

La bande de porcelets



Editeur	DREI MAGIER SPIELE
Niveau	MS GS
Nombre de joueurs	2 à 7
Durée de la partie	15 mn (adaptable)

Type de jeu jeu à règles simples ; jeu de parcours

Matériel

7 porcelets, 7 jetons, 1 dé spécial, 1 plateau de jeu en huit parties

Capacités mises en jeu

- dénombrement
- relations spatiales, coordonnées simples

Apprentissages servis

- **mathématiques** : dénombrement (1 à 4), se situer, se repérer dans l'espace, raisonnement logique
- **vivre ensemble** : maîtriser ses émotions (dans ce jeu, on peut se sentir « abandonné par qui on a aidé »..), mener une activité à son terme,
- **compétences transversales** : mémoire (si on utilise toutes les propositions de la règle), faire des choix
- **langage** : couleurs associées, positionnement,... et échanges verbaux en cours de partie

Contraintes particulières

Vu les péripéties liées au dé (parfois les porcelets se déplacent indépendamment du tour de jeu du joueur..), les enfants ont du mal à se souvenir de la couleur de leur porcelet... poser une gommette de couleur devant chaque joueur ou sur la main avec laquelle il joue peut être utile !

Règle du jeu, adaptations éventuelles

La règle propose de nombreux « si...alors... » qu'il vaut mieux ignorer au départ. Jouer uniquement avec les déplacements et les empilements est déjà une bonne entrée dans ce jeu.

Le joueur lance le dé et avance son porcelet du nombre de cases indiquées par le dé. Si le dé indique 1, on peut rejouer (ou non, selon ce que l'on estime plus intéressant tactiquement).

Dépassements : si l'on arrive sur une case déjà occupée, on grimpe sur le dos du porcelet qui s'y trouve... c'est avantageux, car au tour suivant, on sera transporté...

Empilements : en cours de partie, il se forme des piles de deux, trois ou plus...la manipulation se complique ! Si au moment de jouer, le porcelet se trouve au dessous, il transporte toute la pile ; s'il est dessus, il continue son chemin tout seul ; s'il est au milieu, il transporte les uns (qui sont sur lui) et abandonne là les autres... On peut gagner tout seul, ou ex-aequo... (voir les ajouts à la règle, qui la complexifient...)