

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



KARAWANIX

Une expédition dans le désert
qui éveille l'ouïe, la vue, le toucher et la parole.
Un jeu d'Elisabeth Draxler, Herta Strehl et Sonja Trausmuth
Illustré par Roobert Bayer

2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans

Piatnik No. 765926 • © 2016 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Retrouvez à la fin de la règle les différentes aptitudes que Karawanix aide à développer chez l'enfant.

Une caravane solidaire et colorée de dromadaires traverse le désert... utilise tous tes sens pour atteindre l'oasis! Ouvre tes yeux pour bien découvrir les empreintes laissées pas les animaux venus se désaltérer, écoute attentivement, fais attention aux mirages... Une tempête de sable arrive? Fie-toi seulement à ton sens du toucher! Quel dromadaire arrivera le premier à l'oasis? Le suspense est entier jusqu'à la fin, il y a toujours un dromadaire différent à l'avant de la caravane et, même proche du but, on peut toujours être surpris : le dernier peut soudain devenir le premier!

CONTENU DU JEU:

- 1 plateau de jeu
- 6 dromadaires en bois
- 109 cartes missions
- 1 carte solution « point d'eau »
- 14 formes à reconnaître au toucher
- 1 masque
- 1 dé
- 1 dé spécial
- 1 sablier



BUT DU JEU:

Le but du jeu est d'amener son dromadaire le premier à l'oasis.
Pour cela, il faudra accomplir plusieurs missions!

PREPARATION DU JEU:

- Avant la première partie, détachez les formes du carton. Collez les autocollants sur le dé blanc : il y a des autocollants avec quatre, cinq et six pièces.
- Placez le plateau de jeu au centre de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre. Au centre du plateau, on peut voir le chemin qui mène à l'oasis. Les six premières cases sont les cases départ des dromadaires. A droite et à gauche se trouvent les emplacements des pioches de cartes missions 2, 3, 4 et 5. Il n'y a pas de carte sur les emplacements 1 et 6 (le scorpion et la pause thé).
- Triez les cartes missions d'après leur verso. Il y a une carte solution dans la pioche 2. Remettez-la momentanément dans la boîte. Vous n'avez besoin de la carte solution qu'en cas de contrôle quand vous n'êtes pas sûrs du résultat.

Le recto et le verso de la carte solution



- Ensuite, mélangez bien chaque pioche et déposez-les face cachée sur les quatre emplacements du plateau de jeu.
- Regardez les formes puis mettez-les dans le couvercle de la boîte avec le masque de tempête de sable.
- Préparez le sablier et le dé chiffré. Le dé à pièces va à côté de la pioche 3. A présent, chaque joueur choisit un dromadaire. Le plus jeune met son pion sur la case rouge, puis le deuxième plus jeune le place sur la case précédente, etc., jusqu'à ce que tous les dromadaires soient en rang.

ET MAINTENANT SOYEZ PRÊTS!

DEROULEMENT DU JEU:

- Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque c'est à toi de jouer, lance le dé chiffré. Ensuite, tente de remplir la mission correspondant au nombre indiqué par le dé ou bien suis les instructions correspondantes (cf. missions et instructions).
- Si tu réussis à remplir ta mission, tu peux mettre ton dromadaire à la tête de la caravane. Si tu es déjà en tête, avance d'une case. **IMPORTANT** : la caravane doit toujours rester solidaire! Cela signifie que les cases vides entre les dromadaires ne le restent pas et les pions qui les suivent doivent avancer pour refermer les écarts.
- Si tu ne réussis pas à remplir ta mission, ton dromadaire reste où il se trouve – et la caravane ne se déplace pas non plus.
- Replace la carte en-dessous de la pioche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

MISSIONS ET INSTRUCTIONS:

Remplir une mission ou suivre une instruction dépend du nombre indiqué sur le dé. Ce nombre fait toujours référence aux emplacements numérotés sur le plateau. Par exemple, si tu tires un 3, pioche une carte de l'emplacement n°3 et tente de remplir ta mission. Attention : tu dois toi-même tirer et regarder les cartes au verso **vert** (pioches 2, 3 et 5). Tu n'as cependant pas le droit de regarder toi-même les cartes **rouges** de la pioche 4. Prends-les avec précaution et donne-les à l'un de tes adversaires. Il te dira quelle est ta mission.

Emplacement 1: **Attention, un scorpion!**

Si tu tires un 1, tu te trouves soudain devant un scorpion. Cela te renvoie directement à la fin de la caravane. Si tu y es déjà, recule d'une case. Bien sûr, puisque les dromadaires ne peuvent pas rester seuls, tout le monde doit à présent reculer d'une case.



Remarque: si un dromadaire ne peut pas reculer car il n'y a plus de case avant la fin de la caravane (ce qui peut arriver au début de la partie), le pion reste immobile et c'est au tour du joueur suivant.

Emplacement **Mirages et points d'eau: Il faut regarder tout ça de près!**

Tire une carte de la pioche et regarde-la attentivement.

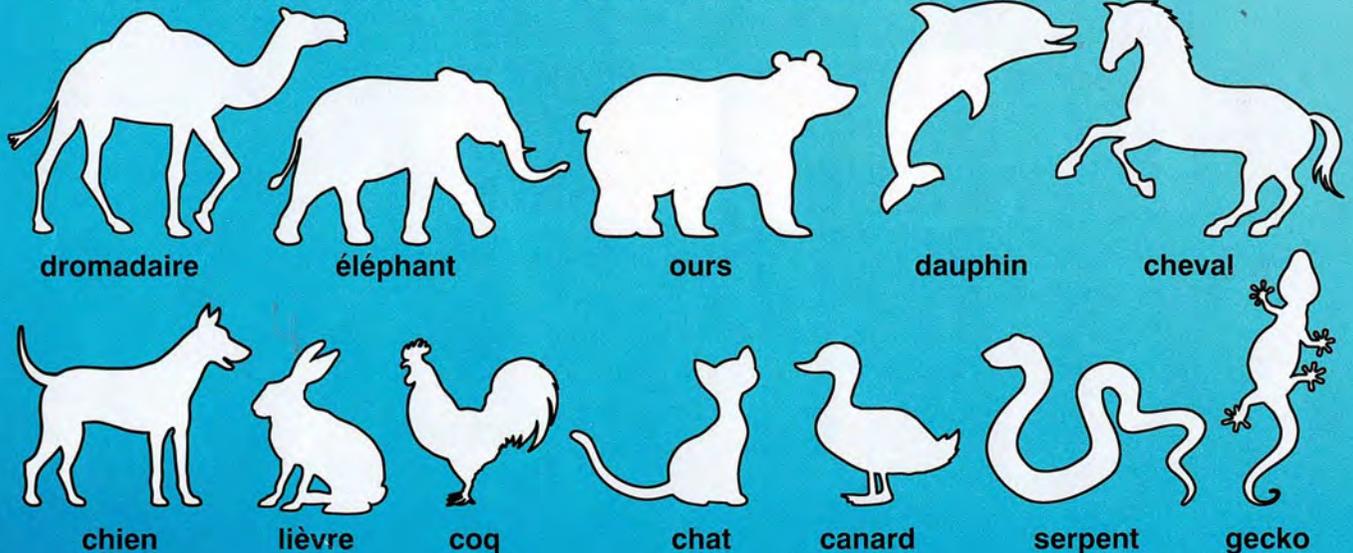
Mirage: il n'y a pas le moindre souffle de vent. Le soleil fait rougeoyer le fond du désert. Soudain, vous voyez dans le paysage des animaux qui n'y sont pas. Quels sont-ils et combien sont-ils ?

Compte tous les animaux que tu vois. Ensuite, pose la carte sur la table.

Tes adversaires regardent si tu as bien reconnu tous les animaux.

Attention: Une fois que la carte est sur la table, tu ne peux plus changer ta réponse !

Ces animaux apparaissent sur la carte – regarde-les bien, tu devras les reconnaître ensuite.



Point d'eau: c'est là que les animaux et les hommes viennent s'abreuver. On peut encore voir les traces de leurs pas dans le sable, mais la lecture n'est pas facile. Les pas qui vont vers le point d'eau sont-ils les mêmes que ceux qui s'en éloignent ou y-a-t-il une différence ? Essaie de le découvrir. Les autres joueurs regardent ensuite si tu as raison ou non. Si vous n'êtes pas sûrs, comparez les traces de pas avec celles de la carte solution qui se trouve dans la boîte du jeu.



Emplacement 3: Place du marché: tu devras être rapide et avoir un peu de chance!

Sur la place du marché, tu peux acheter autant de choses que tu as de pièces.

Prépare le dé à pièces et tire une carte de la pioche.

Pose-la sur la table et tente de récolter autant de pièces qu'il y a d'objets dessinés dessus. Par exemple, si quatre objets se trouvent sur la carte, tu dois obtenir un dé représentant quatre pièces. Tu as trois essais.



Emplacement 4: Les rêves et les appels de dromadaire: tends l'oreille!

Tire une carte de la pioche mais surtout ne la regarde pas et donne-la à un autre joueur.

Rêve: C'est la nuit. Un dromadaire rêve de beaucoup de choses.

De quoi rêve-t-il le plus? Le joueur à qui tu as donné la carte énumère la série de choses qu'il voit sur la carte : quel mot prononce-t-il deux fois?

Attention: bien des mots se ressemblent

(par exemple: bouche-mouche, bouteille-oreille, pomme-bol, etc.)



MAISON



AVION



CHIEN



LUNE



BOUCHE



MOUCHE



POMME



BOUTEILLE



SAC



TABLE



POISSON



ABEILLE



POIRE



BOL



CLE



OREILLE



MONTRE



VACHE



CHAUSSURE



BANANE



PINCE



SERPENT



SOURIS



VERRE

Appel de dromadaire: Un de tes adversaires doit regrouper et charger les dromadaires. Ils ont tous un prénom différent.



Le joueur à qui tu as donné la carte doit te lire à haute voix les deux prénoms qui sont inscrits sur la carte. Ecoute bien : Sont-ils identiques ou non ? Y-a-t-il un ou deux dromadaire(s) qui viennent ?

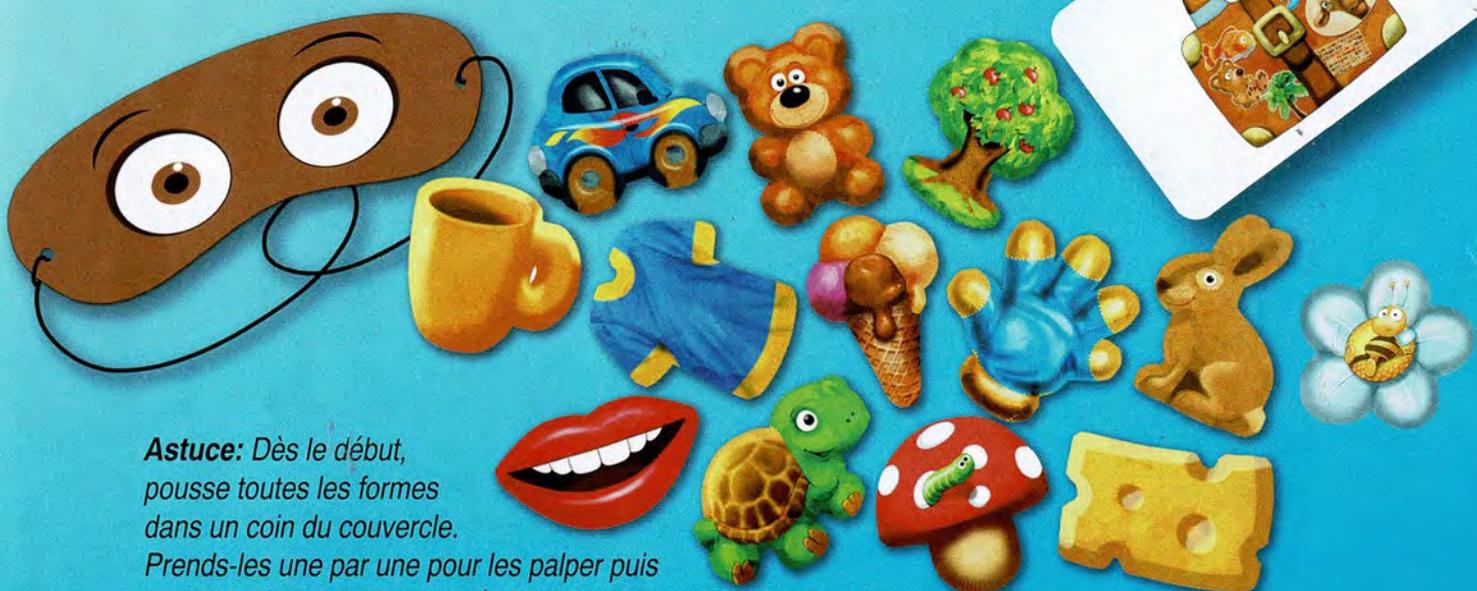
Attention: lors de cette mission, soyez silencieux ! Le joueur ne pourra répéter qu'une seule fois les prénoms.

Astuce: Si vous voulez rendre la mission plus difficile, le lecteur peut placer sa main sur sa bouche pour que l'on ne puisse pas voir le mouvement de ses lèvres.

Remarque: pour cette carte mission, au moins deux joueurs doivent savoir lire. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez trier la pioche et en enlever les cartes « appels de dromadaire » avant le début de la partie.

Emplacement 5: **Tempête de sable:**

Une tempête approche, les grains de sable tourbillonnent et on ne reconnaît plus rien autour. Tire une carte de la pioche et regarde bien attentivement l'objet qui est dessus. Puis mets le masque de tempête de sable. Tes adversaires dispersent toutes les formes dans le couvercle de boîte du jeu et les mélangent un peu. Prends le sablier et retourne-le. Tu as une minute pour retrouver la forme de l'objet qui se trouvait sur ta carte.



Astuce: Dès le début, pousse toutes les formes dans un coin du couvercle.

Prends-les une par une pour les palper puis mets-les dans le coin opposé. Ainsi, tu auras eu au moins une fois chaque forme en main et tu pourras réussir plus rapidement ta mission.

Emplacement 6: **Pause thé!**

Si tu tires un 6, c'est la pause thé. Tu passes ton tour et c'est au joueur suivant de jouer.



FIN DU JEU:

Le jeu prend fin dès qu'un dromadaire a atteint l'oasis. Ce joueur a gagné la partie. Si vous le voulez, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que tous les dromadaires soient arrivés à l'oasis, ou bien replacer la caravane au début.

Une variante amusante du jeu:

Lorsque vous êtes moins de six joueurs, vous pouvez malgré tout jouer avec les six dromadaires. Le jeu peut très facilement marcher ainsi et cela paraît plus drôle lorsque toute la caravane multicolore traverse le désert.

Au début, chaque joueur choisit comme d'habitude son dromadaire préféré. On place les pions sur les cases départ selon l'âge des joueurs. A la fin de la caravane se trouvent les pions qui ne sont pas joués. Ces dromadaires se joignent très facilement au déroulement du jeu.

Sachant que ces dromadaires n'ont pas de joueur, ils ne peuvent bien évidemment pas gagner la partie. Lorsque vous avez tous fini, aidez les autres dromadaires à atteindre l'oasis afin d'avoir plus de missions à remplir et qu'ils puissent eux aussi se désaltérer. Voir toute la caravane traverser le désert fait toujours plaisir !

INFORMATIONS CONCERNANT L'ASPECT ORTHOPHONIQUE:

Les enfants vivent et explorent leur environnement à travers chaque sens: la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût, le toucher, etc. Faire mûrir et coopérer ces sens sont des conditions importantes pour un bon développement et une bonne acquisition de la langue. D'abord on le fait à l'oral (langue parlée) puis à l'écrit (langue écrite). Karawanix favorise de façon ludique ces fonctions de base, comme par exemple:

La vue (perception visuelle)

Les mirages avec la différence fond/forme. Il faut réussir à reconnaître et différencier chaque forme animale de l'autre.

Cela aide l'enfant à organiser les informations reçues visuellement. Afin de reconnaître les formes des animaux, il suffit par exemple de saisir la forme de la tête ou du postérieur, on ne peut pas suivre une seule ligne à la fois.

Dans la vie de tous les jours, la différence fond/forme permet de reconnaître les différents morceaux d'un motif ou bien des formes précises dans un arrière-plan, par exemple une pince dans une boîte à outils ou une majuscule/un mot dans un texte.

Les points d'eau: les différences visuelles. On compare de formes semblables et on en examine les subtiles différences. Pour augmenter le niveau de difficulté, une partie de la forme (« trace d'animal ») est présentée à l'envers. Les enfants ont besoin de cette fonction pour apprendre à lire et à compter. Beaucoup de caractères (chiffres, lettres, etc.) ont des formes qui se ressemblent et qui nécessitent donc une bonne observation, par exemple : **E-F, m-n, S-5, g-d, b-d...**

LE DEVELOPPEMENT D'UNE VUE D'ENSEMBLE:

Place du marché: vue d'ensemble simultanée. Les enfants doivent comparer rapidement si deux ensembles se correspondent ou non : les pièces sur le dé et les objets sur la carte.

Il s'agit là d'une étape importante dans l'apprentissage du calcul. Avant six ans, les enfants doivent découvrir que les nombres ne sont pas des noms propres, mais toujours des symboles pour désigner des ensembles concrets. Pendant qu'ils commencent à compter chaque objet séparément (« un, deux, trois, quatre... »), l'étape suivante est la reconnaissance immédiate (et simultanée) de petits ensembles (à partir de quatre) sans décomposer un par un.

A travers les dispositions différentes de chaque ensemble, les enfants apprennent également à connaître les différents motifs possibles des sous-ensembles. Par exemple, « cinq » peut-être représenté:



Grâce à la « place du marché », les enfants peuvent ainsi s'entraîner à passer du calcul à la compréhension des ensembles ou bien améliorer leur rythme de reconnaissance simultanée.

TOUCHER, PALPER, SAISIR:

Tempête de sable: on découvre plusieurs objets en les attrapant. Cette mission entraîne l'imagination (au sens de conception) de l'espace et le sens du toucher qui a beaucoup d'importance pour le développement de la langue (en s'emparant des objets, les enfants apprennent également la signification des mots). Les objets ont beaucoup de contours similaires (par exemple un arbre et un champignon).

L'OUÏE (perception auditive)

Rêve: développe l'attention auditive et la différenciation auditive de chaque mot. Les enfants font la différence entre des mots qui sonnent de manière similaire et déterminent à l'aide de leur capacité auditive (le temps d'entendre et de voir/la mémoire immédiate) quel est le mot qui a été dit deux fois.

Beaucoup de mots se prononcent de façon similaire et doivent être correctement compris afin que l'on soit capable d'en comprendre pleinement le sens. Par exemple bouche-mouche, bouteille-oreille, pomme-bol, etc. Si un enfant ne comprend pas (encore) tous les mots, aidez-le quotidiennement en mettant ces mots dans des phrases ou dans des situations afin qu'il puisse en saisir le sens (« Le soir, la ... brille »). Grâce à ces écoutes et ces comparaisons, il finira par apprendre le sens de ces mots seuls à travers des séquences sonores, ce qui lui permettra de s'émanciper de l'aide des autres.

Appel des dromadaires: Différenciation auditive de deux contenus non rattachés à des sens précis. On doit comparer deux séquences sonores sans sens lexical (des « mots » sans sens) – sont-ils identiques ou non ?

Les missions contiennent des sons semblables qui sont souvent confondus dans la langue courante (par exemple f et v, b et p, g et k, etc.) et ainsi comparés. Il faudra aussi savoir si la comparaison des deux sons se fait au début, au milieu ou à la fin du mot.

Ces mots sans sens lexical précis ont été choisis délibérément. Lors des missions, le joueur se concentre ainsi exclusivement sur les sons qui résultent de la prononciation de ces mots.

Toutes ces fonctions font partie intégrante d'une intention phonologique visant les capacités primaires de l'homme en ce qui concerne la langue orale et écrite.

Si tu as des questions ou des suggestions à propos de « Karawanix », tu peux t'adresser à:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Straße 229-231

A-1140 Wien

www.piatnik.com

<https://www.facebook.com/PiatnikSpiele>

Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans.

Contient des petits morceaux.

Risque d'étouffement. Prière de conserver l'adresse.



piatnik.com