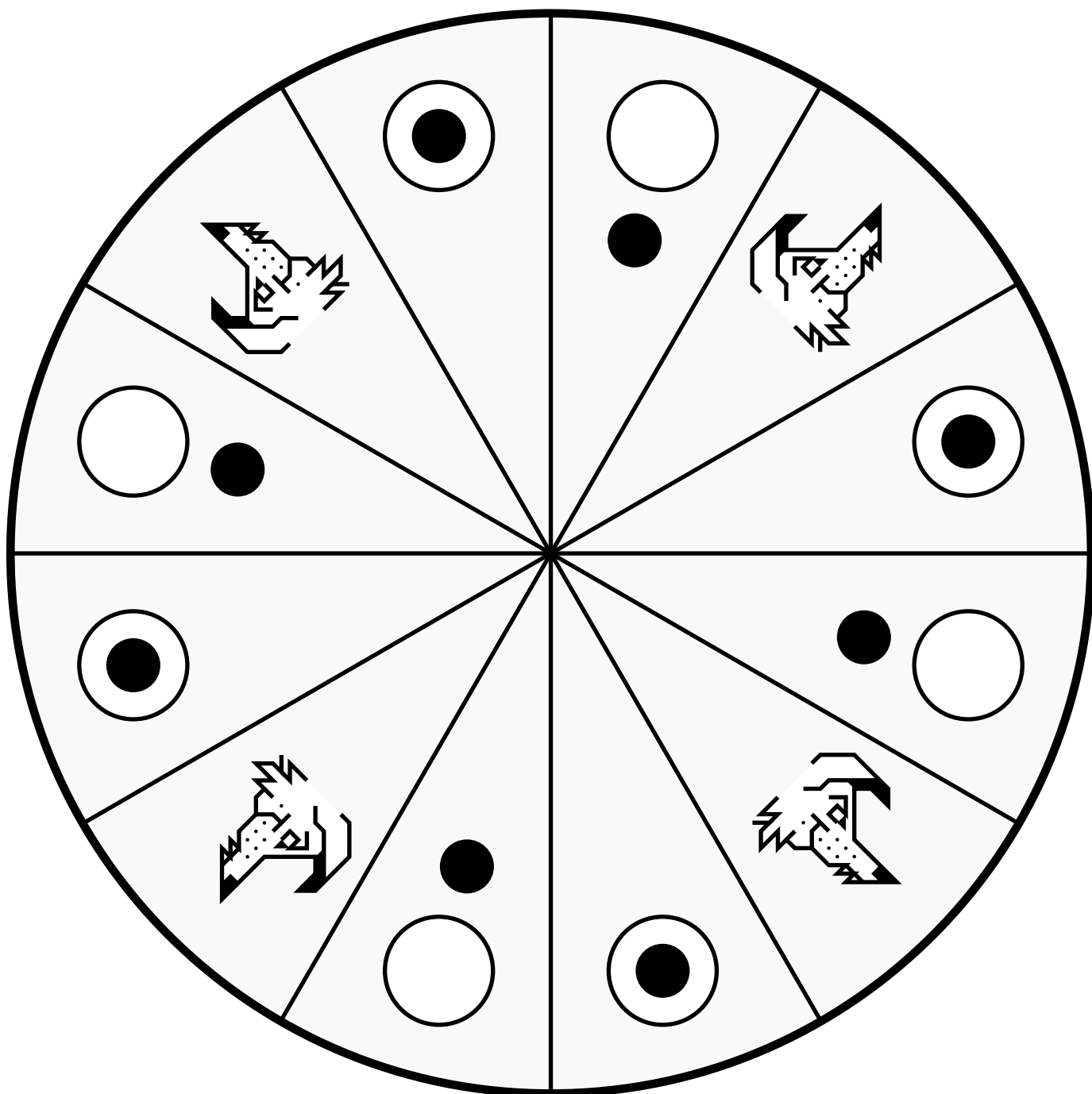
Exemple de déroulement de jeu pour un joueur.

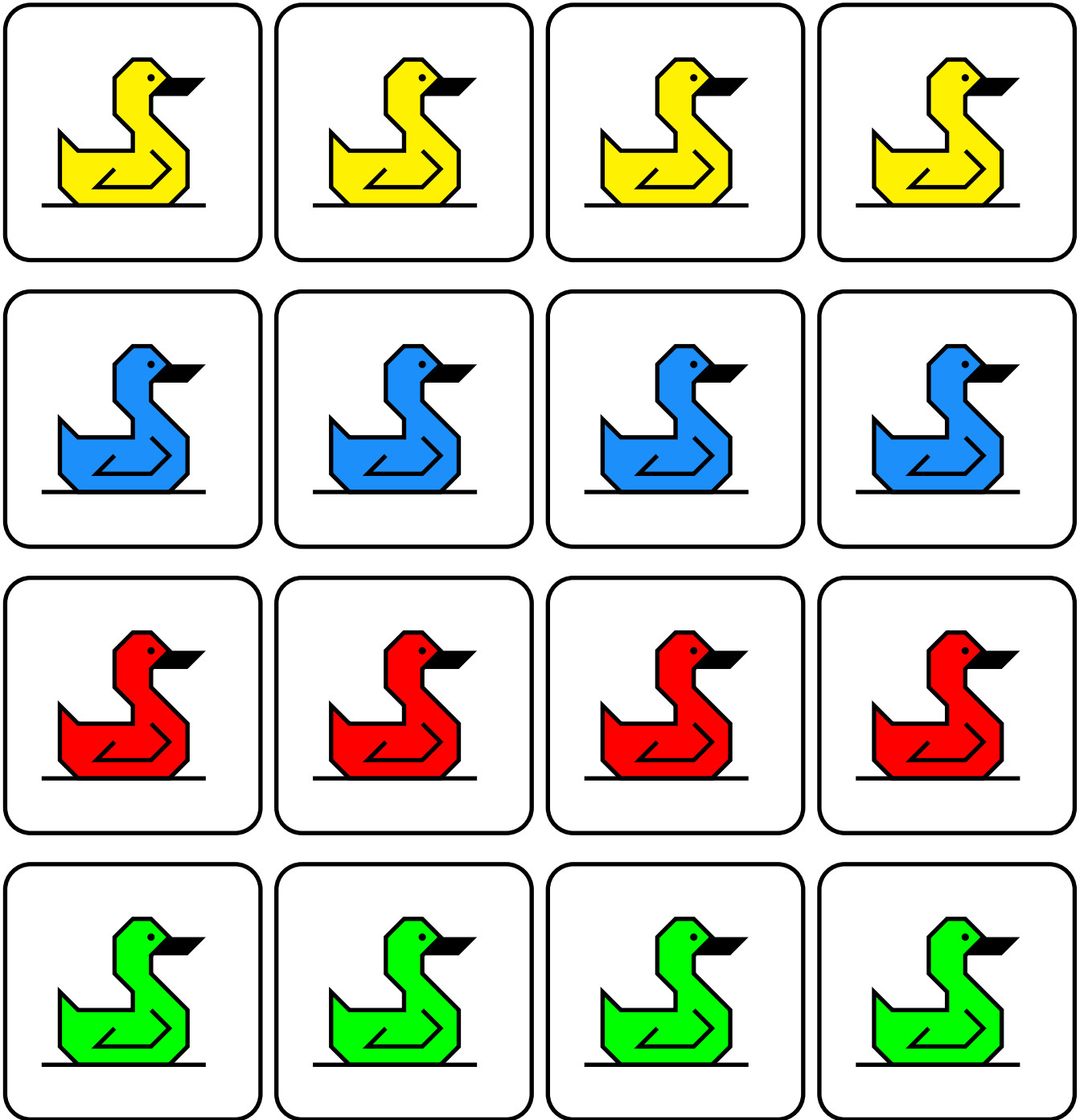
- Tour 1*  Mise en jeu d'un caneton dans la mare.
- Tour 2*  Le caneton saute à l'extérieur de la mare.
- Tour 3*  Le caneton saute à l'intérieur de la mare.
- Tour 4* Goupil L'enfant passe son tour mais conserve le canard, protégé de Goupil.
- Tour 5*  Un deuxième caneton est mis en jeu, à l'intérieur de la mare (rejoignant le premier).
- Tour 6*  Un canard saute à l'extérieur de la mare.
- Tour 7* Goupil Le canard à l'extérieur de la mare est placé dans la maison de Goupil.
- Tour 8* Goupil L'enfant passe son tour, le caneton restant étant à l'intérieur.
- Tour 9*  L'enfant met un autre caneton en jeu etc.

But du jeu.

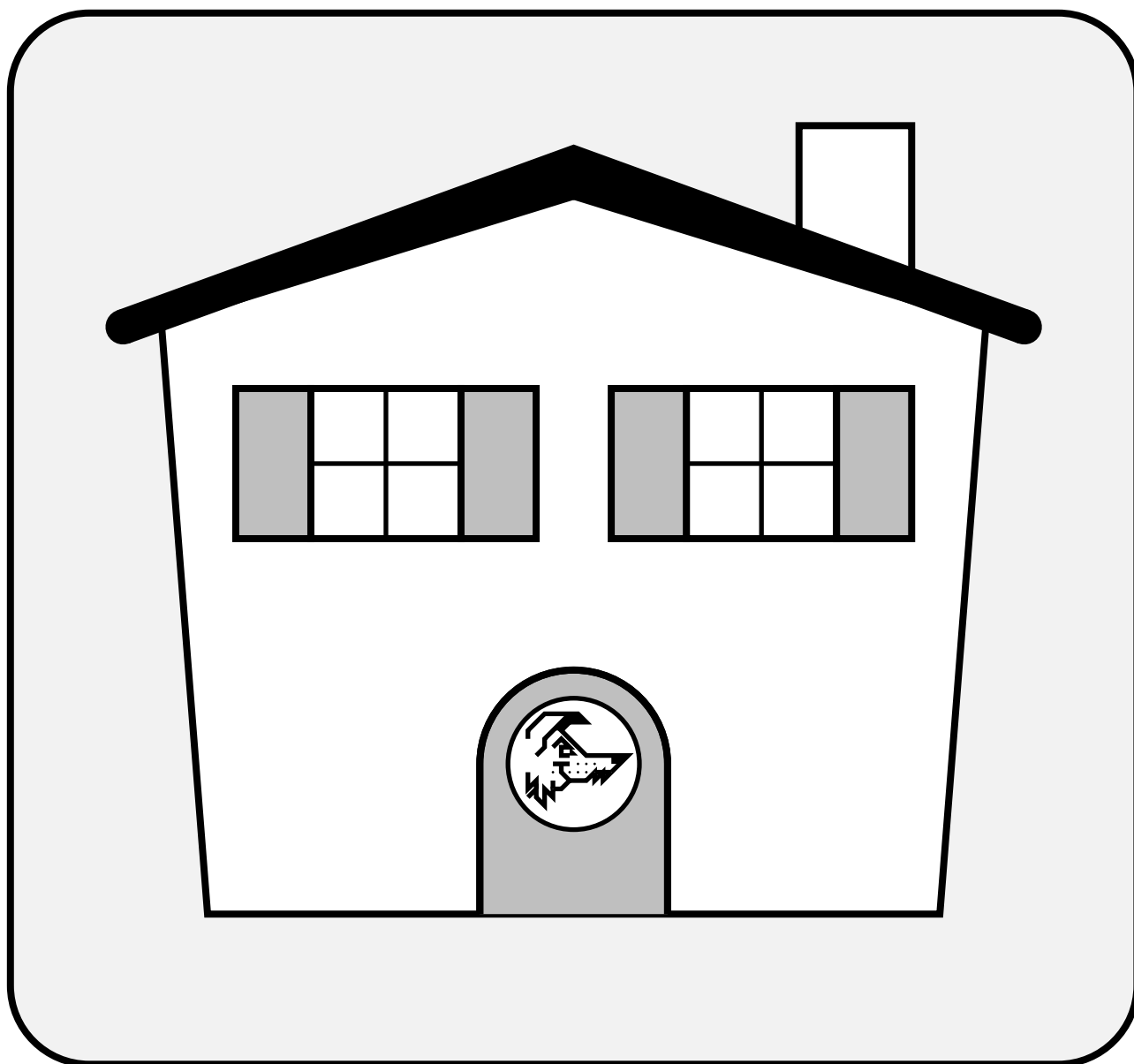
La partie est finie lorsque, par exemple, l'on a atteint un (petit) nombre de tours convenu au départ ou lorsque tous les canetons de l'un des joueurs ont été capturés.

Celui qui a gardé le plus de canetons a gagné !









La roulette donnée en deuxième page pourra être remplacée par un dé : un exemple de patron (à découper et à coller) est donné page suivante.

Les divers éléments du jeu pourront être collés sur du carton fin (ou imprimés sur du papier de type Canson), plastifiés puis découpés.

La page 4 donne deux jeux de mares. Pour que le jeu soit complet, il faut imprimer cette page en double exemplaire. Pour avoir des mares de couleur bleue (de l'eau), il suffit d'imprimer cette page sur une feuille de papier bleue !

