

ABALONE



2



20-30 min

CE2

CM1
CM2

Domaine : mathématiques

Compétences : déplacement dans le plan

Type : abstrait



Auteurs : M. Lalet et M. Levy
Éditeur : Abalone, Asmodée

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Observation
- Orientation, repérage et déplacement dans le plan
- Esprit d'analyse
- Capacité d'abstraction (se projeter pour anticiper l'effet désiré)

Remarques

Pour faciliter les débuts de partie, on peut suggérer plusieurs tactiques : rassembler ses billes au centre pour empêcher l'adversaire de les éjecter, disperser les billes de son adversaire....

Matériel

ABALONE

- 28 billes (14 noires/14 blanches)
- 1 plateau de jeu hexagonal
- 1 règle de jeu

Résumé des règles

ABALONE



2



20-30min

Principe du jeu

Ejecter 6 billes adverses hors de l'hexagone, bille après bille.

Préparation

Les joueurs se font face. Un des joueurs tire au sort une bille noire ou blanche.

Le noir commence.

Placez les billes dans leur position de départ : chaque joueur forme trois rangées, à partir d'un des bords. La troisième rangée, la plus éloignée de vous, n'est composée que de trois billes avec deux alvéoles vides de chaque côté.

Déroulement

Chaque joueur effectue une seule action par tour :

- **déplacer de 1 à 3 boules** de son camp vers un ou plusieurs espaces libres situés dans une même direction (vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté)
- **ou** effectuer un « Sumito », mouvement consistant à **pousser les billes adverses** lorsqu'on se trouve en position de supériorité numérique. Avec 2 billes on pousse 1 bille adverse. Avec 3 billes on pousse au maximum 2 billes adverses.

Remarques :

Il est interdit de déplacer plus de 3 billes de sa couleur.

Fin de partie

Le gagnant est le premier à avoir éjecté les 6 billes de l'adversaire.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.