

SAVANNAH CAFE



2-4



20 min

GS

CP

CE1

CLIS

Domaine : compétences transversales
Compétences : mémoire
Type : circuit



Auteurs : S. Barc, F. Bloch,
P. des Pallières
Editeur : Morapiof

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Mémoire
- Attention

Mathématiques

- Avancer et reculer sur une bande numérique

Variables didactiques pour les élèves de CLIS

Il sera nécessaire de répéter les propriétés des différentes cartes au cours de la partie ainsi que les actions possibles.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 12 pions
- 27 cartes

SAVANNAH CAFE

Résumé des règles

SAVANNAH CAFE



2-4



20 min

Principe du jeu

Chaque joueur déplace 3 animaux. Le premier qui fait parvenir l'un d'eux au Savannah Café remporte la partie.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur, prend les pions gazelle, lion et hippopotame correspondants et les place sur leurs lignes de départ respectives.

Chaque joueur reçoit 3 cartes, les regarde et les étale devant lui, face masque visible. Le reste forme la pioche, face masque visible.

Déroulement

A son tour, chaque joueur :

- ➊ **Prend une carte supplémentaire** : soit la première carte de la pioche, soit une carte d'un de ses adversaires (celui-ci doit alors prendre une carte de la pioche et la replacer devant lui).
- ➋ **La regarde, la place devant lui face masque visible** parmi ses 3 autres cartes.
- ➌ **Choisit une des 4 cartes**, la défausse face visible à côté de la pioche et **déplace l'animal concerné**.

Les cartes

La face masque d'une carte indique l'animal concerné par cette carte.

✓ *Cartes gazelle*

0 : La gazelle reste sur place.

1 à 9 : La gazelle pique un sprint de 1 à 9 cases.

✓ *Cartes Lion*

1 : Le lion avance d'1 case.

1 à 4 : Le lion avance de 1 à 4 cases. S'il arrive sur une case où se trouve une gazelle adverse, il peut la déplacer sur sa case de départ.

✓ *Cartes hippopotame*

1 à 2 : L'hippopotame avance d'1 à 2 cases.

1 à 8 : L'hippopotame ne bouge pas et fait reculer un lion adverse de 1 à 8 cases. Si en reculant ce lion tombe sur une case où il y a une gazelle, il ne peut pas la faire reculer.

Fin de partie

La partie s'achève dès qu'un animal atteint le Savannah Café.
Son possesseur remporte la partie.

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