

Fiche Atelier n° 10 bis

Enquête à Patacouette !

Cibles : 8-12 ans (Cycle 3)

Objectif de l'atelier : Mettre en pratique le geste de tri et détecter les erreurs de tri

Durée : 45 min / 1h

Matériel : Jeu « Enquête à Patacouette » de *Valorplast*

Déroulement du jeu :

Les élèves sont répartis en 4 joueurs (ou 4 équipes de joueurs) par plateau (il y a 3 plateaux).

Extrait de la règle du jeu de *Valorplast* :

But du jeu : Réussir à deviner qui a fait une erreur de tri, dans quelle maison et avec quel emballage. Le gagnant sera celui qui arrivera par exemple, à formuler cette hypothèse : c'est Mme Violette, dans le tipi avec le flacon de shampoing.

Les cases « spéciales » :

- Quand un joueur arrive sur une case « point d'interrogation », un autre joueur adverse tire une carte question de la pioche et la lui lit. Si le joueur trouve la bonne réponse, il peut poser une question à un joueur pour obtenir un indice. S'il ne répond pas correctement, il attend le tour suivant pour jouer.

- Quand un joueur arrive sur une case « étoile », il appelle un joueur de son choix sur cette case (ce dernier devra donc déplacer son pion) et chacun partagera un indice avec l'autre en montrant une de ses cartes. Si le même joueur est appelé à plusieurs fois par une même personne, il ne doit pas lui montrer deux fois la même carte.

- les cases numérotées de 1 à 16 représentent l'ensemble du parcours que doit effectuer le camion poubelle. Il doit donc passer successivement des cases 1 à 16 qui sont placées dans le désordre sur le plateau. Le meilleur chemin doit donc être décidé.

- Quand un joueur tombe sur une case « attention », il peut poser une question à un joueur de son choix. Si ce dernier a la réponse, il montre la carte. S'il n'a pas la réponse il montre la carte « je ne sais pas », en prenant garde qu'aucun autre joueur ne voit la carte qu'il montre.

La règle du jeu :

Au début de la partie :

Mettre la carte « camion » sur la case départ.

Retourner toutes les cartes questions face contre table, ce sera la pioche.

Distribuer une carte « Je ne sais pas », à tous les joueurs, avec une feuille d'enquête.

Faire trois tas avec les cartes « personnages », « maisons » et « emballages ». Sortir 5 cartes de chaque tas, les étaler face visible pour que chacun barre sur sa feuille d'enquête ces indices-là.

Bien mélanger chaque tas restant. Tirer une carte de chaque tas (soit 1 personnage, 1 maison, 1 emballage) et les mettre au milieu du plateau, face contre table. Ce seront les cartes à découvrir au fil de la partie.

Distribuer ensuite une carte de chaque tas à chaque joueur. Ces cartes sont à cacher, aucun joueur ne doit voir les cartes de ses adversaires.

Chaque joueur se choisit un pion, et il le place sur la couleur de son choix. (rose, bleu, orange, vert).

Chaque joueur a deux actions à faire à chaque tour de jeu.

Le premier joueur lance le dé. Il avance le camion poubelle du nombre de cases indiquées par le dé (par exemple de la case départ vers la case 1). Il déplace ensuite son pion du même nombre de cases indiquées par le dé, dans la direction de son choix. Les cases « maisons » comptent pour une case.

Comment poser une question ?

Quand un joueur est arrivé sur une case « point d'interrogation » et a correctement répondu à la question, il va pouvoir interroger un joueur de son choix. Il doit choisir une seule question : soit sur le personnage, soit sur la maison, soit sur l'emballage.

Il demande par exemple : Est-ce la bouteille de lait ? Le joueur a deux possibilités : s'il a la bouteille de lait, il la lui montre, sinon il lui montre sa carte « je ne sais pas ». A aucun moment les autres joueurs ne doivent voir la carte donnée.

Quand un joueur arrive sur une case « étoile », il convoque sur cette case le joueur de son choix. Chacun va ensuite montrer une de ses cartes à l'autre joueur. A la fin de cet échange d'information, chaque joueur reste sur la case « étoile » et reprendra son chemin à son tour de jeu.

La partie est terminée quand :

- Un joueur a trouvé la bonne combinaison

Si un joueur pense avoir trouvé la bonne combinaison, il la dit à voix haute pour que tous les joueurs l'entendent, puis regarde les trois cartes qui sont retournées au milieu du plateau. S'il a trouvé la bonne combinaison, il montre les cartes. S'il a fait une erreur, il s'arrête de jouer sans montrer aucune carte de son jeu, ni celles qui sont au centre du plateau.

- Le camion poubelle rejoint la case arrivée. Si aucun joueur n'a encore trouvé la bonne combinaison, chacun a une dernière chance pour en donner une. Si aucune solution n'est correcte, la partie est terminée et perdue.

Fiche élèves	Feuille d'enquête
--------------	-------------------

Personnage		Maison		Emballage	
M. Géletan		La maison moderne		Brique de jus	
Mme Violette		Le pavillon		Boîte de cacao	
Mlle Rapido		Le camping-car		Bouteille de lait	
M. Balmir		La maison hantée		Flacon vaisselle	
M. Valbleu		La maison végétale		Carton	
M. Glénour		La maison écologique		Flacon de lessive	
Mlle Camille		La cabane perchée		Bouteille de vin	
Mlle Marinette		Le minibus		Boîte de conserve	
Mlle Topmode		Le tipi		Flacon de shampooing	
Mlle Armelle		Le moulin		Magazine	

Fiche élèves	Feuille d'enquête
--------------	-------------------

Personnage		Maison		Emballage	
M. Géletan		La maison moderne		Brique de jus	
Mme Violette		Le pavillon		Boîte de cacao	
Mlle Rapido		Le camping-car		Bouteille de lait	
M. Balmir		La maison hantée		Flacon vaisselle	
M. Valbleu		La maison végétale		Carton	
M. Glénour		La maison écologique		Flacon de lessive	
Mlle Camille		La cabane perchée		Bouteille de vin	
Mlle Marinette		Le minibus		Boîte de conserve	
Mlle Topmode		Le tipi		Flacon de shampooing	
Mlle Armelle		Le moulin		Magazine	