

## PRIMAIRE

### NIVEAU 4

#### • Matériel nécessaire :

-le sac de coquillages

-les bourses

-les plumes

-la planche-parcours

-le dé

-les pions (Espagnols) et le chef indien

-les 24 cartes-cadeaux (niveau primaire : 2 points rouges)

(NB : ne pas mettre les cartes ayant pour monnaie d'échange les arcs).

-le panneau "banque" recto/verso; le poser côté niveau "primaire", 2 points

rouges.

### NIVEAU 5

#### • Matériel nécessaire

Garder le matériel du niveau 4

Rajouter les bandeaux : 4x3 cadeaux et 4x4 cadeaux (niveau 5)

Enlever les 2 cartes "cadeaux" de la pioche "surprise".

### NIVEAU 6

#### • Matériel nécessaire

-le sac de coquillages

-les bourses

-les plumes

-les arcs

-la planche-parcours

-le dé

-les pions (Espagnols) et le chef indien

-les 30 cartes-cadeaux (niveau primaire indicé par 2 points rouges)

-les cartes surprises

-le panneau "banque" recto/verso; le poser côté niveau "primaire" (2 points

### NIVEAU 7

#### • Matériel nécessaire

Garder le matériel du niveau 6, et

Rajouter les bandeaux : 4x3 cadeaux (niveau 7)

Enlever les 2 cartes "cadeaux" de la pioche "surprise"

# Le Grand Chef Indien

EDITIONS PÉDAGOGIQUES

du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf

93220 GAGNY

tel : 01.64.21.70.85



Conception : Laurence BOKOZBA  
Illustration : Victor BORGEL

#### Matériel :

• Une piste-jeu

• 24 cartes "cadeaux" niveau 1 (1 point vert)

• 30 cartes "cadeaux" niveau 2 (2 points rouges)

• 18 cartes "surprises"

• 90 jetons d'échange : 50 "coquillage", 15 "plume", 10 "bourse", 10 "fleur", 5 "arc"

• 6 pions + 1 chef indien,

• un panneau banque (Niv 1 : 1 point vert, Niv 2 : 2 points rouges)

• 24 bandeaux-consignes (12 niv. 1 : 1 point vert, 12 niv. 2 : 2 points rouges)

#### Le scénario :

Au temps de Christophe Colomb, des Espagnols (les joueurs, représentés par les pions) débarquent en Amérique. Ils veulent rapporter des cadeaux fabriqués par les indiens, pour les offrir à leur famille quand ils rentreront chez eux. Mais le grand chef indien ne donne pas de cadeaux : il les échange contre des coquillages, des fleurs, des plumes, des bourses ou des arcs qu'il collectionne.

#### Intérêt pédagogique :

Ce jeu très évolutif (7 niveaux) permet de travailler les équivalences (le fait d'échanger deux objets de même valeur) par le biais de la manipulation des différentes monnaies d'échange, puis par la représentation mentale, la correspondance terme à terme, l'apprentissage de la comptine numérique, la notion de quantité, la lecture de codes, les additions, les soustractions, l'anticipation (penser à calculer le prix d'un cadeau avant de le demander afin d'être sûr d'être assez riche pour le payer), la compréhension des notions "possible/impossible, la compréhension d'une consigne à respecter (se référer à la lecture du bandeau), la recherche des différences prises de renseignements (à combien de coquillages correspond telle couleur ? A quel correspond une plume ? J'ai gagné tel cadeau : en ai-je besoin ? Je regarde mon bandeau...)



## Règle du jeu :

Pour commencer une partie, chaque joueur prend un pion, qu'il place sur l'une des cases contenant un cercle. On installe les cartes "surprises" aux emplacements prévus sur la piste, le grand chef indien à côté avec le sac de coquillages. Puis selon les niveaux, on dispose le reste de matériel nécessaire : près du chef indien, on met le panneau de la banque qui sera tourné du côté désiré (niveau 1 ou 2) avec les différentes monnaies d'échange et les cartes "cadeaux". Lorsque l'on joue suivant les règles 3, 5 et 7, on distribue un "bandeau" de même niveau à chaque joueur.

Pour chaque niveau, la règle de base est la suivante : on lance le dé et on avance du nombre de cases indiqué par le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque l'on s'arrête sur :

- Une case orange, on gagne 2 coquillages.
- Une case verte, on gagne 3 coquillages.
- Une case rouge, on perd un coquillage (si l'on n'en possède pas, il ne se passe rien, on passe son tour).

- une case indien, on pioche une carte-cadeau. Pour gagner ce cadeau, il faut pouvoir l'échanger, soit directement avec des coquillages, soit en échangeant les coquillages contre les différentes monnaies à la banque en vérifiant bien si l'échange est correct et en le faisant valider par un autre joueur.
- Une case surprise, on pioche une carte-surprise. Il en existe différentes sortes :

- un cadeau : on gagne une cadeau (gratuit cette fois) que l'on pioche dans la pioche "cadeaux". Puis on remet la carte "cadeau" sous la pioche des cartes "surprises".

NB : les 2 cartes "cadeaux" sont à enlever de la pioche des cartes "surprises" lorsque l'on joue avec un bandeau (niveaux 3, 4, 5 et 7)

- un indien : même chose que la case indien.
- 2, 3 ou 4 coquillages sont dessinés : on les gagne.
- 1, 2 ou 3 coquillages sont dessinés mais barres : on les perd (lorsque l'on en possède).

- 2 jokers : Si l'on en possède un, on le garde précieusement car il évite de perdre les coquillages lorsque l'on s'arrête sur une case "rouge" ou si l'on pioche une carte-surprise "coquillages barres". Pour cela, il suffit de penser à le montrer avant de le remettre sous la pioche des cartes "surprises".

Selon le niveau choisi, on utilisera ou non les "bandeaux".

## Niveaux 1, 2, 4 et 6 : sans bandeau

A chaque fois que l'on peut échanger un cadeau proposé par le grand chef indien,

## Règle du jeu :

cadeaux.

## Niveaux 3, 5 et 7 avec bandeaux :

En début de partie, chaque joueur se voit distribuer un bandeau, sur lequel figure un certain nombre de cadeaux (le même nombre pour tous les joueurs). Pour gagner, il suffit d'être le premier à récupérer tous les cadeaux représentés sur son bandeau. Pour cela, lorsque l'on s'arrête sur une case "indien" (ou que l'on pioche une carte "indien" dans la pioche "surprises"), on demande au grand chef indien le cadeau que l'on désire acquérir (la valeur de chaque cadeau étant sur les bandeaux, cela permet d'anticiper, en calculant à l'avance ce que l'on peut demander, le plus judicieusement possible).

## MATERNELLE

### matériel nécessaire

#### NIVEAU 1

- le sac de coquillages,
- les pions et le chef indien,
- les 10 cartes-cadeaux (nivi: 1 point vert) dont la monnaie d'échange est uniquement le coquillage.
- les cartes surprises
- le dé
- la planche-parcours

Il s'agit d'un niveau très simple, pour débutants, permettant de travailler la comptine numérique jusqu'à 6 ou la correspondance terme à terme.

#### NIVEAU 2

- Garder le matériel du niveau 1, et rajouter :

#### NIVEAU 3

- Garder le matériel du niveau 2, Rajouter les bandeaux :
- 4 x 2 cadeaux ou 4 x 3 cadeaux ou 4 x 4 cadeaux (niveau 3).
- Enlever les 2 cartes "cadeaux" de la pioche "surprise".