Cela veut dire que par le jeu du dé de couleurs, le chien prend avec lui le mouton rejoint et l'entraîne dans son sillage. Un chien peut conduire plusieurs moutons à la fois. Il peut aussi se désintéresser d'un mouton et le laisser sur une case.

4. Pour qu'un mouton puisse entrer dans l'enclos, il faut qu'il ait été réuni avec sa paire (mère ou agneau) sur une des 8 cases fixes du plan de jeu. Dès qu'ils sont ensemble sur une des 8 cases fixes, ils pénètrent au même coup dans l'enclos, accompagnés du chien.

5. Le chien, pour ressortir de l'enclos, doit obtenir rouge ou blanc sur le dé, ce qui lui permet alors de se poser sur une des 2 cases de sortie de l'enclos.

6. règles de coopération : un joueur peut toujours donner la couleur qu'il obtient à un autre joueur :

   - soit pour aider ce joueur
   - soit pour éviter de reculer
   - soit parce qu'il ne sait pas employer lui-même cette couleur...

   Si personne ne veut de la couleur du joueur, ce dernier doit s'en servir pour lui-même.
   Si un joueur est dans l'enclos, qu'il obtient jaune ou bleu, il reste sur place.

7. Plusieurs chiens et plusieurs moutons peuvent se trouver sur une même case. Chaque chien garde "ses" moutons.

8. Les chiens dans l'enclos, qui n'ont plus de moutons à chercher, peuvent, après avoir reçu la face verte du dé, se mettre dans la niche.

FIN DU JEU Les 2 dernières barrières se placent sur les 2 entrées de l'enclos.

Si le berger parvient à placer sa dernière barrière avant que tous les moutons ne soient dans l'enclos, le jeu est perdu.
Mais les chiens s'ils s'aident vraiment, réussiront sans doute à gagner de vitesse leur berger.
BUT PLUS DIFFICILE : Si le berger parvient à poser sa dernière barrière avant que tous les chiens soient dans la niche, le jeu est perdu.

603.3

Un jeu communautaire, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans
Durée : 20 minutes.

JEU DU BERGER

MATERIEL DE JEU un plan de jeu
8 barrières brunes en bois
13 pions : un berger, 4 chiens, 4 paires de moutons
28 cartons-puzzle + 2 de réserve
1 dé de couleur avec une face "barrière".

IDEE DU JEU

C'est la fin de la journée. Le berger, à l'aide de ses chiens, rassemble les moutons pour leur faire passer la nuit dans l'enclos.

Mais pourquoi ne pas s'amuser ? Aura-t-il réussi à placer toutes les barrières de l'enclos avant que ses chiens, menés par les joueurs, n'aient regroupé toutes les brebis avec leurs petits près de la roulotte ?

PRESENTATION PEDAGOGIQUE

Ce jeu se base sur la reconnaissance des couleurs et sur le plaisir qu'ont les enfants de jouer avec des mères et leurs petits.

S'ils ont peur des chiens, ce sera l'occasion de découvrir en eux des amis de l'homme.
Le berger n'est pas un ennemi : il propose simplement un jeu pour finir en riant la journée.

Profitez des fleurs bien dessinées pour apprendre aux enfants leurs noms : coquelicot rouge, pâquerette blanche, bouton d'or jaune et campanule bleue. Montrez-leur les différentes feuilles de ces plantes...

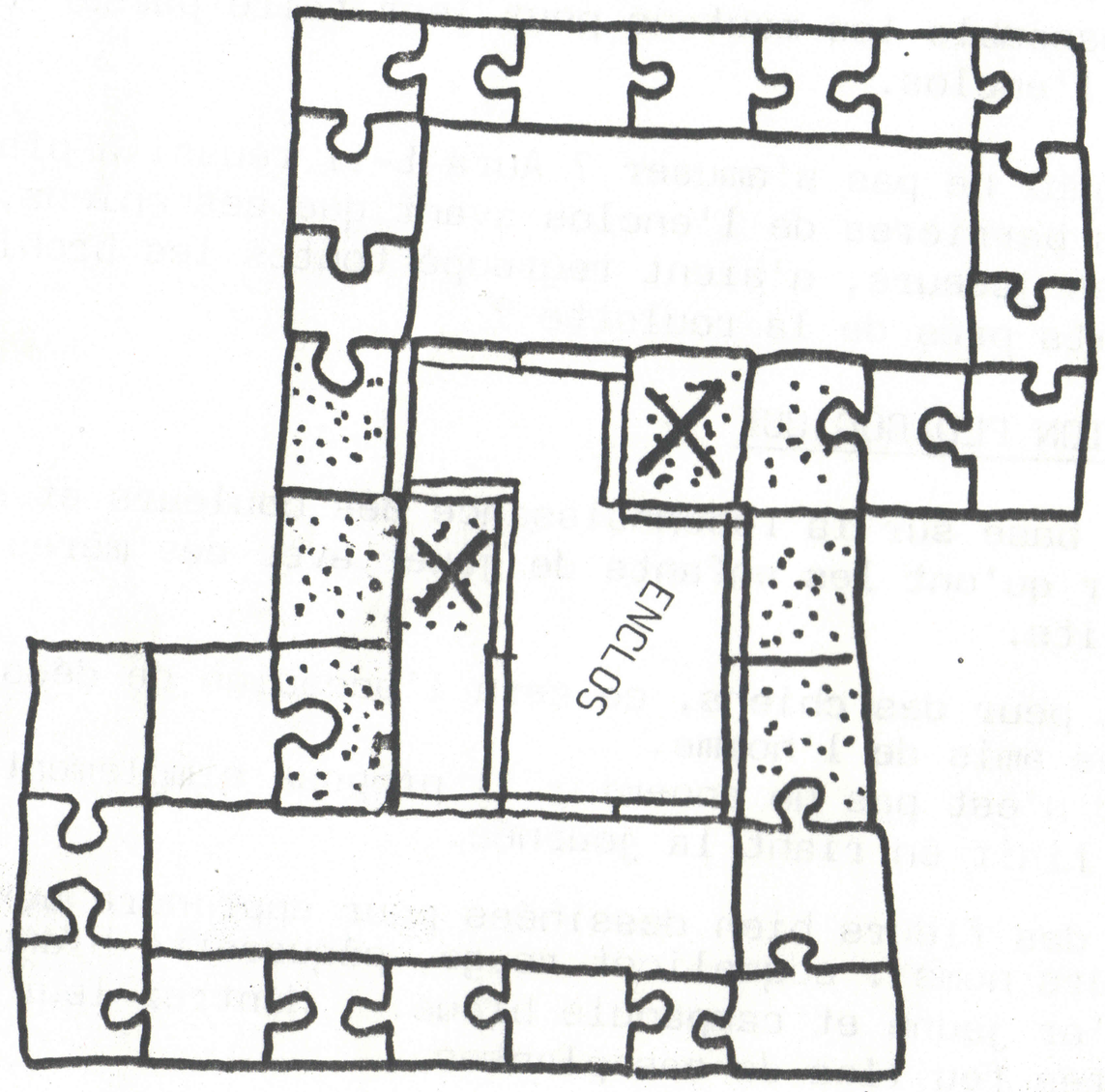
PREPARATION DU JEU

1. Poser le plan de jeu; mettre le berger près de sa roulotte et les 8 barrières sur la charrette.

2. Les cartons-puzzle sont retournés vers le bas et bien mélangés.

3. A partir du plan de jeu, on construit 2 chemins avec les cartons-puzzle. Sur le plan de jeu, il y a déjà 8 cartons fixes.
   Les 2 chemins doivent avoir à peu près la même longueur.

   Les chemins + les 8 cases fixes forment le pâturage.



= 8 cases fixes

4. Sur 8 cartons-puzzle se trouvent dessinés des moutons. On pose sur ces dessins des moutons de couleur correspondante, brebis ou agneau.

5. Les 2, 3 ou 4 chiens sont placés, comme les joueurs le désirent, sur les cases d'entrée de l'enclos (marquées d'une croix sur le plan ci-avant).
   Le nombre de joueurs détermine le nombre de chiens engagés. Chaque joueur possède un chien.

DEROULEMENT DU JEU

1. Le jeu commence : celui qui, après avoir jeté son dé, reçoit la couleur jaune, bleue, blanche ou rouge, met son chien sur le carton de cette couleur le plus proche.
   Si 2 cases de la couleur obtenue sont à une distance égale, le joueur choisit .

   Avec des plus petits :

   un joueur ne doit pas aller en arrière si la case de la couleur obtenue la plus proche est derrière lui.

   Avec des plus grands :

   un joueur devra reculer si la couleur obtenue la plus proche est derrière lui... à moins qu'il ne donne ses points (voir règles de coopération).

2. Le joueur qui obtient le symbole "barrière" sur le dé, n'a pas de chance. Il doit mettre le berger près de la charrette pour lui permettre de prendre une barrière.
   La fois d'après où un joueur obtient face "barrière", le joueur amène le berger près de l'enceinte de l'enclos et dépose la barrière.

   Cela veut donc dire que la pose d'une barrière se fait toujours en 2 étapes. 1. chercher la barrière sur la charrette, 2. la déposer sur l'enceinte.

3. Chaque joueur essaie d'atteindre le plus vite possible avec son chien un carton sur lequel broute un mouton. Quand il y est parvenu, il emmène le mouton avec lui et le pousse progressivement vers l'enclos.