



Cycle 3



2 joueurs



15 minutes par partie

Jeu de plateau

MATÉRIEL

- 3 kokeshis roses et 3 samourais bleus,
- 12 perles,
- 12 tuiles jardin dont 2 avec une base de couleur pour chacun des joueurs.

COMPÉTENCES

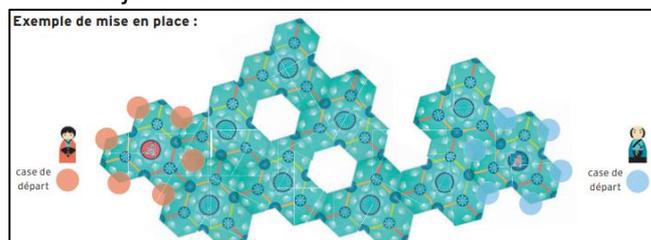
- **REPRÉSENTER ET MODELISER**
 - Utiliser et produire des représentations de situations spatiales
- **RAISONNER**
 - Appréhender différents systèmes de représentations
 - Anticiper le résultat d'une manipulation
- **CHERCHER**
 - Tester, essayer plusieurs pistes
 - S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses

OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE

- Se repérer dans l'espace du plateau de jeu (plateau de jeu pouvant être changé à chaque partie).
- Anticiper et planifier les déplacements possibles des personnages : déplacements avec contraintes.

RÈGLE DU JEU

- **But du jeu :**
 - Être le premier à atteindre avec l'un de ses trois personnages, la base adverse.
- **Préparation du jeu :**
 - Composer un circuit de jeu à l'aide des 12 tuiles en plaçant les deux bases à l'opposée l'une de l'autre. Le plateau ainsi créé représente un jardin japonais constitué de cases délimitées par des lignes de différentes couleurs. (Attention à bien connecter les illustrations des tuiles)
 - Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 personnages de la couleur correspondante.
 - Sur chacun, il dispose 2 perles de même couleur.
 - Il pose ensuite ses 3 personnages sur 3 des 6 cases de son choix mais adjacentes à sa base.



	<p>➤ Déroulement : Le plus jeune joueur commence, puis les joueurs jouent à tour de rôle.</p> <p><u>Les déplacements :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour se déplacer d'une case à une autre, le personnage doit franchir les lignes de couleur. Pour cela, il faut qu'il ait au sommet de sa tête, la perle de la couleur correspondant à la ligne à franchir. (Attention, le personnage ne peut franchir qu'une ligne par perle). Une fois la ligne franchie, le joueur prend la perle utilisée pour ce déplacement et la pose au sommet de la tête d'un autre de ses personnages. Le personnage qui vient de se déplacer a donc maintenant au sommet de la tête une autre perle accessible qu'il peut utiliser pour franchir une nouvelle ligne. Ainsi lors d'un même déplacement, un personnage peut utiliser la totalité de ses perles. • Lors de son tour de jeu, le joueur peut décider de ne pas se déplacer et effectuer uniquement une passe de perle : il déplace alors la perle du sommet de la tête d'un de ses personnages sur le sommet de la tête d'un autre de ses personnages. NB1 : Un personnage ne peut pas stationner sur sa propre base. NB2 : Un personnage ne peut ni passer ni s'arrêter sur une case déjà occupée. <p><u>Les rencontres :</u> Lorsque deux personnages (adverses ou non) se trouvent sur des cases adjacentes, il y a rencontre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cas n°1 : un des personnages ne possède aucune perle sur la tête : il peut lors de son tour de jeu, sauter par-dessus l'autre personnage et se poser sur l'une des 3 cases situées derrière ce personnage. Si aucune de ces 3 cases n'est disponible, il peut se déplacer jusqu'à l'une des 2 cases suivantes. (Dans ce cas il saute alors deux cases) • Cas n°2 : Les deux personnages sont chargés de perles, ils se bloquent mutuellement le passage sur leur case respective. Ils devront alors se contourner ou vider leur chargement de perles (pour pouvoir avancer). <p>NB3 : Lors d'un même tour de jeu, un personnage peut utiliser tout son chargement, arriver sans perle devant un autre personnage et ainsi sauter par-dessus lui. NB4 : On ne peut pas cumuler plusieurs rencontres dans le même tour de jeu NB5 : Lors de ces déplacements, on ne tient pas compte de la couleur des lignes franchies.</p> <p><u>Fin de la partie :</u> Dès qu'un joueur atteint la base adverse avec l'un de ses personnages, il est déclaré vainqueur !</p>
<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v= ZJ82fdGKhY&ab_channel=CastelloJeu</p>
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES <i>(UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de comprendre et d'expliquer comment les personnages se déplacent. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).
<p>VARIABLE(S)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Changer la configuration du plateau de jeu. ➤ Changer le nombre de perles disponibles (plus ou moins) qui permettent de se déplacer.
<p>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ÉLÈVES :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comment me déplacer selon mes perles disponibles ? ➤ Comment anticiper les déplacements suivants ? ➤ Quel trajet anticiper sur le plateau de jeu pour atteindre le plus efficacement possible le camp adverse ?