

JUNGLE SPEED SAFARI



2-6



15 min

GS

CP

CE1

CE2

CM1
CM2

Domaine : compétences transversales
Compétences : discrimination visuelle, réflexes
Type : jeu du bouchon

Auteurs : Thomas Vuarchex, Pierrick Yakovenko
Éditeur : Asmodée



GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Logique, jeu de relations, d'associations d'idées
- Discrimination visuelle
- Réflexe
- Attention, concentration
- Respect du tour de jeu : savoir quand on doit jouer

Variables didactiques

Pour plus de facilité dans la compréhension des règles, on peut procéder en deux étapes :

- ✓ on commence une partie sans le chasseur
- ✓ une fois les règles bien comprises, on introduit du chasseur

Matériel

JUNGLE SPEED SAFARI

- 1 sac
- 5 totems
- 42 cartes
- 1 règle de jeu

Résumé des règles

JUNGLE SPEED SAFARI



2-6



15 min

Principe du jeu

Gagner le plus de cartes en étant toujours aux aguets pour attraper un totem-nourriture, protéger sa carte du chasseur, mimer la colère des animaux...

Préparation

Distribuez les cartes, face cachée, entre chaque joueur.
Placez les 5 totems au centre de la table, en cercle.

Déroulement

A son tour, le joueur tire une carte de sa pioche personnelle, la retourne vers les autres et la pose devant sa pioche personnelle, dans sa pile score. L'effet de la carte s'applique immédiatement :

- ▶ **Animal sur fond blanc** : aucune action.
La carte reste sur la pile score du joueur.
- ▶ **Animal sur fond bleu** : attraper le totem qui correspond à la nourriture de l'animal. Le joueur qui réussit prend la carte et l'ajoute à sa pile score.
- ▶ **Animal sur fond rouge** : imiter l'animal (gestes et cri).
Le dernier à y parvenir se défausse d'une carte de sa pile score, au milieu entre les totems.
- ▶ **Chasseur** : le joueur qui vient de retourner la carte doit taper sur la pile score d'un des joueurs. S'il réussit, il lui prend sa carte. Les adversaires protègent leur tas avec leurs mains.
- ▶ **Caméléon** : attraper le totem de la couleur du caméléon.

Fin de partie

La partie prend fin quand aucun joueur n'a de carte dans sa pioche.
Le gagnant est celui qui a le plus de cartes dans sa pile score.

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