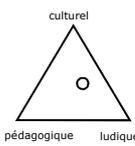


<b>T05</b>	<i>Parcheesi</i>		Age :	9+
			Cycle :	3
Trad. Indien popularisé aux USA après 1860 John Hamilton	Intérêt culturel	3/5		
	Valeur ludique	4/5		
	Richesse des formulations	3/5		
	Adaptabilité lexicale	2/5		
			Nombre de joueurs :	2-4
			Durée :	20 min.

**Mots-clés :** nombres - stratégie - interactions - dés - additions

**Description :** le jeu nord-américain de *Parcheesi* s'apparente au jeu français des Petits Chevaux, et au jeu de *Ludo* britannique, mais avec plus de stratégie. Tous proviennent du *Pachisi* indien.

**Règle du jeu :** Le *parcheesi* est une course entre 2 à 4 joueurs qui doivent déplacer tous leurs pions (*pawns*) autour du plateau (*board*), en suivant la piste (*track*) pour les amener au centre (*home*). Chaque joueur a 4 pions.

Au début du jeu, tous les pions sont dans les camps respectifs (*home circles/starting nests*).

On lance les dés à tour de rôle pour les déplacer selon les règles suivantes :

- Il faut obtenir un 5 pour sortir un pion et le placer sur sa case départ (*starting space/square*). Le 5 peut être obtenu sur l'un des deux dés, ou en faisant la somme des deux dés (3 et 2 par exemple). Un joueur qui obtient 5 et 3 peut ainsi sortir un pion, et le faire avancer de 3 cases.
- Lorsqu'un joueur a plusieurs jetons sur la piste (*the track*), il peut choisir de faire avancer deux pions, chacun en fonction du résultat d'un dé, ou un seul pion avec le total obtenu.
- Si l'on obtient un double, on obtient 14 déplacements, (total des deux faces visibles, et des deux faces opposées des dés- exemple : un double 1 permet d'avancer de 1+1+6+6). Ces 14 déplacements peuvent être répartis entre un, deux, trois ou quatre pions.
- Un double donne également le droit de relancer les dés. Si l'on obtient trois doubles à suivre, on est pénalisé et on renvoie le pion le plus avancé dans son camp.
- Lorsqu'un pion a fait un tour complet, il converge vers le centre par une colonne colorée (*home path*). On ne peut rejoindre le centre qu'en obtenant le nombre exact qui permet de terminer sa course dans la case finale (avec l'un des deux dés, ou la somme des deux).
- Lorsqu'un pion rejoint le centre (*home*), on obtient un bonus de 10 cases qui ne peut bénéficier qu'à un seul pion.
- Lorsqu'un joueur termine la course d'un de ses pions sur une case occupée par un jeton adverse, il le capture (*capture/bop*), et le renvoie dans son « *home circle* ». Il obtient alors un bonus de 20 cases qui bénéficie à l'un de ses jetons.
- S'il termine sa course sur une case occupée par un autre de ses pions, il constitue alors un barrage (*a blockade*) infranchissable et indestructible. Le joueur qui a constitué un barrage peut seul décider de le défaire.
- Le parcours est parsemé de cases refuge colorées (*safety/safe spaces*). Aucun pion ne peut y être capturé. Il n'y a cependant que deux places dans une case refuge. Deux jetons de couleurs différentes ne constituent pas un barrage.

Si un joueur ne peut progresser aucun de ses jetons, les déplacements sont perdus. En revanche, on ne peut décider de ne pas bénéficier d'un déplacement s'il est possible. Une version illustrée des règles du jeu se trouve ici : <https://www.eecs.northwestern.edu/~robby/uc-courses/51090-2004-fall/parcheesi.html>

Visuel :



### **Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :**

D'une manière générale, ce jeu est plutôt adapté à des élèves de cycle 3, puisqu'il requiert un peu de stratégie. En revanche, les formulations spécifiques au jeu ne sont pas adaptables à volonté.

Pour une exploitation en langues vivantes, on pourra envisager un jeu moins long. On pourra par exemple :

Réduire le nombre de jetons de chaque joueur, ou le nombre de cases du parcours.

Autoriser le premier déplacement sans la contrainte d'avoir fait un '5', et/ou placer un jeton sur la case départ, dès le début de la partie.

Terminer la partie dès qu'un joueur a sorti deux pions.

## Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques (suite) :

Sur le plan linguistique, il est indiqué de faire oraliser au maximum les élèves sur les choix de déplacements opérés, sur les résultats obtenus aux dés, sur les comptines numériques, les additions...

- On pourra aussi induire une sorte d'interaction entre élèves, lors des lancers de dés. Un adversaire peut ainsi poser la question « *How much did you get?* » ou « *What number have you got?* », « *Which pawn do you move?* », « *What do you decide?* ».
- Il peut être intéressant de personnaliser les quatre pions (quatre animaux, quatre personnages, etc.), afin d'enrichir un peu les interactions.
- Fabriquer/colorier son jeu, ses jetons et y jouer en anglais peut constituer un projet actionnel intéressant pour des élèves de cycle 3. La personnalisation des pions peut permettre de s'adapter aux contenus de la séquence.

Quelques ressources intéressantes :

On trouve plusieurs vidéos qui peuvent contribuer à expliquer les règles, notamment celle-ci : <https://www.youtube.com/watch?v=M5pXXEfIuO4>

Il est également possible de jouer en ligne, mais avec un seul dé, et sur inscription, sur le site ludoteka. Sur tablettes, on trouve quelques applications qui permettent de jouer localement, et peuvent contribuer à accélérer la mise en place du jeu, restreindre les contingences matérielles, pour se concentrer sur les interactions orales. Certaines versions ne permettent malheureusement pas de jouer avec deux dés.

## Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu
Capacités	- Répondre à des questions sur des sujets familiers - Poser des questions et y répondre.	- Suivre des instructions courtes et simples	- Reproduire un modèle oral

## Lexique et formulations pour jouer :

- *The squares* : les cases
- *The pawns* : les pions
- *the track* : la piste
- *the starting nest/home circle* : le camp
- *the starting space/square* : la case départ
- *Home* : l'arrivée
- *the home path* : la colonne qui va vers le centre
- *a blockade* : un barrage
- *capture/bop* : capturer
- *a bonus* : un bonus
- *a penalty* : une pénalité
- *doubles* : un double (aux dés)
- *the shaker* : le gobelet

*Throw/toss/roll the dice!* : lance le dé!  
*I move/choose this pawn* : Je déplace/choisis ce pion.  
*I form a blockade.* : Je fais un barrage.  
*I move 20 squares.* : Je bouge de 20 cases.  
*I move this pawn home.* : Je sors ce pion.  
*I get a bonus of 10.* : J'ai un bonus de 10 cases.  
*I'm in the home row/home path.* : Je suis dans ma colonne.  
*I capture/bop your pawn.* : Je prends/"dégomme" ton pion.  
*Back to your nest!* : Retour dans ton camp!  
*I'm out of the nest.* : Je sors de mon camp.  
*I'm in a safety square.* : Je suis sur une case refuge.  
*You can't pass by.* : Tu ne peux pas passer.  
*6 and 5 are 11. 6 plus 5 make 11.* : 6 et 5 font 11.  
*I can./I can't.* : Je peux/ne peux pas.  
*My turn/your turn.* : C'est mon/ton tour.

## Interactions possibles :

- *What number is it? / What number have you got?:* Quel nombre as-tu?
- *Which one do you move?* : Lequel bouges-tu?
- *What do you choose to do?* : Que chois-tu de faire?
- *I've rolled double 5s, I can play again.* : J'ai un double 5, je peux rejouer.
- *I've finished, I'm the winner!* : J'ai terminé, j'ai gagné!
- *This one is home.* : Celui-ci est à la maison.
- *I can start/get out.* : Je peux commencer. (sortir le jeton)

## Consignes pour l'enseignant :

Compte-tenu de la complexité de la règle, il peut être intéressant de s'appuyer sur la règle suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=M5pXXEfIuO4>.

*Let's play Parcheesi! It's a race. You need to race around the track and get your pawns home. Choose a colour and take 4 pawns. Throw the two dice, count and move forwards on the track. You need a 5 to get a pawn out of the nest. If you land on a pawn, you can capture/bop it and send it back to its nest. You can form a blockade if you gather two of your pawns on the same square. You can't pass by a blockade. If you roll doubles, you can roll the dice again. Your pawns are safe when they are on colored squares.*

