

26 - Katamino Junior

Catégorie ESAR : 302 - jeu d'agencement.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : DJ Games.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 4 ans, pour 1 ou 2 joueur(s).

Présentation :

Combiner un nombre imposé de pièces colorées (les pentaminos) pour combler un espace rectangulaire prédéfini sur le support de jeu.

25 défis de difficulté progressive sont proposés avec leurs solutions, dans un carnet adapté pour joueurs malvoyants (figures contrastées et grands caractères) !

Pour les plus jeunes, le jeu consiste à créer des figures libres par encastrement, juxtaposition ou superposition des 10 pentaminos.

BUT DU JEU

Réussir les différents défis proposés en combinant, par encastrement, les différentes pièces imposées.

Vocabulaire :

- Le « pentamino » est une pièce en bois composée de 5 carrés juxtaposés, formant une figure.
- Le « Penta » est une surface rectangulaire à composer à l'aide de pentaminos.

LE MATERIEL

- 10 pentaminos
- 6 pièces rouges carrées et 2 pièces marron rectangulaires.
- 1 plateau de jeu et 1 réglette en bois à encastrier, pour délimiter la surface de jeu (Penta à reconstituer).
- 1 feuille plastifiée de présentation des 10 pentaminos (numérotation en grands caractères et couleurs).

- 1 carnet de défis adapté de 25
« Pentas » de difficulté progressive.

VARIANTE 1 EN MODE INDIVIDUEL **Jeu libre sans carnet de défis adapté**

Joueur à partir de 3 ans (sans support).

- Initiation :
Il s'agit de créer des figures libres (formes géométriques, animaux, etc.) afin de se familiariser avec les possibilités d'encastrement !
- Construction :
Il s'agit de constituer des figures en 3 dimensions en équilibre, en imbriquant et superposant plusieurs pentaminos.

Joueur à partir de 3 ans (avec support).

A l'aide de toutes les pièces, (10 pentaminos, 6 carrés rouges et 2 rectangles marron), le joueur doit remplir parfaitement la surface de jeu (rectangle) délimitée par le placement de la réglette.

Exemple :

1. Positionner la réglette sur le plateau entre les chiffres 8 et 9.
2. Placer, tout d'abord, le plus de pentaminos possible.
3. Finir en remplissant le rectangle avec les petites pièces rouges et marron.

Joueur à partir de 4 ans (avec support).

Jouer en combinant les pentaminos et, selon le choix, les 6 carrés rouges ou les 2 rectangles marron.

Exemple :

1. Positionner la réglette sur le plateau entre les chiffres 7 et 8.
2. Placer, tout d'abord, le plus de pentaminos possible.
3. Finir en remplissant le rectangle avec les petites pièces rouges ou marron.

Joueur à partir de 5 ans (avec support).

Jouer uniquement à l'aide des 10 pentaminos.

Exemple :

1. Positionner la réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4, et réaliser le maximum de Pentas 3, en trouvant pour chacun, les 3 pentaminos parmi les 10 qui peuvent s'assembler entre eux.
2. Faire de même pour réaliser des Pentas 4, 5, 6, etc.
La difficulté augmente avec le nombre de pentaminos à combiner.

VARIANTE 2 EN MODE INDIVIDUEL

Petit Chelem avec carnet de défis

Réaliser les 25 Pentas proposés dans le carnet adapté, avec leurs solutions.

Soit 7 séries de A à G dont :

- 7 Pentas proposés pour la série **A**
- 3 Pentas proposés pour chacune des séries de **B à G**.

Important ! Pour chaque série, dans le carnet adapté (défis notés en grands caractères avec schémas graphiques des solutions), vous trouverez la liste des Pentas à réaliser ainsi que les numéros des pentaminos à utiliser !

JEU POUR 2 JOUEURS

Jeu libre sans carnet de défis adapté

Joueurs à partir de 3 ans (sans support).

- Construction :

Après répartition équitable des pièces, 2 joueurs s'affrontent en posant en équilibre et alternativement, les pièces en sa possession, jusqu'à ce que l'un des joueurs soit responsable de la chute d'au moins 1 pièce.

Joueurs à partir de 6 ans (avec support).

DEFI RAPIDITE

Avant de jouer :

- Les joueurs s'installent en vis-à-vis.
- chaque joueur prend 1 pièce rectangulaire (marron) et 3 pièces carrées (rouges).
- les joueurs choisissent un à un, à tour de rôle, un pentamino jusqu'à ce que chacun en ait 5.
- la réglette est placée sur le plateau, entre les chiffres 6 et 7, afin de créer 2 surfaces de jeu identiques.

Le jeu :

A l'aide de toutes leurs pièces, les 2 joueurs essaient de remplir leur surface de jeu le plus rapidement possible.

Joueurs à partir de 8 ans (avec support).

LE MATCH

Avant de jouer :

- les joueurs choisissent, à tour de rôle, un pentamino jusqu'à ce que chacun en ait 5.
- La réglette est placée sur le plateau, entre les chiffres 3 et 4.

Le jeu :

En jouant sur la grande surface rectangulaire délimitée par la réglette, les joueurs posent, chacun à leur tour, un de leurs pentaminos. Le gagnant est le joueur qui, en dernier, arrive à placer l'un de ses pentaminos, dans la surface commune de jeu.

Variante :

Les joueurs jouent plusieurs parties avec les règles complémentaires suivantes :

- A la fin de chaque partie, la réglette est déplacée d'un cran (afin de réduire la surface de jeu) et la pièce du joueur

perdant, qui dépasse de la surface de jeu précédente, est définitivement retirée du jeu.

- Le gagnant d'une partie commence toujours la partie suivante.
- Le match prend fin quand un joueur épuise son stock de pièces avant la fin d'une partie en cours. Son adversaire gagne alors le match.