

# JEUX COOPÉRATIFS

## Sauvetage en mer

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.

### Cycle 3

#### **OBJECTIFS :**

- Apprendre à jouer en équipe, à s'entraider entre partenaires en réalisant des échanges
- Savoir faire des choix

#### **MATERIEL pour une équipe de 4:**

- Un plateau de jeu en 2 parties :
  - circuit en forme d'étoile de mer
  - le trajet bateau qui se compose de 15 gommettes violettes
- un filet avec 16 étoiles de mer (4 de 4 couleurs différentes)
- un dé constellations de 1 à 6,
- un pion de couleur pour les joueurs
- un pion d'une autre couleur pour le bateau

#### **BUT DU JEU**

Des étoiles de mer ont été prises dans le filet des pêcheurs et risquent d'y mourir. L'équipe constituée de 4 enfants sauveteurs doit remettre les étoiles en pleine mer avant que le bateau de pêcheurs ne relève son filet.

Chaque joueur doit avoir sauvé 4 étoiles de 4 couleurs différentes avant que le bateau ne parvienne sur la case Arrivée.

#### **DEROULEMENT**

Pour commencer le jeu, placer le pion des sauveteurs sur la case avec la pastille noire du circuit étoile de mer et le pion bateau sur la case départ du circuit avec les 15 gommettes violettes.

Le premier joueur lance le dé, il décide avec ses partenaires de la direction à prendre (droite ou gauche) de façon à éviter les cases violettes qui entraînent l'avancée du bateau. Celui-ci ne peut progresser sur son parcours qu'en avançant d'un bond de gommette en gommette. Exception faite pour la case avec la gommette rouge, si les joueurs tombent dessus, le bateau va directement sur celle de son parcours. Ce qui peut le faire progresser très rapidement ou au contraire le faire reculer. Les joueurs lancent le dé chacun leur tour.

#### **CONTRAINTES**

L'équipe doit donc veiller à s'arrêter sur des gommettes de couleur hormis les violettes. Ce choix n'est pas toujours réalisable.

**Gommette bleue** : le joueur sort une étoile bleue du filet et la pose sur sa feuille « sauvetage en mer ».

**Gommette rose** : il prend une étoile rose

**Gommette orange** : il prend une étoile orange

**Gommette verte** : il prend une étoile verte

**Gommette jaune** : 2 étoiles peuvent être échangées d'un joueur à l'autre pour qu'en fin de partie, chacun ait bien 4 étoiles de couleur différentes.

Le pion des sauveteurs ne peut qu'avancer. Pour changer de direction, il faut être sur l'une des extrémités de chaque branche de l'étoile.

