

Jeu de plateau « Opération mammoth »

Ce jeu a été réalisé par une classe de CM à partir du roman « Mission mammoth » de Xavier-Laurent Petit (Livre élu 2022)



MISSION MAMMOUTH



2 à 5 joueurs
De 4 à 99 ans
Durée : environ 15min

Règles du jeu

Amouska a fait une grande découverte : un mammoth gelé, prisonnier de la glace et de la boue.
Les scientifiques de Saint Pétersbourg se dépêchent pour voir ce mammoth avant que le loup ne le dévore.

Contenu du jeu

1 dé - 1 plateau - 5 pions personnages - 1 pion loup (noir) - 14 cartes chance - 14 cartes esprit.

Préparation du jeu :

Posez les cartes au milieu du plateau.

Posez le pion loup sur la case « loup ».

Posez les pions personnages sur la case départ, Saint Pétersbourg. Chacun choisit un personnage.

Les autres pions restent dans la boîte.

Préparez le dé.

Déroulement de la partie.

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs lancent le dé une fois. Celui qui obtient le plus grand nombre commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- Le dé montre un chiffre le joueur avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé.
- Le dé montre la patte du loup : on fait avancer le loup d'une case « patte de loup ».

Où as-tu atterri ?



Case collier

Pioche une carte chance



Case loup

Pioche une carte esprit



Case tempête

Tu es coincé dans la tempête jusqu'à ce qu'un autre joueur te vienne en aide en tombant sur ta case ou en passant par-dessus toi.
Tu peux aussi repartir si tu fais le chiffre 1 avec le dé.

Fin de la partie :

Le premier joueur qui arrive au mammoth gagne la partie.

Par contre si le loup arrive au mammoth, tous les joueurs ont perdu.

Liste 3 et 4

Mission Mammouth,
Histoires naturelles,
X. Laurent-Petit et A. Delaunay

Jeu « Mission Mammouth »

Objectifs :

- Inventer et fabriquer un jeu de société.
- Anticiper, prévoir les différentes étapes.
- Rédiger des textes de différents types : cartes, règle du jeu.
- Participer à la réalisation des différentes étapes du projet de classe.

Etapes de production :

Naissance du projet :

- Discussion collective autour de la production pour l'exposition du livre élu

- Choix de la classe d'inventer et fabriquer un jeu de société.

Différentes idées émergent, le livre de départ n'est pas encore choisi. Certains élèves proposent « La cabane à 13 étages », « 109 rue des soupirs », « Mission Mammouth ».

Le choix se porte sur ce dernier car il est lu en lecture offerte quotidienne à tous les élèves alors que les autres livres ne sont pas encore connus de tous.



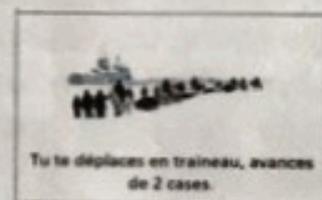
MISSION MAMMOUTH HISTOIRE NATURELLE



Conception du jeu :

- Plusieurs discussions collectives avec prise de notes des différentes idées, puis, temps de réflexion, ont mené la classe à faire le choix d'un jeu de plateau avec des cases et des pions à faire avancer.

- Des cartes associées à des cases « chance » et « malchance » paraissent plus simple que des cases toutes différentes.



Tu te déplaces en traîneau, avances de 2 cases.



Il fait -56°C ! Tu es immobilisé par le froid. Passe ton tour.

Recherche et conception du plateau de jeu :

- Par petits groupes les élèves proposent une forme, une idée du plateau de jeu.
- Quelques illustrations du livres sont photocopiées et affichées au tableau.
- Discussion et choix d'une de ces propositions : utiliser la carte de la Russie et le trajet des scientifiques pour arriver au Mammouth.



Réalisation du jeu :

- Rédaction des cartes sur feuille de brouillon puis à l'ordinateur en insérant une image d'illustration.
 - Réalisation du plateau de jeu par petits groupes et en différentes étapes. (Merci Sophie !)
- Utilisation de plusieurs techniques : dessin, peinture, calque, papier collé .



Rédaction de la règle du jeu :

- Premier jet individuel et libre en rituel d'écriture.
- Lecture de quelques productions.
- Lecture de règles de différents jeux.
- Liste des éléments récurrents
- Rédaction d'un plan et des différentes parties de la règle collectivement (car manque de temps.)

LE JEU



Le jeu est
de la France
de la France

Document de travail
Ce document est destiné à être utilisé par les élèves. Il est à compléter et à rendre.

Objectifs :
- Comprendre le jeu et les règles.
- Apprendre à jouer.

Contenus :
- Les règles du jeu.
- Les règles de la France.

Modalités de jeu :
- Le jeu se joue à deux joueurs.

Matériel :
- Un plateau de jeu.
- Des cartes.

Règles de jeu :
- Le jeu se joue à deux joueurs.
- Les règles du jeu.

Annexes :
- Les règles du jeu.

