

Jeu Awithlaknannai CE2/CM1

Origine du jeu:

Jeu pratiqué par les indiens "Zunis" du Nouveau Mexique, descendant de jeux apportés par les espagnols au XVIème siècle. Symbolisant un combat de serpents, le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

But du jeu et nombre de joueurs

Le jeu se joue à deux et comme aux Dames, il s'agit de capturer toutes les pions de l'adversaire en sautant par-dessus.

Mais ici il faut suivre les lignes.

Matériel : le plateau de jeu à imprimer (1 pour 2 élèves), des graines par exemple d'haricots rouges et d'haricots

blancs ou des pions d'un autre jeu.

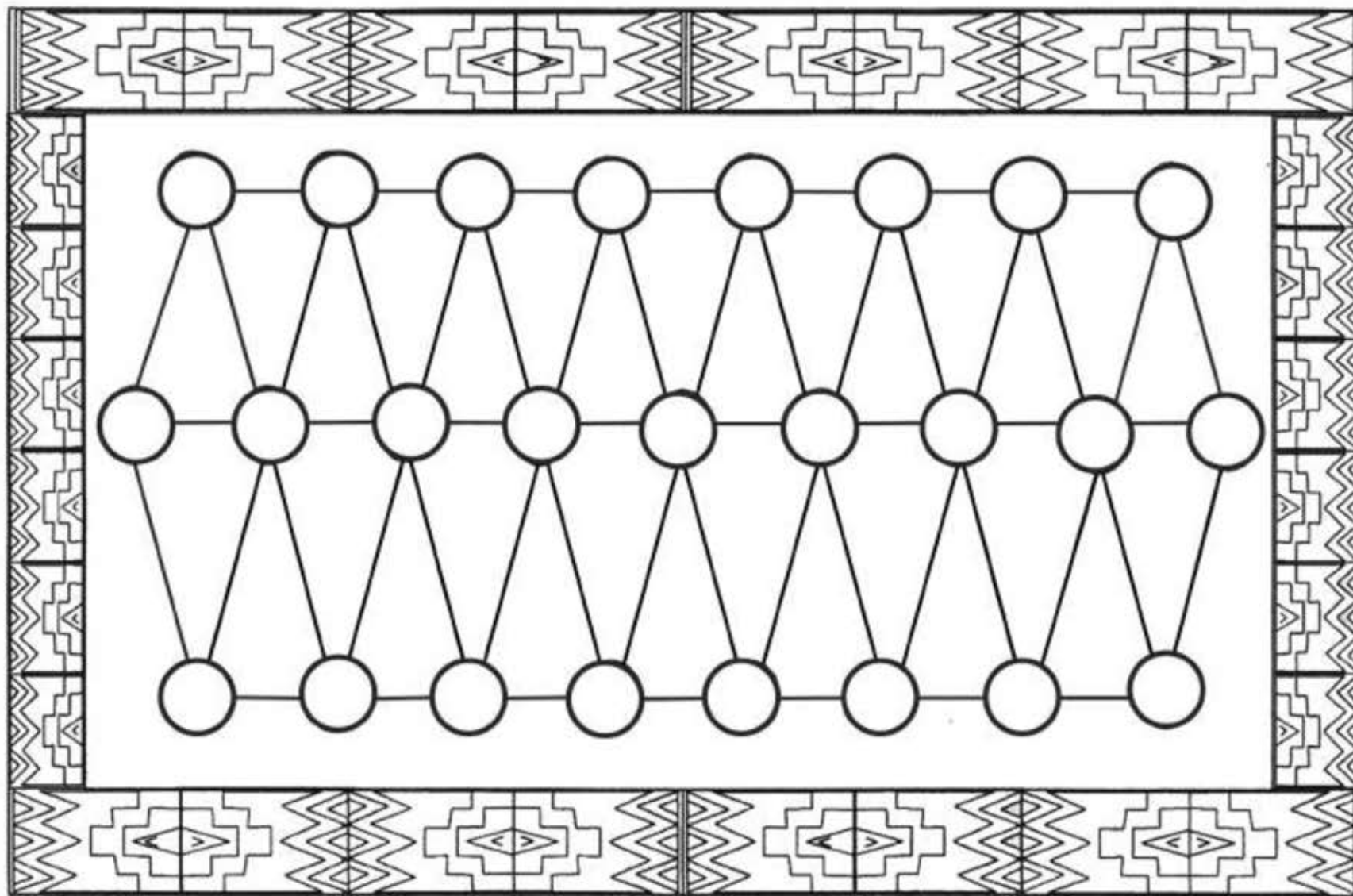
Règle du jeu (à imprimer) : La règle est dupliquée 2 fois sur la page. 1 règle du jeu par groupe 2

Déroulement (environ 40 min)

L'enseignant constitue des groupes de 2 élèves homogènes

- 1) En groupe de 2 – l'enseignant accompagne les élèves les plus en difficulté
 - a. Appropriation de la règle par groupe de 2 et récupération du matériel en autonomie
 - b. Jeu (quelques minutes) – début d'une partie – mise en oeuvre de la règle
- 2) Collectivement : explicitation de la règle
- 3) En groupe de 2 : réalisation d'une ou de deux parties
- 4) Collectivement : explicitation des stratégies utilisées pour gagner.

Awithlaknannai



Awithlaknannai : jeu de stratégie des indiens « Zunis » du Nouveau Mexique

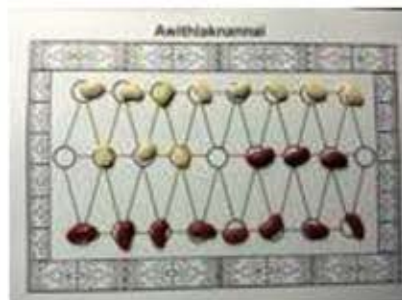
But du jeu :

Comme aux Dames il s'agit de capturer toutes les pions de l'adversaire en sautant par-dessus. Mais ici il faut suivre les lignes.

Nombre de joueurs : 2

Matériel : le plateau de jeu, des graines de 2 couleurs

Règle du jeu : Disposez les graines comme indiqué en laissant l'empreinte centrale et les deux empreintes extrêmes vides.



Le but du jeu est de capturer toutes les billes adverses, celui qui y réussit le 1er a gagné.

Tirez au sort le premier joueur. Celui-ci déplace une de ses billes vers une des trois empreintes vides. Lorsque le mouvement effectué n'est pas un mouvement de prise, la bille peut être déplacée dans n'importe quelle direction le long d'une ligne vers une empreinte juxtaposée libre.

La "prise" est obligatoire et se pratique en sautant au-dessus d'une bille adverse dans une empreinte vide au-delà: ce mouvement doit être fait en ligne droite (la prise en tournant au bout du plateau n'est pas permise car elle constitue un changement de direction).

Des "prises doubles ou triples peuvent être faites à n'importe quel moment (si c'est possible). Un changement de direction peut être fait APRÈS la prise d'une bille adverse.

Une bille prise doit être enlevée du plateau.

Awithlaknannai : jeu de stratégie des indiens « Zunis » du Nouveau Mexique

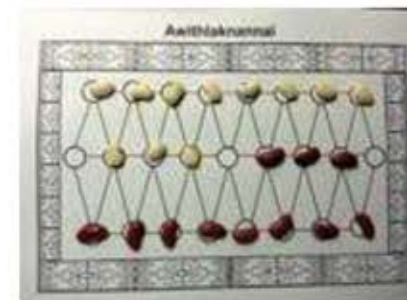
But du jeu :

Comme aux Dames il s'agit de capturer toutes les pions de l'adversaire en sautant par-dessus. Mais ici il faut suivre les lignes.

Nombre de joueurs : 2

Matériel : le plateau de jeu, des graines de 2 couleurs

Règle du jeu : Disposez les graines comme indiqué en laissant l'empreinte centrale et les deux empreintes extrêmes vides.



Le but du jeu est de capturer toutes les billes adverses, celui qui y réussit le 1er a gagné.

Tirez au sort le premier joueur. Celui-ci déplace une de ses billes vers une des trois empreintes vides. Lorsque le mouvement effectué n'est pas un mouvement de prise, la bille peut être déplacée dans n'importe quelle direction le long d'une ligne vers une empreinte juxtaposée libre.

La "prise" est obligatoire et se pratique en sautant au-dessus d'une bille adverse dans une empreinte vide au-delà: ce mouvement doit être fait en ligne droite (la prise en tournant au bout du plateau n'est pas permise car elle constitue un changement de direction).

Des "prises doubles ou triples peuvent être faites à n'importe quel moment (si c'est possible). Un changement de direction peut être fait APRÈS la prise d'une bille adverse.

Une bille prise doit être enlevée du plateau.