

<p><b>Notre coup de cœur</b></p>	<p>Les éléments de ce jeu sont originaux, ils sont en carton et les joueurs sont invités à les placer comme ils le veulent, une fois la partie terminée, ils se coulisent les uns dans les autres. Le joueur incarnant le loup place une marionnette à doigt, lui permettant de s'exprimer plus facilement par l'intermédiaire du loup. Ainsi, les élèves les plus inhibés s'expriment plus facilement. Ce jeu s'intègre volontiers dans des projets sur les contes traditionnels comme les trois petits cochons, le loup et les 7 chevreaux et le petit chaperon rouge</p>
<p><b>Vers quoi ?</b></p>	<p>Savoir utiliser oralement les pronoms personnels sujets. Savoir répondre oralement aux questions où ? Eprouver de la confiance en soi, maîtriser ses émotions.</p>
<p><b>Compétence travaillée</b></p>	<p>Eprouver de la confiance en soi, maîtriser ses émotions. Savoir utiliser oralement les pronoms personnels sujets. Savoir répondre oralement aux questions où ? Eprouver</p>
<p><b>Quand utiliser ce jeu ?</b></p>	<p>En aide personnalisée pour des enfants qui ont du mal à prendre la parole, pour travailler le questionnement avec des élèves en difficultés langagières.</p> <p>Dans la classe, pour aborder le questionnement si difficile à obtenir de manière naturelle. Cache-moutons peut servir d'évaluation diagnostique sur la manipulation des marqueurs spatiaux ou la manipulation du pronom personnel vous avec accord respecté du verbe. De la même manière, ce jeu peut être utilisé en remédiation ou évaluation finale.</p> <p>Il peut s'avérer pertinent d'utiliser ce jeu lors d'un projet d'écriture sur les contes traditionnels ou sur un réseau lecture autour du loup.</p>

<p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p>	<p>Il paraît intéressant de demander aux élèves d'observer la boîte de jeu et d'y prendre des indices afin d'émettre des hypothèses quant à la règle du jeu. Ainsi, quand cela est fait régulièrement lors de la découverte de nouveaux jeux, l'enseignant avec ses élèves peut dégager les invariants d'une boîte de jeu: éditeurs, auteurs, éléments composant le jeu, durée d'une partie, nombre de joueurs etc.</p> <p>Les élèves peuvent être invités à décrire les moutons représentés sur la boîte. Ainsi, les élèves vont produire des phrases complexes, "il y a un mouton qui porte...".</p> <p>L'élève qui incarnera le loup sortira de la classe pendant que les autres cacheront les moutons. Ce jeu peut se jouer en groupe classe ( les élèves à tour de rôle placeront les moutons et deviendront le loup) ou en petits groupes de 6 joueurs.</p>
<p><b>Tranche d'âge</b></p>	<p>de 4 à 9 ans</p>
<p><b>Lien Tric Trac</b></p>	<p><a href="http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=11204">http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=11204</a></p>
<p><b>Variables didactiques</b></p>	<p>Chaque élève cachera un agneau et devra verbaliser la cachette afin de travailler la <b>manipulation des marqueurs spatiaux</b>.</p> <p><b>Simplification:</b> L'enseignant acceptera du joueur loup une question avec le pronom personnel "tu" et sans inversion sujet/verbe "tu es caché où, petit mouton? ". Un point sera marqué par les joueurs dont les</p>

	<p>agneaux n'ont été débusqués.</p> <p><b>Complexification:</b> L'enseignant exigera l'utilisation par le loup du pronom personnel "vous" et invitera l'élève à formuler un questionnement plus complexe avec inversion du sujet et du verbe : "où êtes-vous cachés petits moutons, êtes vous derrière la porte ou dans l'horloge?". 2 points seront donnés aux agneaux sous la bassine et un point supplémentaire sera donné aux agneaux dans l'horloge.</p>
<b>Transdisciplinarité</b>	<p>Ce jeu s'intègre parfaitement à l'étude des contes traditionnels tel que le loup et les 7 chevreaux, les trois petits cochons ou le petit chaperon rouge. Il est envisageable de construire en arts visuels des cochons, le petit chaperon rouge, sa grand-mère, le chasseur, la mère et remplacer les agneaux par ces personnages dans ce jeu.</p>
<b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b>	<p>Sur le thème du loup : le jeu du loup.</p> <p>Sur les contes : le voleur d'étoiles, Fabula, dixit, il était une fois.</p>