

JEUX COOPÉRATIFS

La course contre le temps

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui implique que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

OBJECTIFS :

- Jouer en équipe en s'appuyant sur ses partenaires
- respecter plusieurs contraintes de jeu et développer des stratégies
- savoir additionner des durées
- Education à l'environnement : respect de l'eau

MATERIEL :

- une pendule avec aiguilles amovibles
- 1 dé avec les constellations de 1 à 6
- 50 cartes : 12 cartes puits, 12 cartes irrigation, 20 cartes pluie et 6 cartes joker
- 1 sac avec une cinquantaine de bouchons bleus de 3 tailles différentes.
- 1 petit seau par équipe

Cycle
3

BUT DU JEU

Aider les habitants d'un petit village africain à collecter de l'eau avant que la sécheresse n'épuise leurs réserves.

Deux équipes de 3-4 joueurs luttent contre le temps (une durée de 12h, de midi à minuit).

Pour gagner, il faut avoir récupéré la plus grande quantité d'eau avant midi.

DEROULEMENT

Pour démarrer, régler les aiguilles de la pendule sur minuit : une nouvelle journée commence.

Placer les cartes mélangées et retournées en 5 lignes de 10

Le premier joueur d'une équipe retourne 2 cartes, selon le principe du Memory :

- S'il obtient une paire de 2 cartes identiques, elles sont retirées du jeu et l'équipe gagne de l'eau, les cartes ont des valeurs différentes :
 - 2 cartes puits ou 2 cartes irrigation = 50 litres = un petit bouchon
 - 2 cartes pluie = 100 litres = 1 bouchon moyen
 - 2 cartes joker = 200 litres = 1 gros bouchon
- Si elles sont différentes, le même joueur lance le dé et avance les aiguilles de la pendule :
1 = 15 min ; 2 = 30 min ; 3 = 45 min ; 4 = 1h ; 5 = 2h ; 6 = 3h

Les deux équipes doivent valider ce qui est fait.

Les cartes sont alors remises dans le jeu.

Les joueurs des 2 équipes veilleront à mémoriser leur emplacement pour collecter un maximum d'eau.

Un joueur d'une autre équipe prend la main, retourne 2 cartes...

Le jeu s'arrête quand le soleil est au zénith, il est midi.

Chaque équipe comptabilise alors la quantité d'eau récupérée.



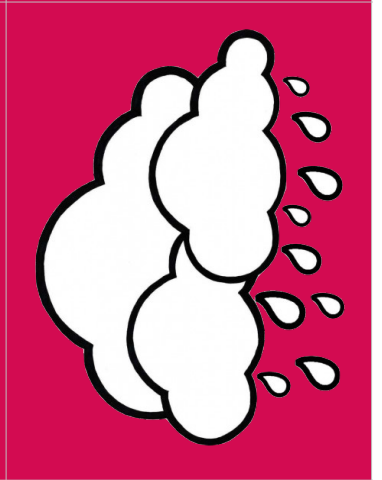
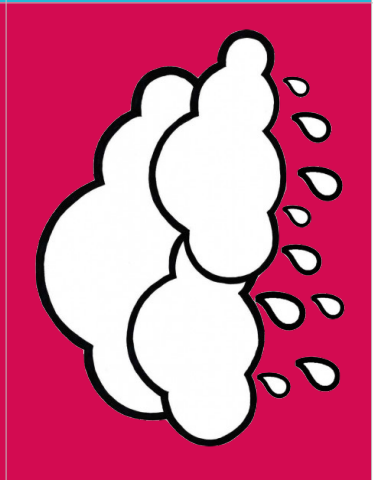
VARIANTES

Le jeu peut s'arrêter également quand il n'y a plus de bouchon, donc plus d'eau.

Il est possible de proposer un niveau de difficulté supérieur en changeant les durées indiquées par le dé : niveau 2 :
1 = 20 min ; 2 = 35 min ; 3 = 50 min ; 4 = 1h05 ; 5 = 2h10 ; 6 = 2h55









occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR



occe
Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
EURE-ET-LOIR

