

Nom d'un renard



Joueurs



OBJECTIFS

- Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.
- Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
- Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.

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



1 plateau



1 carte d'indices

dos blanc

16 cartes
“suspect”

dos rouge

16 cartes
“voleur”

face renard // face indice



1 scanneur



3 dés



4 détectives



1 renard



12 plaquettes d'indices



Sur le plateau, placer :

- les chapeaux des détectives au centre
- le renard sur la case départ de son parcours (marron)
- les 16 cartes suspects autour du plateau (4 par côté)
- les 12 indices, face cachée (sur l'empreinte de patte).

Préparer le scanneur :

- Prendre une carte « voleur » (dos rouge) au hasard sans la retourner. La glisser dans la fente du scanneur. Cette carte désigne le voleur que les détectives devront découvrir. Puis ranger les autres cartes « voleurs » dans la boîte.
- Placer le scanneur à côté du plateau.
- Chaque joueur choisit le chapeau “détective” avec lequel il jouera.



Avant de démarrer le jeu, il reste à retourner deux cartes “suspect” prises au hasard, parmi les 16 posées autour du plateau, pour dévoiler les deux premiers suspects.

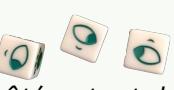
L'enquête peut maintenant commencer !

BUT DU JEU

Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - **les joueurs** - s'unissent pour collecter des indices laissés par le voleur et tentent de démasquer le suspect. Il y en a plusieurs alors il faut découvrir le nom du renard voleur avant qu'il ne disparaisse dans sa tanière.

On sait que chaque renard possède trois accessoires (lunettes, cape, parapluie, écharpe ...) qui deviennent des indices pour les détectives.

À son tour, le joueur prend les 3 dés **et annonce l'action de son choix** parmi les deux suivantes :

Chercher un indice	Démasquer un suspect
<p><i>Cette action permet de déplacer son pion vers une plaquette indice du plateau afin de la retourner.</i></p>	<p><i>Cette action permet de retourner une carte suspect de son choix.</i></p>
<p>Lancer les dés jusqu'à trois fois pour obtenir au moins trois symboles "patte".</p>  <p>Après chaque essai, mettre de côté autant de dés que souhaités.</p>	<p>Lancer les dés jusqu'à trois fois pour obtenir au moins trois symboles "œil".</p>  <p>Après chaque essai, mettre de côté autant de dés que souhaités.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Si le joueur n'a pas obtenu 3 fois le symbole "patte", il doit faire avancer le renard de 3 cases. S'il y a au moins 3 symboles "patte", compter les "pattes" obtenues sur les 3 dés et avancer le pion du même nombre de cases en direction d'une carte "indice". <p>Attention, le pion peut avancer à l'horizontale, à la verticale mais pas en diagonale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Si le joueur n'a pas obtenu 3 symboles "œil", il doit faire avancer le renard de 3 cases. S'il y a au moins 3 symboles "œil", retourner une des 16 cartes "suspect" posées autour du plateau.
<p>Si le pion atteint une plaquette indice :</p> <ul style="list-style-type: none"> la retourner et la scanner en la posant face visible, dans l'encoche du scanneur. Ouvrir la partie coulissante du scanneur et regarder quelle couleur apparaît au travers du petit trou <p>Si un point blanc apparaît, le renard recherché n'a pas cet objet.</p> <p>Si un point vert apparaît, le suspect a cet objet et il faut en tirer des conclusions...</p>   <ul style="list-style-type: none"> reposer l'indice face visible sur le plateau. <p>Il faudra bien se souvenir s'il avait le point blanc ou le point vert. Avec ces informations, il faut réfléchir et discuter ensemble pour retirer les suspects révélés autour du plateau qui ne peuvent pas être les voleurs !</p>	<p>Quand une carte "suspect" est retournée, il faut enquêter tous ensemble pour se souvenir des indices qui ont été dévoilés.</p> <ul style="list-style-type: none"> Si le nouveau suspect possède l'un des indices trouvés, laisser sa carte "suspect" autour du plateau, face visible en attendant d'avoir d'autres indices. Si le nouveau suspect ne possède pas les indices trouvés, il ne peut pas être le voleur, sa carte "suspect" est donc retirée de l'espace de jeu. Si le nouveau suspect possède un équipement qui ne fait pas partie des indices, sa carte peut-être retirée de l'espace jeu.



Sur le plateau, placer :

- ① les chapeaux des détectives au centre
- ② le renard sur la case départ de son parcours (marron)
- ③ les 16 cartes suspects autour du plateau (4 par côté)
- ④ les 12 indices, face cachée (sur l'empreinte de patte).

Préparer le scanneur :

- ⑤ Prendre une carte « voleur » (dos rouge) au hasard sans la retourner. La glisser dans la fente du scanner. Cette carte désigne le voleur que les détectives devront découvrir. Puis ranger les autres cartes « voleurs » dans la boîte.
- ⑥ Placer le scanner à côté du plateau.
- ⑦ Chaque joueur choisit le chapeau “détective” avec lequel il jouera.

Avant de démarrer le jeu, il reste à **retourner deux cartes “suspect”** prises au hasard, parmi les 16 posées autour du plateau, pour dévoiler les deux premiers suspects.

L'enquête peut maintenant commencer !

On sait que chaque renard possède trois objets (lunettes, cape, parapluie, écharpe ...). Le coupable a laissé des objets en s'envolant, ce sont ces indices qui permettront de trouver parmi les 16 suspects autour du plateau, celui qui a volé l'oeuf d'or..

À son tour, avant de jeter les 3 dés, le joueur annonce l'action de son choix :

Chercher un indice	Démasquer un suspect
<p>Pour avancer vers un indice il faut obtenir au moins 3 symboles “patte” (pas plus de 3 essais).</p> <ul style="list-style-type: none"> S'il y a au moins de 3 pattes c'est le renard qui avance de 3 cases 	<p>Pour avancer vers un indice il faut obtenir au moins 3 symboles “œil” (pas plus de 3 essais).</p> <ul style="list-style-type: none"> S'il y a au moins de 3 yeux : c'est le renard qui avance de 3 cases
<ul style="list-style-type: none"> S'il y a au moins 3 symboles “patte”, compter les “pattes” obtenues sur les 3 dés et avancer le pion du même nombre de cases en direction d'une plaquette “indice”. <p>Attention, le pion peut avancer à l'horizontale, à la verticale mais jamais en diagonale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> S'il y a au moins 3 symboles “œil” : Retourner une des 16 cartes “suspect” posées autour du plateau.
<p>Quand le pion atteint un indice il faut le scanner.</p> <p>Si le suspect a cet objet, alors un point vert apparaît, sinon c'est qu'il ne l'a pas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Quand une carte “suspect” est retournée, il faut enquêter tous ensemble et se souvenir des indices qui ont été dévoilés. Si le nouveau suspect a sur lui l'un des indices trouvés, laisser sa carte “suspect” autour du plateau, face visible en attendant d'avoir d'autres indices. Si le nouveau suspect n'a pas les indices trouvés, il ne peut pas être le voleur, sa carte est donc retirée de l'espace de jeu.
<p>Quand on repose l'indice face visible sur le plateau, il faudra bien se rappeler s'il avait le point vert ou pas. Avec cette information, il faut réfléchir et discuter ensemble pour retirer les suspects autour du plateau qui ne peuvent pas être les voleurs !</p>	<p>Quand les joueurs pensent avoir trouvé l'identité du coupable, ils annoncent son prénom et ils sortent la carte “voleur” du scanner pour vérifier s'ils ont gagné !</p>

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- Les premières parties peuvent être présentées par un tuteur “agréé” par l’enseignant. (cf fiche “Coopérer”).

Ce jeu présente deux difficultés :

- Il est long mais il est possible de l’aménager en fonction du créneau qu’on a fixé pour ce temps “Mathémacoop”. Pour réduire de moitié le temps de jeu, l’enseignant peut :
 - placer autour du plateau 8 cartes “suspect”, face cachée et 8 cartes “suspect”, face visible ;
 - faire démarrer le loup à un tiers de son parcours initialement prévu (case signalée par une gommette rouge)
 - choisir la carte “voleur” qui sera à découvrir, repérer les 3 accessoires de ce voleur puis glisser la carte dans le scanner ;
 - prélever les 3 plaquettes “indices” correspondant aux accessoires du voleur ;
 - préparer deux groupes de 6 plaquettes “indice” :
 - un groupe doit contenir 2 plaquettes “indice” du voleur. Les 6 plaquettes sont ensuite disposées sur le plateau.
 - l’autre groupe doit contenir le troisième indice appartenant au voleur. Avant le lancement du jeu, ces 6 plaquettes doivent être passées au scanner. *Cela permet aux élèves de se familiariser avec la procédure pour s’exercer à scanner les indices et à déduire les informations nécessaires pour éliminer des suspects.*
- Il sollicite des compétences de déduction et de mémorisation à chaque fois que l’on dévoile un indice. Il faut analyser ensemble la situation pour arriver à une formulation traduisant cette déduction : “**si** le point vert apparaît au scanner **alors** je peux dire que le voleur a un collier. **Donc** je regarde les cartes “suspect” autour du plateau et je retire les cartes des suspects qui n’ont pas de collier.”
Tous les joueurs ne vont pas avoir cette démarche à la même vitesse, il faut donc bien laisser le temps à chacun de formuler à son tour sa déduction avant de solliciter l’avis des autres joueurs.

La pause réflexive : des points à aborder durant l’échange (et des questions possibles) pour faire prendre conscience de l’aspect coopératif du jeu et 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.

[voir un extrait du jeu](#)



<https://dgxy.link/PG9N9>