Fiches sommaires

- Règles du jeu -

fabrique **REL**

RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES

L’apprentissage des mathématiques avec les jeux traditionnels

Cette oeuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 4.0 International.

LES RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES (REL) SONT DES MATÉRIAUX D'ENSEIGNEMENT, D'APPRENTISSAGE OU DE RECHERCHE APPARTENANT AU DOMAINE PUBLIC OU PUBLIÉS AVEC UNE LICENCE DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE PERMETTANT LEUR UTILISATION, ADAPTATION ET DISTRIBUTION À TITRE GRATUIT.

SELON L'UNESCO, L'ACCÈS UNIVERSEL À UNE ÉDUCATION DE QUALITÉ CONTRIBUE À LA PAIX, À UN DÉVELOPPEMENT SOCIAL ET ÉCONOMIQUE DURABLE ET AU DIALOGUE INTERCULTUREL. LES REL CONSTITUENT UNE OPPORTUNITÉ STRATÉGIQUE D'AMÉLIORER LA QUALITÉ DE L'ÉDUCATION ET DE RENFORCER LE DIALOGUE POLITIQUE, LE PARTAGE DES CONNAISSANCES ET LE RENFORCEMENT DES CAPACITÉS.

Jeu de la montagne

Pays : Suisse

Matériel requis

- Deux plateaux de jeu
- De 11 à 35 jetons de chacune de deux couleurs, selon la version jouée
- De 1 à 3 dés, selon la version jouée

Objectif du jeu

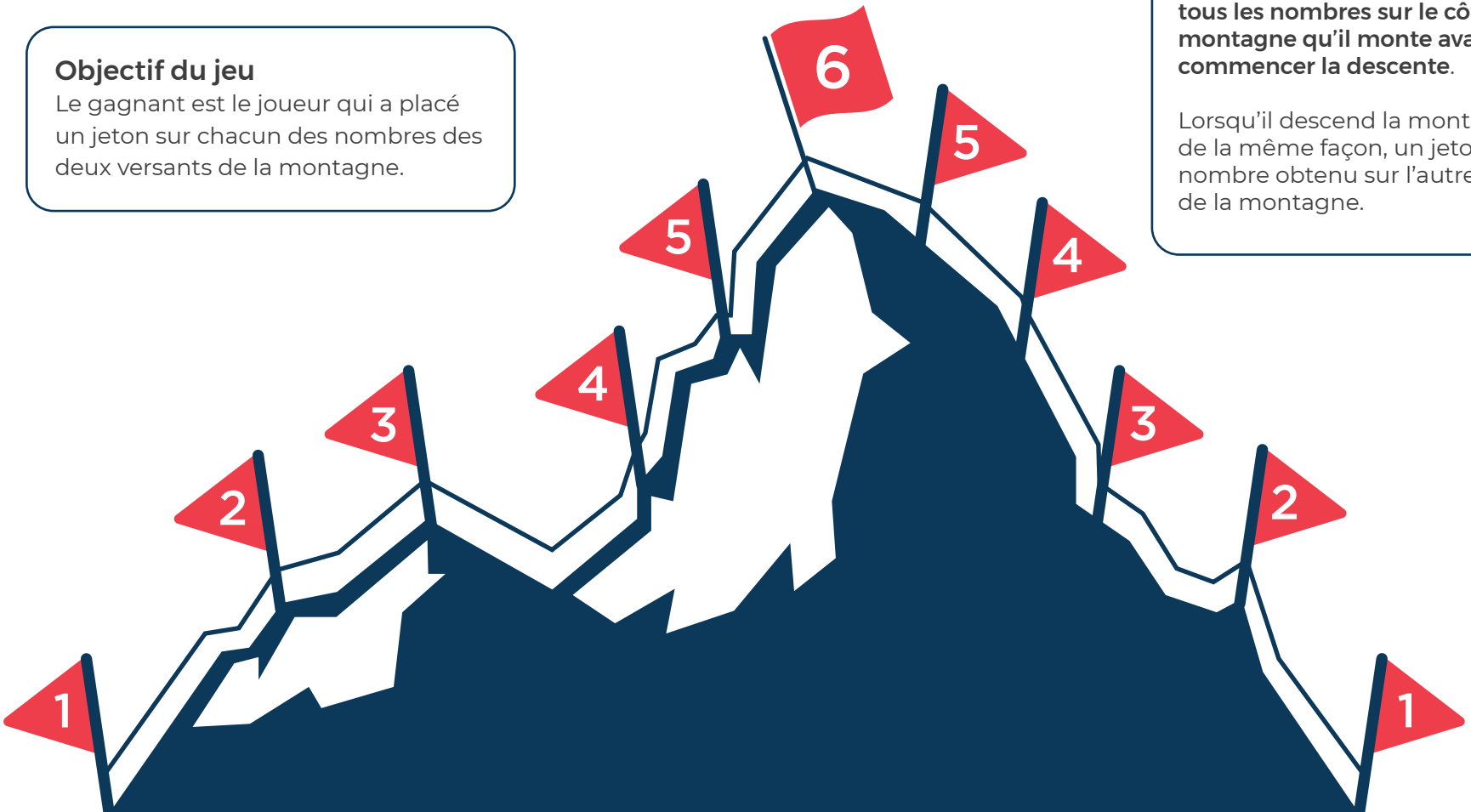
Le gagnant est le joueur qui a placé un jeton sur chacun des nombres des deux versants de la montagne.

Règles du jeu

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé puis, placent un jeton sur le nombre obtenu sur le dé sur **sa propre planche de jeu** représentant une montagne.

Un joueur doit avoir placé un jeton sur **tous les nombres sur le côté de la montagne qu'il monte avant de commencer la descente**.

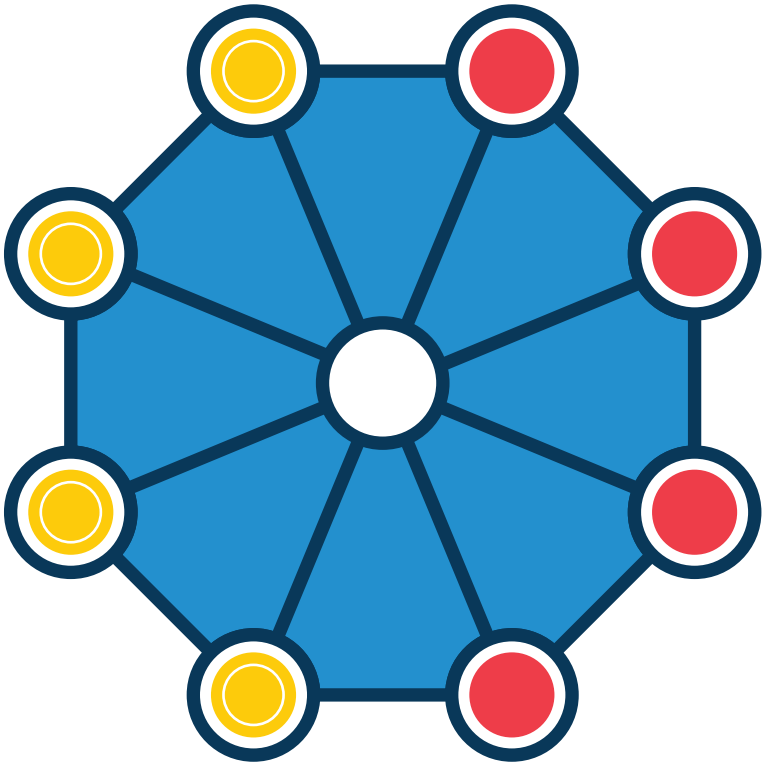
Lorsqu'il descend la montagne, il place de la même façon, un jeton sur le nombre obtenu sur l'autre côté de la montagne.



Jeu du Mu Torere
Pays : Nouvelle-Zélande

Matériel requis
- Un plateau de jeu
- Quatre jetons par joueur de deux couleurs différentes

Objectif du jeu
Le gagnant est le joueur qui réussit à bloquer son adversaire. Celui-ci ne pouvant plus réaliser de déplacement.



Règles du jeu

Les joueurs déterminent celui qui commence la partie, soit en lançant un dé ou encore en jouant à « Roche-Papier-Ciseaux ».

Chaque joueur place ses 4 jetons sur des cercles adjacents, laissant le cercle central, le **Putahi, vide**. Les jetons de chaque joueur sont placés sur les intersections les plus près de celui-ci.

Déplacements

À tour de rôle, les joueurs déplacent un de leurs jetons.
Il y a 3 déplacements possibles :

- Déplacer son jeton d'**un kewai au putahi.**
- Déplacer son jeton **du putahi à un kewai libre.**
- Déplacer son jeton d'**un kewai à un autre kewai adjacent et libre.**

- Un seul jeton peut être sur un cercle.

- Les déplacements ne peuvent être faits que par des jetons qui sont adjacents à un jeton de l'adversaire.

Jeu du Pong Hau K'i

Pays : Chine

Matériel requis

- Un plateau de jeu
- Deux jetons par joueur de deux couleurs différentes

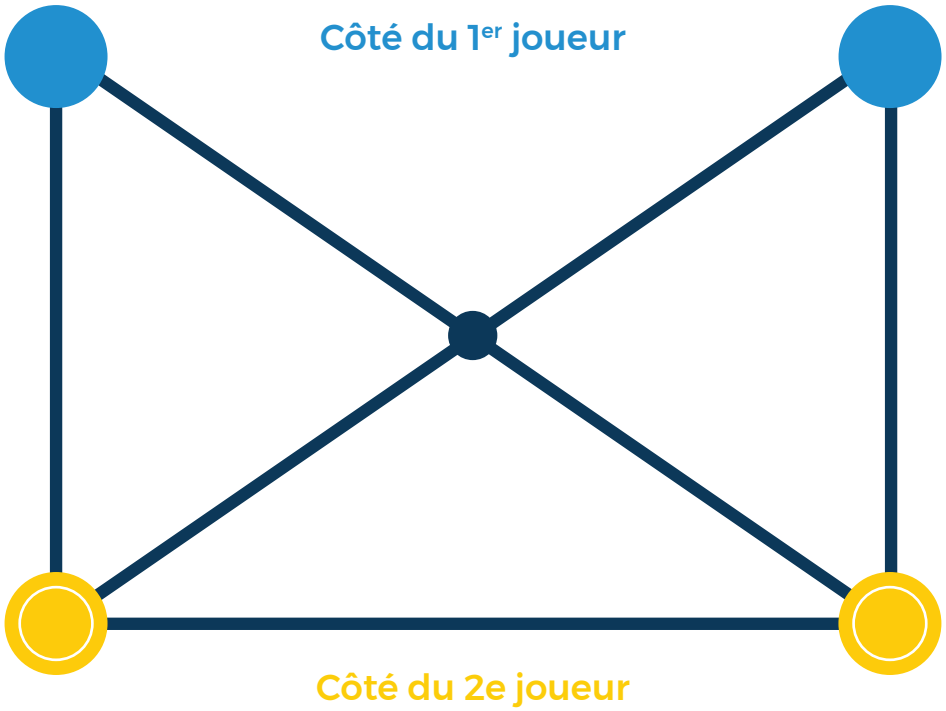
Objectif du jeu

Le gagnant est le joueur qui réussit à bloquer son adversaire. Celui-ci ne pouvant plus réaliser de déplacement.

Règles du jeu

Placer d'abord les jetons aux extrémités de la planche de jeu, puis on détermine le premier joueur. Le premier joueur possède toujours les jetons situés aux pointes de la planche de jeu.

Le premier joueur déplace un de ses jetons sur la case du milieu, puis, à tour de rôle, les joueurs déplacent un jeton en suivant une ligne vers une case libre.



Jeu des cinq lignes

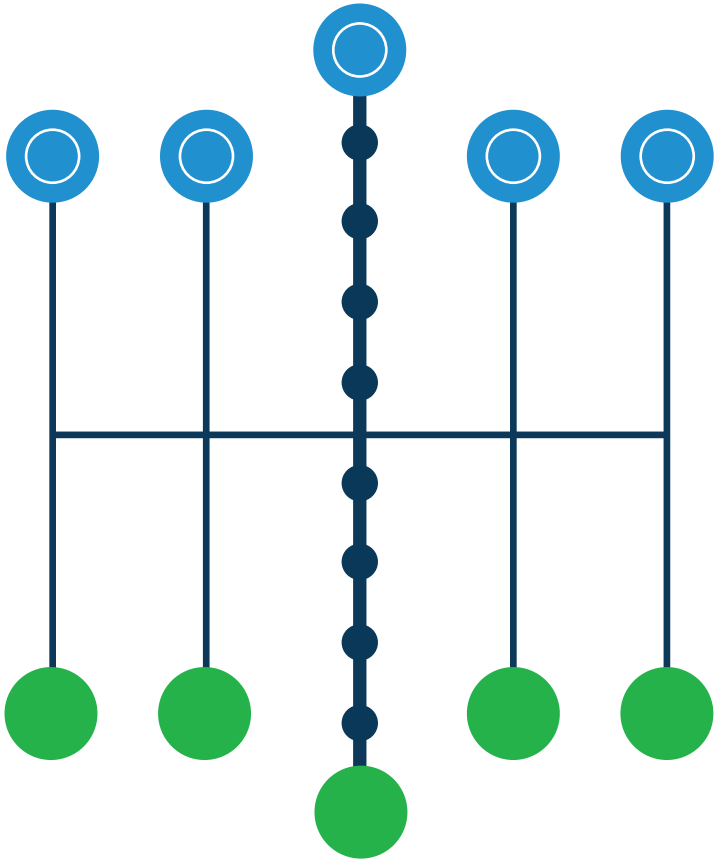
Pays : Grèce

Matériel requis

- Un plateau de jeu
- Cinq jetons par joueur de deux couleurs différentes
- Un dé

Objectif du jeu

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à placer ses 5 jetons sur la ligne sacrée.



Règles du jeu

Chaque joueur place ses 5 jetons **un par ligne de son côté** de la planche de jeu.

Les jetons se déplacent dans le **sens contraire des aiguilles** d'une montre.

Le but du jeu est de placer ses 5 jetons **sur la ligne sacrée.**

Pour jouer, les joueurs lancent le dé **à tour de rôle** et déplacent un de leurs jetons selon le nombre obtenu sur le dé.

Un seul jeton peut être déplacé par tour. Suite à un déplacement, **un jeton doit occuper un espace libre** ou la ligne sacrée.

Une fois que le dé est lancé, le joueur doit effectuer le déplacement correspondant **s'il est possible de le faire.** Ainsi, après avoir lancé le dé, si le seul jeton qui peut être déplacé est sur la ligne sacrée, il doit être déplacé.

Si un joueur ne peut déplacer aucun de ses jetons, il doit passer son tour.

Jeu du Mehen
Pays : Égypte

Matériel requis
- Un plateau de jeu
- Un pion (lion) par joueur
- Six jetons

Mise en place du jeu
Le pion (lion) des joueurs débute sur la queue du serpent. (La zone de départ est la zone hachurée de la queue du Mehen)

Objectif du jeu
Le pion qui arrive le premier sur la tête du serpent gagne.

Toutefois, un pion **doit avoir le nombre exact** pour arriver sur la tête du serpent, au milieu du plateau.

6 jetons

Règles du jeu *(version à six jetons)*

Pour déterminer le nombre de cases à avancer, un joueur met secrètement de 0 à 6 jetons dans sa main et cache les autres jetons.

Le premier joueur demande alors à son adversaire de deviner le nombre de jetons se trouvant dans sa main. Le nombre de cases du déplacement sera la différence entre l'estimation de l'adversaire et le nombre réel dans la main du premier joueur.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Par exemple, s'il y a 0 jeton dans sa main et que l'adversaire devine 5, le joueur se déplace de 5 cases.

Si l'adversaire devine le nombre exact, le joueur ne peut faire de déplacement.

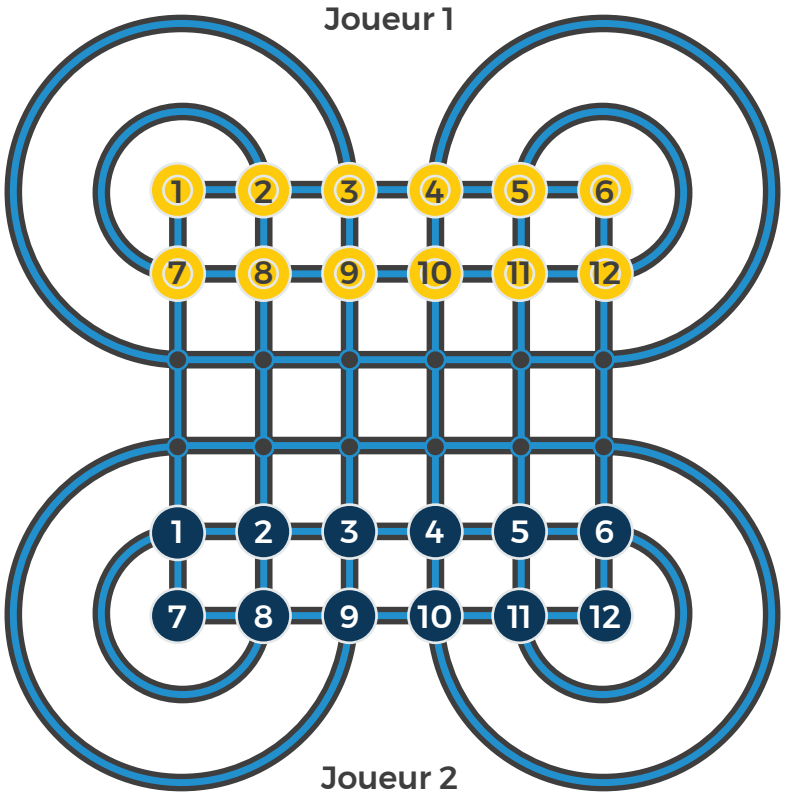
Si le pion du joueur actif arrive sur une case occupée par le pion de l'adversaire, les deux pions échangent leur position : le pion de l'adversaire retourne donc à la case initiale du pion attaquant.
(les joueurs échangent la position de leur lion sur le plateau de jeu)

Jeu Surakarta
Pays : Indonésie

Matériel requis
- Un plateau de jeu
- 12 jetons d'une couleur
- 12 jetons d'une autre couleur

Mise en place du jeu
Chaque joueur place ses 12 jetons sur les intersections tel qu'illustré sur la plateau de jeu.

Objectif du jeu
Le gagnant est le joueur qui capture tous les jetons de son adversaire



Règles du jeu
À tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses jetons.

Une case peut contenir seulement un jeton et il n'est pas possible de sauter par-dessus d'autres jetons.

Déplacements sans capture
Les déplacements sans capture peuvent être horizontal, vertical ou diagonal, vers une case **adjacente.** Les tracés circulaires peuvent seulement être utilisés pour un déplacement avec capture.

Déplacements avec capture
Pour capturer un jeton ennemi, un jeton doit d'abord glisser le long d'un tracé circulaire puis le long d'une ligne droite jusqu'à ce qu'il arrive sur la case d'un jeton ennemi. Le jeton ennemi capturé est alors retiré du jeu.

Contrairement à un déplacement normal, un jeton se déplaçant pour capturer **peut se déplacer d'un nombre illimité de cases**, tant qu'il respecte le tracé et qu'il n'est pas bloqué.

Un déplacement pour une capture peut se faire sur plus d'un tracé circulaire, mais il en faut au moins un.

Une production de

fabrique **REL**

RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES

Avec le soutien financier de

Québec

Cette oeuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 4.0 International.