



Coucou hibou coucou



OBJECTIFS

- Respecter les règles de déplacement sur le plateau de jeu en associant couleur de la carte et couleur des cases.
 - Se représenter la solution la plus efficace pour avancer sur le plateau en cherchant le hibou et la couleur qui permettent d'avancer le plus vite possible sur le parcours, en tenant compte des avis des partenaires.
- Dimension coopérative :** apprendre à jouer ensemble, à s'exprimer, à prendre en compte le point de vue d'autrui, se concerter pour élaborer collectivement des stratégies.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DU JEU



Un jeton "soleil"



6 hiboux



Un plateau de jeu



14 cartes "soleil"



36 cartes "couleur"
(6 cartes par couleur)

Sur le plateau de jeu, trois niveaux de jeu sont possibles pour une partie :

- **niveau débutant** : placer 3 hiboux sur les points de départ 1, 2 et 3.
- **niveau intermédiaire** : placer 4 hiboux sur les points de départ 1, 2, 3, et 4.
- **niveau difficile** : placer 6 hiboux sur les points de départ 1 à 6.

Quel que soit le niveau de jeu choisi, placer le jeton « soleil » sur la case départ du parcours du soleil (en haut à gauche du plateau de jeu).

Mélanger les 50 cartes (14 "soleil", 36 "couleur")
Chaque joueur reçoit trois cartes qu'il garde face visible devant lui. Les cartes restantes (face cachée) constituent la pioche et la défausse se fera à côté de la pioche.

BUT DU JEU

« La nuit, les jeunes hiboux se sont aventurés au cœur de la sombre forêt pour l'explorer. Ils se sont bien amusés et maintenant il est temps de retourner dans leur nid. »

Le but du jeu est de coopérer pour permettre à tous les hiboux de regagner le nid, avant le lever du soleil. Les joueurs peuvent bouger n'importe quel hibou pendant leur tour et échanger librement pour s'entraider afin que tous les hiboux avancent le plus vite possible vers le nid.

A son tour, chaque joueur doit :

1. Jouer une carte parmi les 3 cartes qu'il a devant lui.

S'il a une carte "soleil"	S'il a trois cartes "couleur" (et donc pas de soleil)
Il est obligé de la jouer en avançant d'une case le jeton "soleil" sur le parcours du soleil.	Il doit choisir une carte "couleur" pour déplacer un hibou sur la prochaine case inoccupée de la même couleur. # Si la prochaine case de la couleur jouée est occupée par un autre hibou, le hibou qui est en main passe au-dessus et va se poser sur la prochaine case libre de cette couleur.

2. Placer la carte jouée (couleur ou soleil) dans la défausse.
3. Piocher une nouvelle carte pour avoir toujours trois cartes en main.

Un hibou vole directement dans le nid lorsqu'il n'y a aucune case libre de la couleur de la carte jouée.

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- Sur la zone de départ, **placer soit plus, soit moins de pions "hibou" que de joueurs** pour induire le fait que contrairement à beaucoup de jeu de société, personne n'a un pion attribué.
- Inciter les élèves à **solliciter l'avis des autres joueurs** pour susciter les échanges et l'entraide : quelle couleur choisir pour avancer le plus loin possible ?
- Les soleils peuvent être placés dans la pioche de manière à permettre de graduer le niveau de difficulté selon les compétences des joueurs. S'ils apparaissent trop tôt dans la partie cela réduit les chances de réussite...

La pause réflexive : des points à aborder durant l'échange (et des questions possibles) pour faire prendre conscience de ce que l'on apprend en jouant pour gagner **ENSEMBLE**.

- **ressenti** : est-ce que c'était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide** : est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l'aide ?
- **participation** : est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s'est bien passé ?
- **stratégie** : comment avez-vous réussi ? Que faire pour que cela se passe mieux ?

Quelques stratégies se mettent en place peu à peu et seront à verbaliser :

- Ne pas laisser de hiboux prendre trop de retard. Il sera plus difficile de leur faire rattraper les autres hiboux.
- Ne pas hésiter à jouer plusieurs fois la même couleur d'affilée. Cela permet aux hiboux de survoler d'autres hiboux et ainsi de regagner le nid plus vite.
- Pour réussir, il faut travailler ensemble et communiquer pour décider des meilleures actions pour que les hiboux retournent dans leur nid.

Règle illustrée à commenter pour les élèves

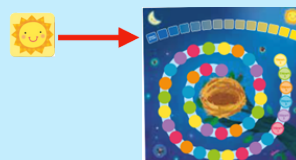
Ce que chaque joueur peut faire :

- Jouez une carte de votre main et placez-la dans la défausse.
- Déplacez soit un hibou, soit le jeton Soleil.
- Piochez une nouvelle carte.

CAS 1



Si j'ai un soleil dans mon jeu, je dois avancer sur le parcours soleil



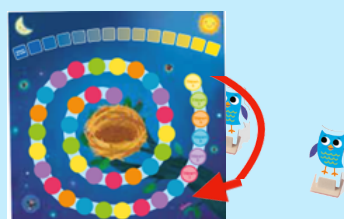
CAS 2



- Si je choisis le jeton bleu, j'avance sur la première case bleue libre.



- S'il y a déjà un pion sur la case bleue, je vais directement à la suivante.



voir un extrait du jeu



<https://dgxy.link/6ppGk>