

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



PRESENTATION

- un plateau de jeu;
- 2 zones de stockage;
- 20 barrières et 4 pions.

BUT DU JEU

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 7).

REGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, les barrières sont remisées dans leur zone de stockage (10 par joueur).

Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ (fig 1).

Un tirage au sort détermine qui commence.

Déroulement d'une partie

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières.

Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions:

les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

Pose des barrières:

une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (fig 4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but: il faut toujours lui laisser une solution (fig 5).

Face à face:

quand les 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter son adversaire et se placer derrière lui (fig 6).

Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (fig 8 et 9).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (fig 7).

DUREE D'UNE PARTIE

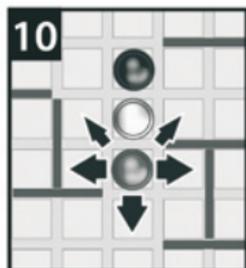
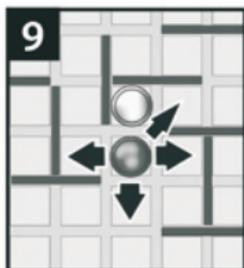
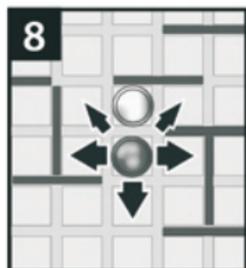
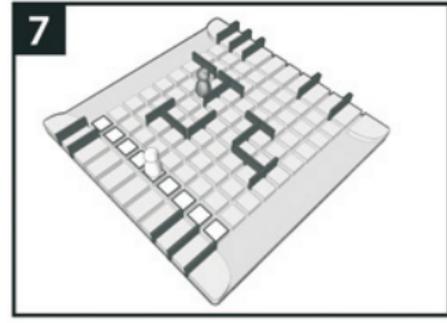
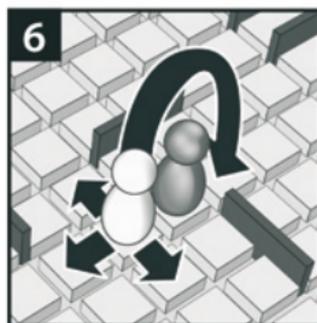
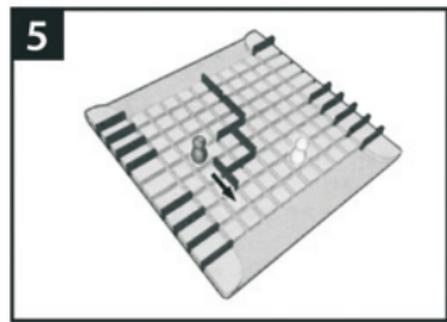
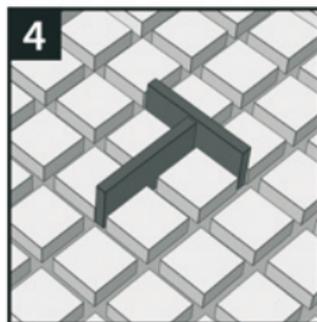
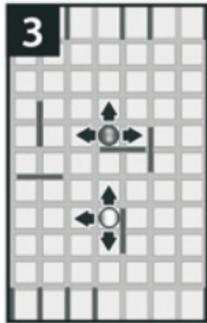
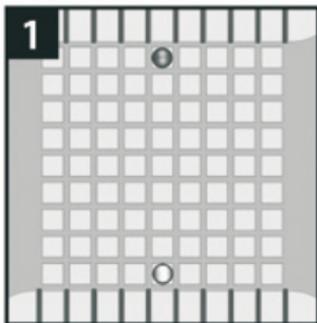
De 10 à 20 minutes.

En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

REGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 cotés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'un pion à la fois (fig 10).



FICHE PROFESSEUR



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**



QUORIDOR

**SE REPÉRER, SE DÉPLACER,
ANTICIPER.**

THÈME : Déplacement sur quadrillage

- **Objectifs :**

- apprendre à se repérer dans l'espace et à se déplacer sur un quadrillage ;
- apprendre à raisonner logiquement ;
- apprendre à anticiper des actions et des événements.

- **Niveau de classe :** Cette fiche pédagogique s'adresse à des élèves à partir de 4 ans.

Les objectifs principaux de cette activité sont d'apprendre à se repérer dans l'espace et à anticiper des actions.

- La fiche Professeur propose plusieurs exercices intermédiaires pour apprendre à se repérer et à se déplacer sur un quadrillage, et à résoudre des problèmes mathématiques simples. Vous trouverez également plusieurs variantes didactiques pour diminuer ou augmenter la difficulté du jeu de base.

Objectifs des différents exercices :

- **Exercice 1** ⇒ Se repérer dans un labyrinthe simple.
- **Exercice 2** ⇒ Se repérer et se déplacer sur un quadrillage.
- **Exercice 3** ⇒ Choisir le chemin le plus court entre deux points.

Une fois ces exercices réalisés, les élèves pourront jouer une partie dans sa version originale, simplifiée, coopérative ou mathématique et aborder ces différents savoirs :

- **Objectifs de savoir :** compréhension d'une règle.
- **Objectifs de savoir-faire :** observation et concentration ; spatialisation ; anticipation ; gestion de ressources ; élaboration de stratégies à court et long termes.
- **Objectifs de savoir-être :** respect de l'adversaire et de la règle, communication.

- La fiche Elève peut être conservée par les élèves et propose une règle du jeu avec un vocabulaire adapté aux enfants ainsi qu'une liste de mots à retenir (ces différents mots peuvent être expliqués en classe).

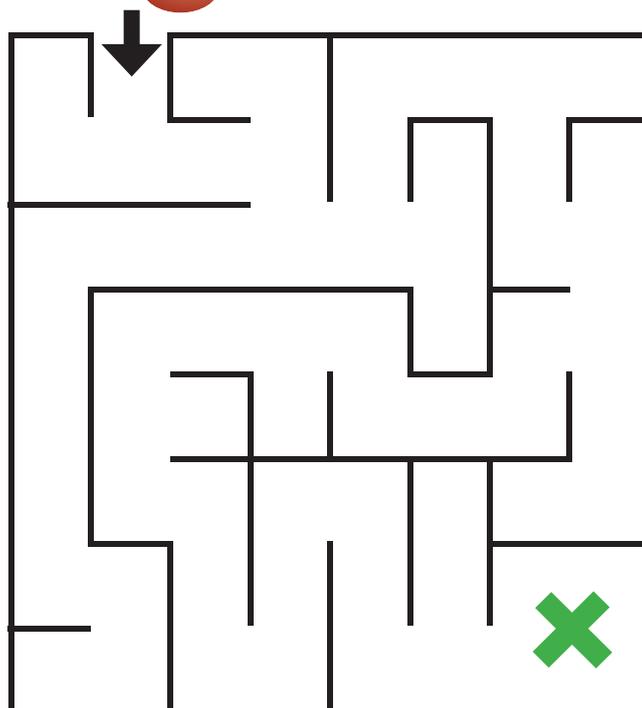
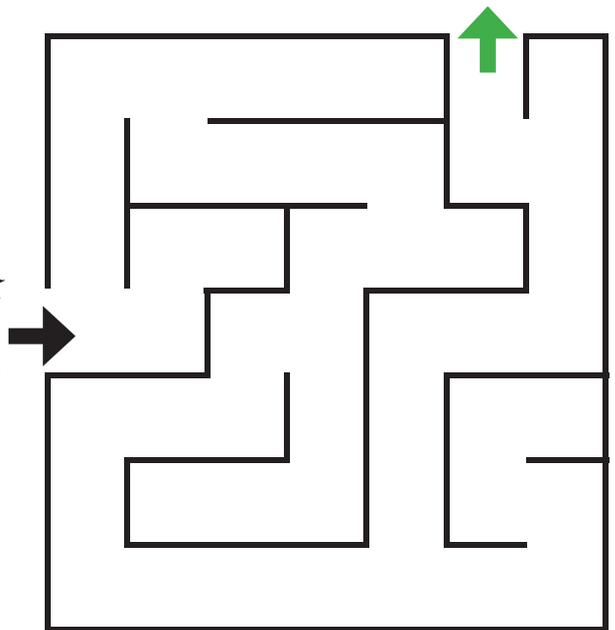
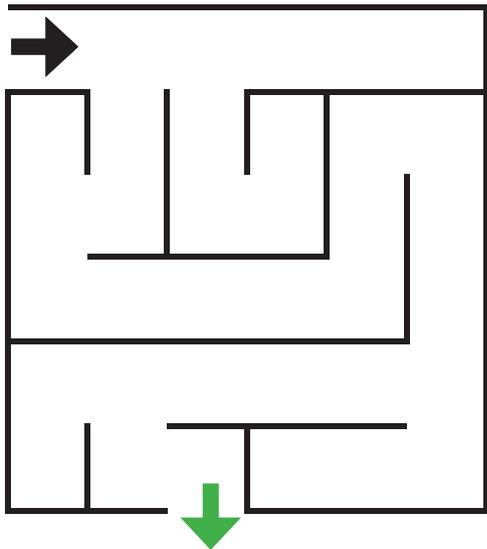
Les exercices intermédiaires

Exercice 1 : Sortir du labyrinthe

⇒ **Se repérer dans un labyrinthe simple.**

Note : L'enseignant peut décider de travailler avec les enfants sur les schémas proposés ou de créer des labyrinthes directement sur le plateau de jeu en se servant des barrières pour créer les murs. La difficulté de l'exercice peut être modulée en diminuant le nombre de cases et/ou le nombre de murs à contourner.

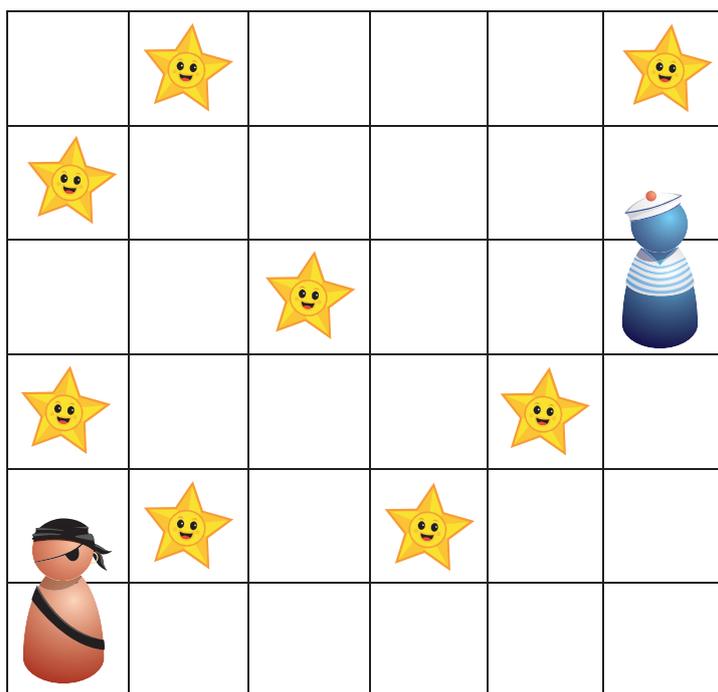
Consigne : Aide les petits pions à sortir du labyrinthe.



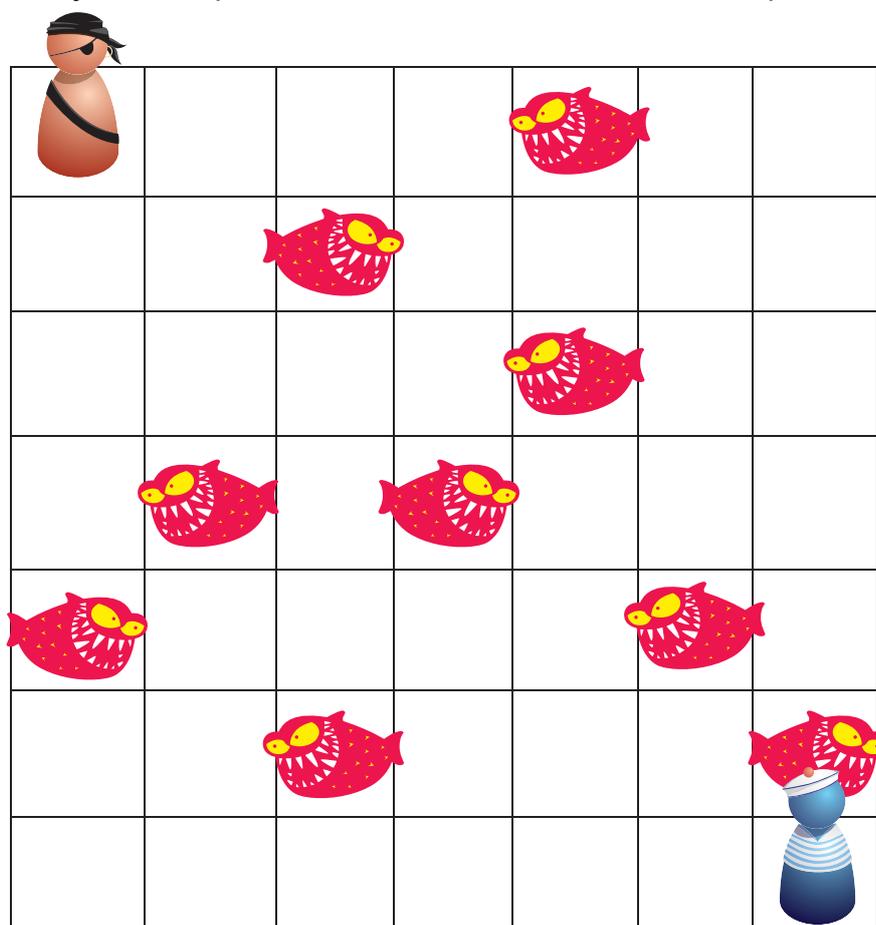
Exercice 2 : Trouver le bon chemin.

⇒ Apprendre à se déplacer sur un quadrillage.

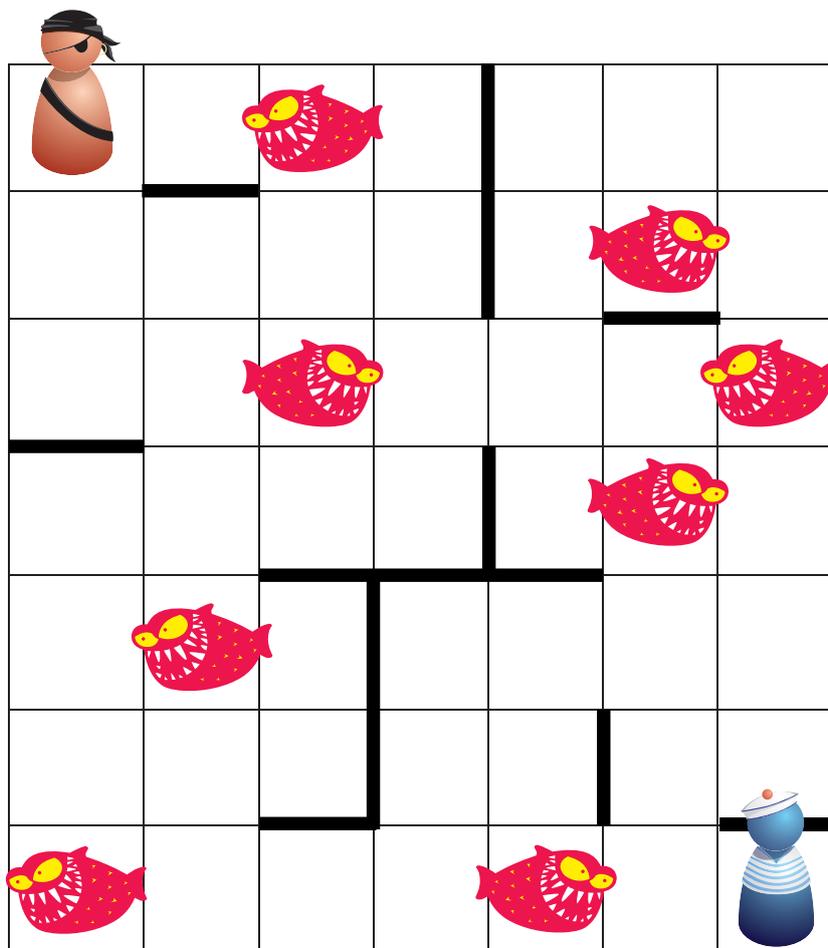
A) Le pion rouge doit rejoindre le pion bleu, mais en chemin, il doit d'abord passer par toutes les étoiles.



B) Aide le pion rouge à rejoindre le pion bleu en évitant les cases avec un poisson.



C) Aide le pion rouge à retrouver le pion bleu en évitant les cases avec un poisson. Attention, le pion doit aussi contourner les murs.



Note : L'enseignant peut reproduire ou créer le parcours directement sur le plateau de jeu en utilisant le pion comme personnage et en plaçant des images découpées (ci-dessous) et des barrières du jeu. Il est possible de complexifier l'exercice en demandant aux élèves de trouver le chemin le plus court pour atteindre l'objectif.

IMAGES À DÉCOUPER

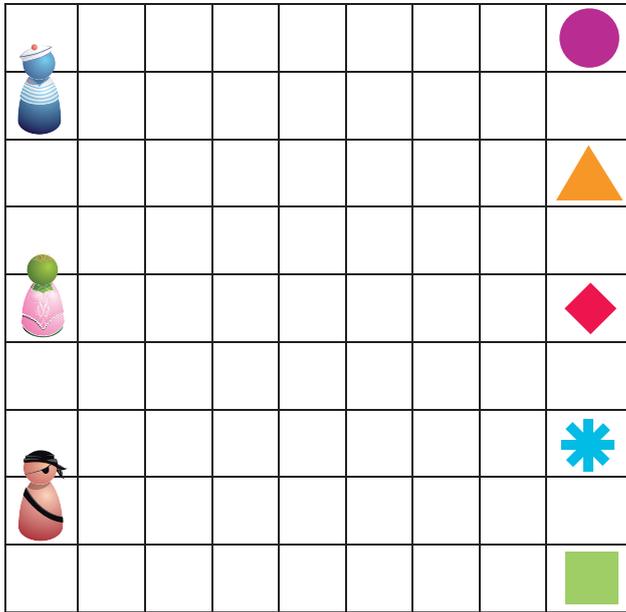


Exercice 3 : Trouver le bon objet

⇒ Apprendre à se déplacer sur un quadrillage.

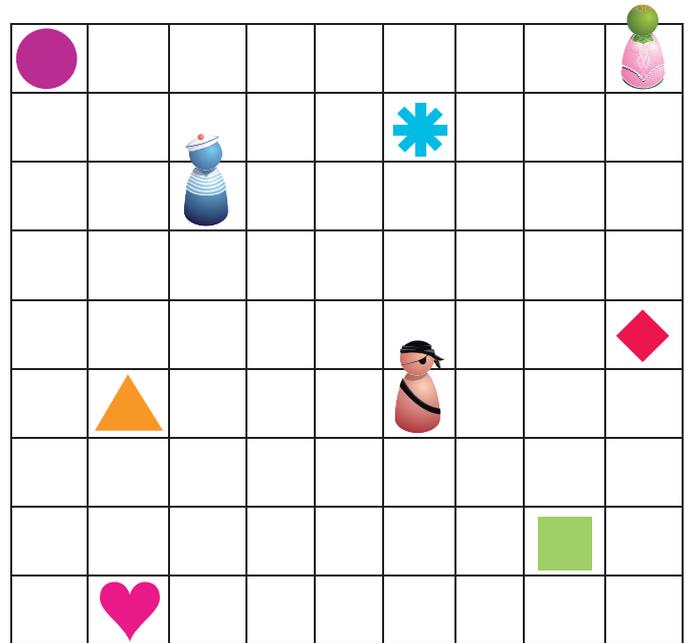
Suivre les indications pour savoir ce que va chercher chaque personnage. Attention, il faut bien compter les cases du quadrillage.

Note : L'enseignant peut utiliser directement le plateau de jeu pour cet exercice et en créer de nouveaux sur le même principe.



 2→ 4↓ 3→ 1↓ 3→  2→ 2↑ 5→ 1↑ 1→

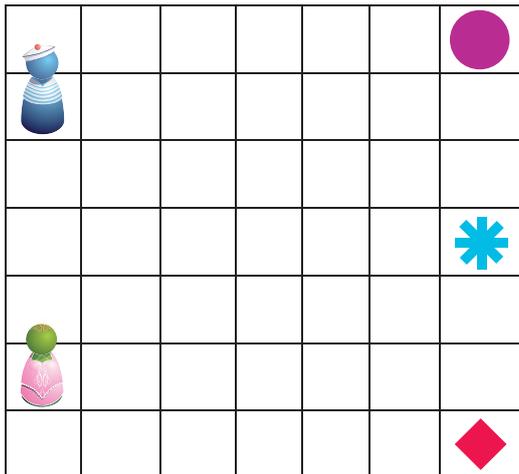
 1→ 4↑ 3→ 2↓ 3→ 2↑ 1→



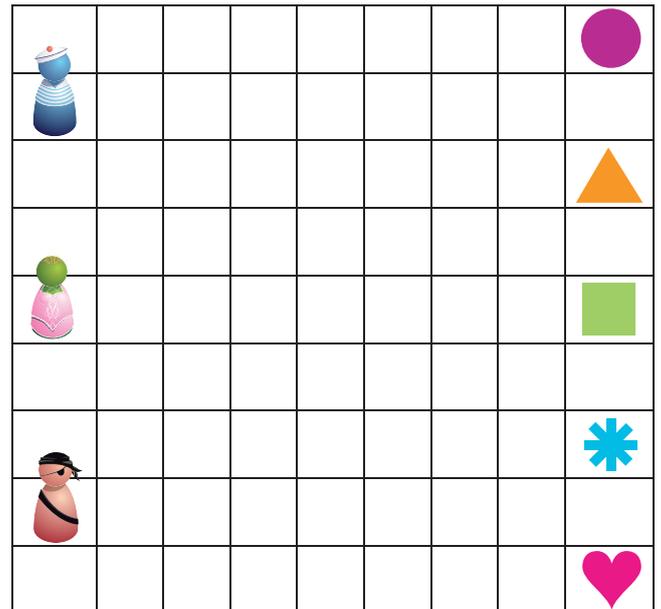
 4↓ 4→ 1↑ 1→ 5↑ 3← 1↓ 1→

 3↓ 3→ 2↑ 7← 1↓ 1← 4↑ 1→ 2↓

 1↓ 1← 1↑ 3← 4↓ 1← 3↓ 4→



 2→ 1↑ 4→  1↓ 3→ 3↑ 3→



 4→ 2↑ 3↗ 2↑ 1→

 1↓ 3↘ 3→ 2↑ 2↘

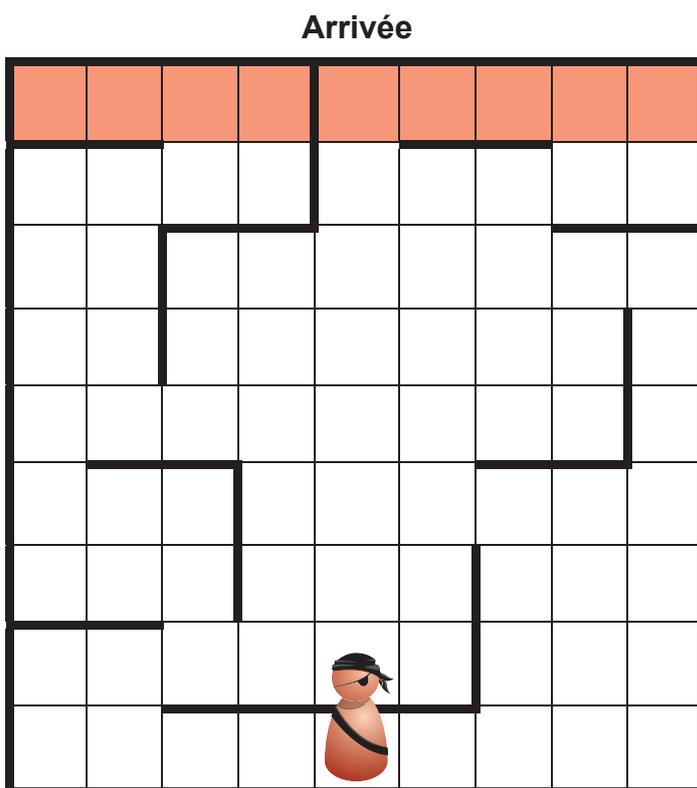
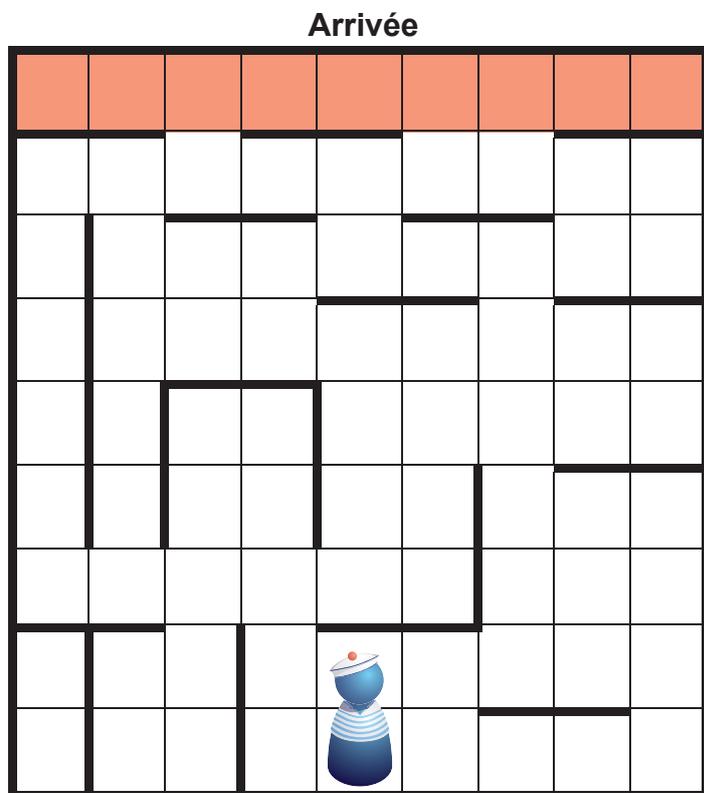
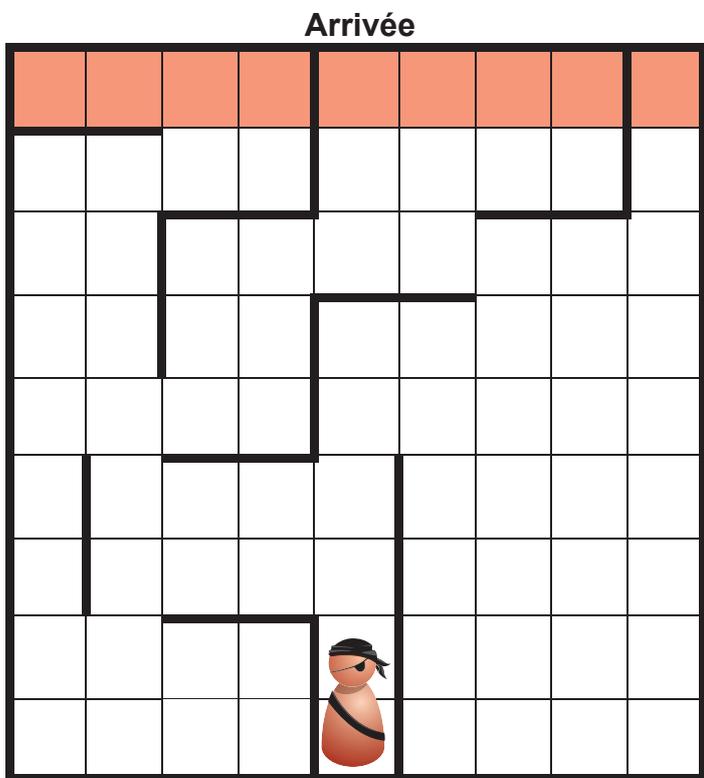
 2↘ 4→ 3↓ 2↗

Exercice 4 : Trouver le plus court chemin

⇒ Choisir l'itinéraire le plus court entre deux points

Important : les pions se déplacent d'une case à droite, à gauche, en avant, en arrière et jamais en diagonale. Les personnages doivent contourner les murs qu'ils rencontrent.

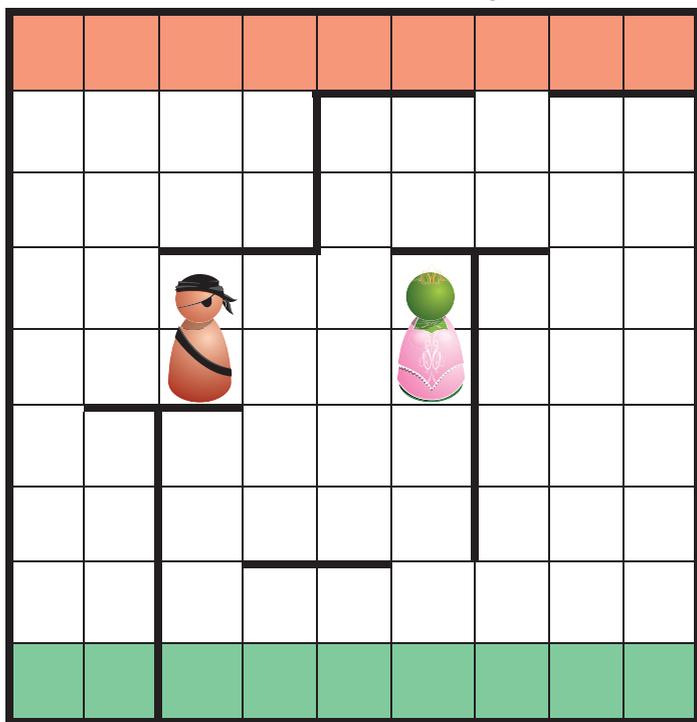
A) Quel est le chemin le plus court pour atteindre la ligne d'arrivée ?



B) Si chaque joueur prend le chemin le plus court, lequel atteindra en premier la ligne d'arrivée adverse ?
 Le pion vert doit atteindre une des cases de la ligne rouge, alors que le pion rouge doit atteindre une des cases de la ligne verte.

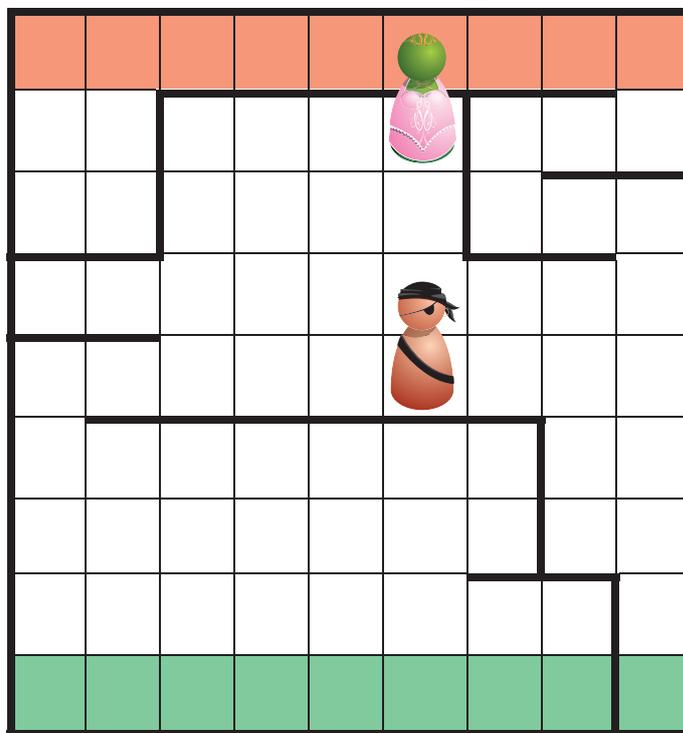
Note : L'enseignant peut choisir de travailler directement sur la feuille ou de reproduire les exercices sur le plateau de jeu en utilisant les barrières.

Vert doit atteindre cette ligne



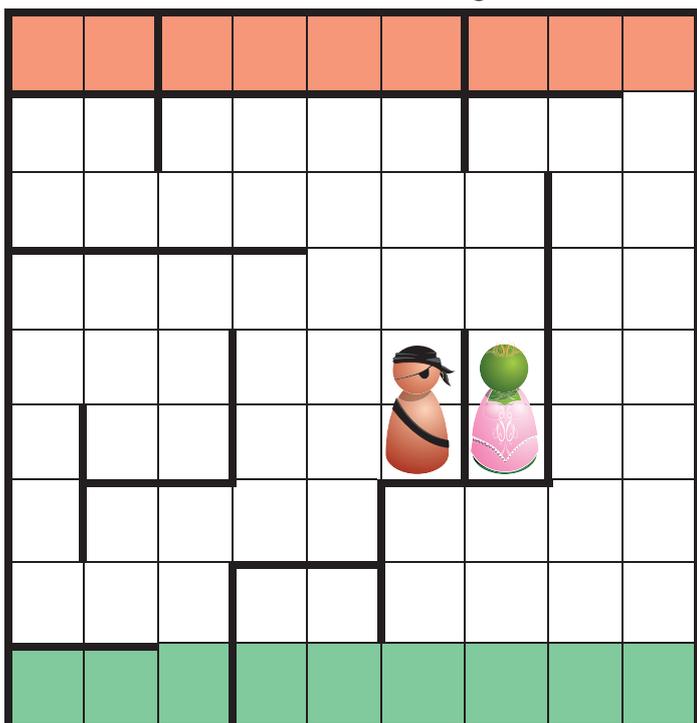
Rouge doit atteindre cette ligne

Vert doit atteindre cette ligne



Rouge doit atteindre cette ligne

Vert doit atteindre cette ligne



Rouge doit atteindre cette ligne

JOUONS à QUORIDOR !

👉 Réalisez une partie complète ⌚ 15min. A partir de 8 ans

⇒ But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre le côté opposé du plateau de jeu.

⇒ Règles du jeu simplifiées:

Mise en place

Le jeu commence avec le plateau vide. Chaque joueur choisit un pion et le place au centre de la première rangée de son côté de plateau (fig.1). Puis il prend ses 10 barrières, ou 5 barrières pour 4 joueurs.

Actions du joueur.

A chaque tour, le joueur peut :

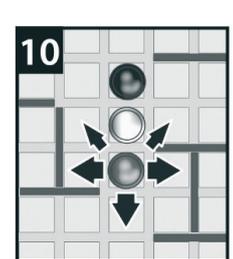
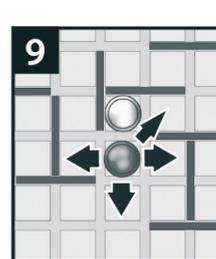
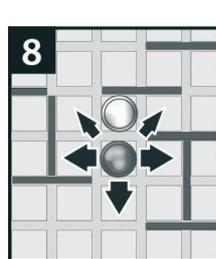
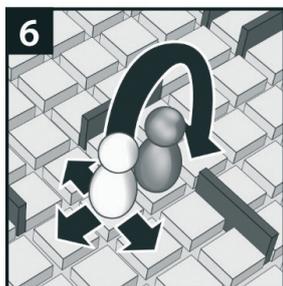
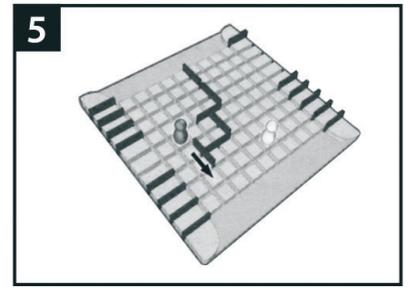
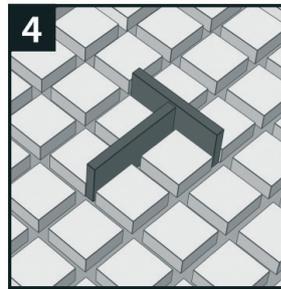
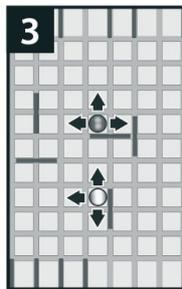
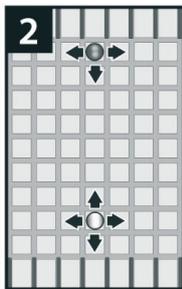
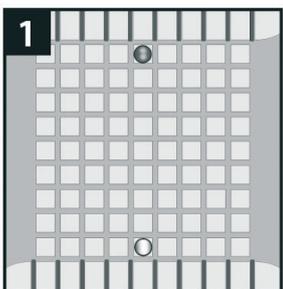
- bouger son pion d'une case en avant, en arrière ou sur les côtés (fig.2 & 3) (jamais en diagonale ou au-dessus d'un mur)

OU

- placer une barrière entre 4 cases du plateau. Elle peut être placée horizontalement ou verticalement (fig. 4).

Points importants :

- **Fair-play** : on ne peut jamais fermer totalement le chemin d'un pion (fig.5). Il doit toujours avoir un moyen de passer.
- **Face à Face** : quand 2 pions se retrouvent face à face (fig.6), le joueur dont c'est le tour peut faire sauter son pion au-dessus du pion de son adversaire pour le placer sur la case juste derrière (si jamais il y a une barrière juste derrière, le pion est placé à gauche ou à droite du pion sauté (fig.8. 9 & 10))
- **Fin de partie** : le jeu se termine quand un joueur atteint une des cases de la première ligne adverse (fig.7).



⇒ **Variables didactiques du jeu de base :**

Simplification (à partir de 6 ans) :

Il est possible de moduler la difficulté et la durée du jeu en diminuant les dimensions du plateau de jeu avec des caches (par exemple, un plateau de 7x7 ou de 5x5). Il faut dans ce cas diminuer également le nombre de barrières à disposition des joueurs.

Coopération : réalisez une partie en mode coopératif. Formez 2 équipes de deux joueurs, chacun prenant 5 barrières. Le but pour l'équipe est qu'un des 2 joueurs atteignent une des premières lignes adverses. Les règles de déplacement et de pose des barrières sont inchangées.

Variante mathématique : une fois que les élèves se sont familiarisés avec le jeu, il est possible d'ajouter une dimension mathématique au jeu de base.

Les règles de déplacements et de pose sont les mêmes mais durant la partie, chaque joueur note les étapes du pion adverse de cette façon :

1 pas en avant = 1 point ; 1 pas de côté = 0 point ; 1 pas en arrière = -1point.

La partie se termine quand les 2 pions sont arrivés sur la ligne adverse. Quand un des joueurs a atteint le camp adverse, il ne déplace plus son pion mais il peut, s'il le souhaite, continuer à poser une barrière à son tour de jeu pour gêner son adversaire. Le gagnant n'est pas celui qui est arrivé en premier mais celui dont le chemin rapporte le plus de points.

Vous avez des remarques ou des suggestions à propos de cette fiche,
contactez-nous ! contact@gigamic.com
D'autres fiches à télécharger sur notre site : www.gigamic.com

FICHE ELÈVE



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**



QUORIDOR

**SE REPÉRER, SE DÉPLACER,
ANTICIPER.**

👉 Réalisez une partie complète ⌚ 15min. A partir de 8 ans

⇒ But du jeu

Il faut être le premier joueur à atteindre le côté opposé du plateau de jeu.

⇒ Comment jouer ?

On commence le jeu avec le plateau vide. Choisis un pion et place-le au centre de la première ligne de ton côté de plateau. Ton adversaire prend un autre pion et le place au milieu de son côté de plateau (celui en face du tien). Prenez ensuite 10 barrières chacun.

A ton tour, tu peux :

- bouger ton pion d'1 case en avant, en arrière ou sur les côtés (jamais en diagonale). Si pendant ton déplacement tu te retrouves face au pion de ton adversaire, tu peux sauter au-dessus pour passer.

OU

- placer 1 barrière entre 4 cases du plateau. En posant des barrières, tu obliges ton adversaire à les contourner et tu rallonges son parcours. Mais attention, tu n'as pas le droit d'enfermer le pion de ton adversaire, il doit toujours pouvoir passer sur une case.

Puis c'est au tour de ton adversaire, qui peut aussi bouger son pion ou placer une barrière.

Conseils : tes barrières sont des ressources précieuses et sont limitées à 10. Essaie de les économiser et de ne pas les jouer trop vite.

⇒ Fin de la partie :

le jeu se termine quand un joueur atteint une des cases de la première ligne adverse

Note : si vous jouez à 4, chacun prend 1 pion et 5 barrières. Chacun place son pion sur l'un des 4 côté du plateau. Le reste du jeu est exactement le même que pour 2 joueurs.

⇒ Les mots difficiles

Obliger, économiser, contourner, ressources, parcours, horizontal, vertical, diagonal.