

<p><b>Notre coup de cœur</b></p>	<p>Sauve qui... poule est un jeu de piste pour les cycles 1 &amp; 2 dans lequel les joueurs endossent le rôle de ces malicieux renards qui n'ont qu'une chose en tête croquer une bonne poule en guise de repas. L'intérêt de ce jeu vous l'avez sûrement compris est d'être le premier à attraper la poule. Ainsi, numération, déplacement sur piste, dénombrement sont travaillés mais pas seulement et c'est là que ce jeu se révèle très intéressant: il appelle les élèves au raisonnement et la stratégie. En effet, celui qui joue a 5 dés en main : il doit faire avancer non seulement son renard mais aussi celui de ses adversaires, il choisit l'ordre mais n'a le droit de faire avancer chaque renard qu'une seule fois et attention, le dernier dé lancé c'est celui qui fait fuir la poule et si celle-ci rattrape un renard trop lent alors tout le monde perd... et la poule triomphe! Ce jeu oscille entre jeu de stratégie, jeu coopératif et jeu de piste. IL complète efficacement un travail en numération et peut s'intégrer lors d'un projet sur la littérature de jeunesse comme <i>la petite poule rousse</i> par exemple.</p>
<p><b>Vers quoi ?</b></p>	<p>déplacement sur piste, lecture du dé (chiffré ou de constellation), anticipation d'action, entraide, exploitation de contes traditionnels.</p>
<p><b>Compétence travaillée</b></p>	<p>écouter, aider, coopérer. Dénombrer de petites quantités. Connaître la comptine numérique. Anticiper des stratégies.</p>
<p><b>Quand utiliser ce jeu ?</b></p>	<p>Lors de l'aide personnalisée, pour travailler l'attente, l'écoute de l'autre, l'acceptation de faire partie d'un groupe et d'en être un membre, pour travailler la coopération. Sauve qui...poule ! peut permettre une évaluation diagnostique ou une séance de réinvestissement ludique sur la reconnaissance globale des constellations du dé, sur le dénombrement de petites quantités et sur le dénombrement des cases d'un jeu de plateau. Ce jeu peut être mis à disposition des élèves à l'accueil afin qu'ils puissent jouer ensemble en autonomie. Il peut s'intégrer lors d'un projet sur un conte autour des poules comme "<i>la petite poule rousse</i>",</p>

	" <i>poupoule</i> " ou lors d'un projet sur la ferme.
<b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b>	Il est intéressant dans un premier temps de ne laisser que les couvercles de la boîte aux élèves et de les laisser émettre des hypothèses quant aux règles du jeu. Ainsi, les élèves repèrent les invariants d'un écrit social tel que la boîte de jeu: durée, âge, distributeur, nom du jeu, image, descriptif et bâtissent la règle avec apport de précision si nécessaire par l'enseignant. Une première séance de langage écrit et oral se met alors en place spontanément. Dans un second temps, une partie sera lancée dans laquelle l'enseignant pourra évaluer ces élèves sur la numération et sur la capacité à reconnaître globalement les constellations du dé. Ce jeu peut aussi être joué lors d'une phase de renforcement en numération.
<b>Tranche d'âge</b>	de 4 à 7 ans
<b>Variables didactiques</b>	<b>Simplification:</b> laisser l'élève jouer sans intervenir même si celui-ci ne choisit la stratégie la plus efficace. <b>Complexification :</b> faire réfléchir l'élève quant à ses choix en faisant intervenir les autres: "à votre avis, fait-il le bon choix? Qu'aurait-il pu faire d'autre?"
<b>Transdisciplinarité</b>	Sauve qui ...poule ! peut s'intégrer lors d'un projet sur un conte autour des poules comme " <i>la petite poule rousse</i> ", " <i>poupoule</i> " ou lors d'un projet sur la ferme
<b>Autres jeux travaillant les mêmes</b>	le Petit verger, les chevaliers de la tour, Gigi la girafe, le voleur d'étoiles, Docteur Hérisson, le jeu du loup, Ohé Matelot !

compétences	
-------------	--