

Pin Pon !

Joueurs



OBJECTIFS

Se représenter la solution la plus efficace pour avancer sur le plateau en cherchant le chemin qui permettra au camion de pompier 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

- 1 caserne des pompiers



- 1 maison



- 12 cartes route encombrée/route libre



Cartes voiture



Cartes route libre

- 7 jetons flamme



- 1 camion de pompier



- 1 dé



- Placer la caserne de pompiers d'un côté et la maison de l'autre. Entre les deux, installer aléatoirement les cartes "voiture" en quinconce.
- Placer un jeton flamme sur la maison et les 6 autres sur le côté. Poser le camion de pompier sur la caserne.



BUT DU JEU

Alerte ! La sirène vient de retentir dans la caserne car un feu s'est déclaré ! Il faut arriver à temps pour éteindre les flammes malgré un embouteillage.

Tous ensemble, il faudra retourner les cartes "voiture", du côté "route libre" pour libérer le passage au camion de pompier.

A son tour, chaque joueur lance le dé.

S'il a une gomme de couleur	S'il a une flamme	S'il a une cloche
Il retourne une carte "voiture" contenant une voiture de la même couleur (une voiture bicolore peut être retournée en obtenant l'un ou l'autre des couleurs). Si aucune voiture ne correspond à la couleur, alors le joueur ne fait rien.	Le joueur ajoute une flamme sur la maison	Le joueur retourne la carte voiture de son choix.

Quand le camion de pompier arrive à la maison, il peut éteindre le feu. C'est gagné !

Mais si les 7 jetons flammes sont sur la maison, alors le feu s'est trop fortement propagé et le camion ne peut plus rien faire. C'est perdu ! Il faut refaire une partie pour tenter de réussir.

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

-

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 la vidéo du jeu](#)