

Règles du jeu : la course de la savane

Ce jeu est une course d'animaux pour 2 à 4 joueurs.

Les joueurs choisissent une couleur pour se différencier les uns des autres. Chaque joueur a 2 pions.

A chaque tour, chacun des joueurs déplace ses deux pions (un pion lion et un pion guépard) l'un après l'autre sur une piste divisée en cases à l'aide d'un dé à 6 faces.

A chaque tour, un joueur lance donc deux fois les dés : une fois pour son guépard et une fois pour son lion dans l'ordre qu'il veut.

On lance 1 dé pour le pion lion et on le fait avancer du nombre de cases indiquées par ce dé.

On lance 1 dé +2 pour le pion guépard (c'est-à-dire que l'on ajoute 2 au résultat du dé).

Cette différence provient du fait que les guépards sont les animaux les plus rapides.

Les pions sont alors déplacés du nombre de cases égal au score obtenu pour chacun.

But du jeu : le gagnant est le premier joueur à avoir fait atteindre la case d'arrivée à ses deux pions. Il ne suffit donc pas d'être le premier à avoir fait finir un de ses pions, il faut être le premier à avoir fait finir ses deux pions. Un pion a terminé lorsqu'il arrive sur la case « Arrivée ».

Les cases rivière, piège et herbivore :

Les rivières : si un pion arrive sur une case rivière, l'animal tombe dans la rivière et le courant l'entraîne en arrière jusqu'à la case située juste derrière la case rivière précédente. S'il s'agit de la première rivière rencontrée, le pion revient à la case départ.

Les pièges : si un pion arrive sur une case piège, le pion est retourné pour indiquer qu'il ne pourra pas être joué au prochain tour : c'est le temps qu'il faut à l'animal pour se sortir du piège. Donc, au tour suivant, tous les autres pions sont joués sauf celui-ci. A la fin du tour où il n'a pas été joué, on retourne le pion du bon côté pour indiquer qu'il est à nouveau libre et qu'il peut être joué normalement pour le tour qui commence. Donc, si un joueur a ses deux pions qui tombent dans des pièges durant le même tour, il ne pourra pas jouer du tout durant le tour suivant.

Les herbivores : si un pion arrive sur une case herbivore (zèbre, antilope, gnou ou girafe), cela signifie qu'il a trouvé un troupeau d'herbivores et qu'il mange l'un d'eux. Cela lui donne des forces pour aller plus loin. De ce fait, si un pion arrive sur une case contenant un pion herbivore, le joueur relance le dé (+2 si c'est un guépard) et le pion avance d'autant.

Note1 : Le plateau de jeu est en deux parties : découper ou plier les marges blanches en suivant les pointillés afin d'assurer une jointure correcte entre les deux parties et permettre ainsi la continuité de la piste des cases.

Note 2 : Il peut aussi être intéressant d'utiliser un dé à 8 faces, ou à 10 faces (ou deux dés à 6 faces additionnés) pour changer.

Les compétences mises en œuvre lors de la construction du jeu ainsi que celles liées à l'assimilation des règles et au jeu lui-même sont en accord avec les programmes scolaires.















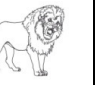

Domaine : Découvrir le monde. Découvrir le vivant : Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction. Différencier les carnivores et les herbivores. Connaître des animaux et certaines de leurs caractéristiques.















Domaine : Découvrir le monde. Approcher les quantités et les nombres : reconnaître une quantité exprimée sous forme de constellation de dé et d'écriture chiffrée. Manipulation des petits nombres. Ajouter 2 à une quantité.

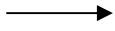
Domaine : Percevoir, sentir, imaginer, créer : Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, support, matériels).


Domaine : S'approprier le langage : Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent.


Domaine : Devenir élève : Comprendre une règle de jeu. Respecter des règles.

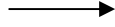
LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2	LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2	LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2	LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2
LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2	LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2	LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2	LION  1 dé	GUEPARD  1 dé +2


 Rivière	 Rivière	 Antilope	 Gnou	
 Rivière	 Rivière	 Girafe	 Zèbre	 Piège
 Rivière	 Piège	 Piège	 Piège	 Piège



				 Antilope	
--	--	--	--	---	--

 Rivière
--



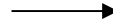
				 Piège
--	--	--	--	--

6

 Rivière
--

5

--



4

--

--	--

3

--

 Rivière	
--	--

2

 Gnou



--	--

1

--	--	--	--

Les flèches indiquent le sens du parcours



DEPART Départ



(Partie gauche du plateau)



(Partie droite du plateau)