

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Programmation
Anticipation
Visualisation spatiale

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuelle / spatiale
- Logico-mathématiques
- Intrapersonnelle
- Interpersonnelle



PRÉREQUIS

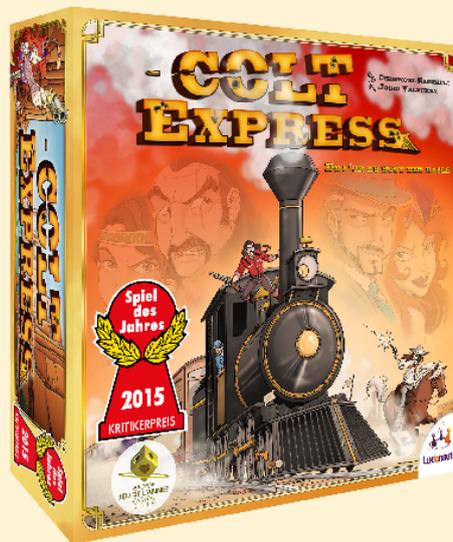
- Vocabulaire propre aux jeux de stratégie (action, tour de jeu, manche >> partie, etc.)
- Savoir lire
- L'addition



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **programmer leurs différentes actions** (tir, braquage, coup de poing, déplacement, changement d'étage et Marshal) pour devenir le bandit le plus riche ; ceci en évitant d'être la cible des autres bandits et du Marshal.

Les élèves seront également capables de **mémoriser progressivement les effets des actions, des pouvoirs des personnages et des événements** de fin de manche.



Un jeu de Christophe Rimbault

Maison d'édition : Ludonaute - Prix indicatif : 30€



pour 2 à 6 élèves
40 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut ramasser les butins des passagers d'un train pour devenir le bandit le plus riche.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 406 Jeu de stratégie

B 501 raisonnement hypothético-déductif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Situer l'information dans un cadre spatial et chronologique.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- Planifier.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère.

Géographie :

- Utiliser des repères spatiaux.
- Localiser, situer.

Éducation Morale et Civique

- Construire un raisonnement logique
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Pour découvrir le jeu :

- Lors des premières parties, faire jouer avec ces règles simplifiées afin de se familiariser avec les mécaniques du jeu et les différentes actions.
- Lorsque les élèves sont à l'aise avec ces règles de base, intégrez le pouvoir des personnages et les événements de fin de manche. (voir règles).

Les actions possibles :

- **Déplacement** : permet de déplacer son pion à l'intérieur ou sur le toit du train.
- **Changement d'étage** : permet de déplacer son bandit sans le changer de wagon.
- **Braquage** : ramasser un butin présent dans le wagon.
- **Tir** : permet de viser un bandit présent dans un wagon adjacent ou dans la ligne de vue sur le toit. Le bandit reçoit une carte balle.
- **Coup de poing** : permet faire perdre un butin au bandit ciblé et de le déplacer vers un wagon adjacent.
- **Marshal** : permet de déplacer le Marshal d'un wagon et de faire fuir sur le toit du wagon le.s bandit.s présent.s dans celui-ci. Le.s bandit.s reçoive.nt une carte balle neutre.

Précisions :

- **Chaque élève est obligé de réaliser son action** si celle-ci est possible.
- **Les cartes balle et balle neutre sont des cartes « mortes »** qui vont handicaper le joueur car elles ne peuvent pas être utilisées au cours des manches.

1. **Installez le train ainsi que les butins et les bandits dans chaque wagon** comme indiqué dans la règle.
2. **Chaque élève choisit un personnage** et place devant lui :
 - la fiche Personnage,
 - les 10 cartes action du personnage,
 - les 6 cartes balle du personnage,
 - une bourse de 250\$ en gardant sa valeur cachée.
3. **Une partie se déroule en 5 manches.** Chaque manche est **organisée grâce à une carte événement** qui indique le nombre de tours de table à effectuer lors de la première phase et la manière de poser les cartes actions (face visible, face cachée, en changeant le sens du tours). Elle est organisée **en deux phases de jeu** :
 1. **Le Plan qui permet la programmation des actions.** À son tour, l'élève peut soit poser une carte action sur la pile commune, soit piocher trois nouvelles cartes action qu'il ajoute à sa main.
 2. **L'Action qui permet la réalisation des cartes action.** Les actions sont obligatoirement réalisées lors de la phase d'Action suivant l'ordre dans lesquelles elles ont été programmées.
4. **A la fin de la manche, chaque élève récupère ses cartes actions utilisées** et mélange toutes les cartes actions de sa pioche ainsi que les cartes balle reçues au cours des manches précédentes. L'élève situé à gauche du premier joueur actif devient à son tour premier joueur. La manche suivante peut alors commencer.
5. A la fin des 5 manches, le bandit ayant distribué le plus de balles devient « As de la gâchette » et gagne un bonus de 1000\$. **Le bandit ayant le plus gros butin est déclaré vainqueur.**



a. Pour pouvoir jouer pleinement à « Colt Express », **il est important que les élèves aient une expérience avec le jeu de stratégie** afin d'être familiariser avec les règles complexes.

b. **Pour que les élèves se familiarisent avec le jeu :**

- Jouer une ou plusieurs parties avec les cartes manche « tuto » (voir aide de jeu) qui demandent de poser les cartes action toujours visibles durant la phase de plan.
- Ajouter les cartes manche classiques avec où les cartes action sont jouées face visible, face cachée ou en changeant de sens de jeu.
- Ajouter les événements de la fin de la 5ème manche,
- Ajouter les événements de chaque fin de manche,
- Ajouter les pouvoirs des personnages.

c. **Pour les élèves qui éprouvent des difficultés à anticiper les déplacements de leur bandit :**

- Regrouper les deux phases pour une première partie, en réalisant les actions au fur et à mesure qu'on pose les cartes action sur la pile commune.
- Faire visualiser les actions en permettant de bouger le bandit et de choisir l'action la plus appropriée.

d. **Faire vivre les déplacements avec le corps** en représentant un train grandeur nature avec des chaises, des tables, etc. Leur permettre de se déguiser et de jouer les bandits.

e. **Créer une ambiance Far West** à l'aide d'une musique sur ce thème.

f. **Pour complexifier le jeu**, jouer avec les règles expert (voir règles) ou avec les extensions.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

- o **Anticiper les actions de son propre bandit pour choisir les actions suivantes en fonction de sa position :**
 - voir point **c** dans « Pour jouer autrement » ;
 - faire oraliser les actions ;
 - voir point **d** dans « Pour jouer autrement ».
- o **Anticiper le jeu des autres bandits et prévoir leurs actions en conséquence :**
 - voir point **c** dans « Pour jouer autrement » ;
 - faire oraliser les actions ;
 - voir point **d** dans « Pour jouer autrement ».
- o **Mémoriser toutes les actions, les événements et les pouvoirs des personnages :**
 - voir les aides de jeu.
- o **Comprendre la différence entre le tir et le coup de poing :**
 - faire vivre avec le corps ;
 - faire oraliser ces actions ;
 - faire relire la règle (voir aide de jeu).
- o **Mélanger les cartes balle avec leurs cartes action :**
 - rappel de la règle.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles](#)

[Visionnez les règles en 5 minutes](#)



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : texte injonctif, lecture sélective.
- o **Mathématiques** : addition, comptage par 50, résolution de problèmes, lien de cause à effet, déplacement et visualisation dans l'espace.
- o **Éveil historique** : découpage temporel, le Far West, les vêtements au fil des âges.
- o **Éveil musical** : la musique folk.



GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →											
Choisir l'action adéquate											
Programmer ses actions											
Anticiper les actions des autres bandits											
Comprendre les différentes cartes et pouvoirs.											
Planifier les déplacements dans l'espace											
Visualiser les conséquences des déplacements											
Utiliser à bon escient l'aide de jeu											
Effectuer des additions											
Respecter les consignes											
Être fair-play											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir l'action adéquate.



2. Je suis capable de programmer mes actions.



3. Je suis capable d'anticiper les actions des autres bandits.



4. Je suis capable de comprendre correctement les différentes cartes et pouvoirs.



5. Je suis capable de planifier et visualiser les déplacements dans l'espace et leurs conséquences.



6. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



7. Je suis capable d'effectuer des additions.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis capable d'être fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différents pouvoirs des personnages :



GHOST



À chaque manche, Ghost peut jouer sa première carte Action face cachée.

BELLE



Belle ne peut pas être choisie comme la cible d'un Tir ou d'un Coup de poing s'il y a un autre Bandit qui est aussi en situation d'être une cible.

CHEYENNE



Lorsque Cheyenne donne un Coup de poing, elle peut directement récupérer la Bourse que fait tomber sa victime. Attention, cela ne marche pas avec les autres types de butin.

TUCO



Tuco peut tirer à travers le toit sur un Bandit qui se trouve au-dessus ou en dessous de son Wagon.

DJANGO



Lors d'un Tir, lorsque Django touche un Bandit, il le fait reculer d'un Wagon dans le sens du tir. Il est toutefois impossible d'éjecter un Bandit du train..

DOC



Au début de chaque manche, Doc pioche 7 cartes au lieu de 6.



Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différentes actions possibles :



Déplacement



DANS LE WAGON : Le joueur déplace son personnage d'un wagon vers l'avant ou vers l'arrière.

SUR LE TOIT : Le joueur déplace son personnage d'un à trois wagons vers l'avant ou vers l'arrière.

Changement d'étage



DANS LE WAGON : Le joueur déplace son personnage sur le toit de son wagon.

SUR LE TOIT : Le joueur déplace son personnage à l'intérieur de son wagon.

Marshal



DANS LE WAGON : Le joueur déplace le Marshal d'un wagon vers l'avant ou l'arrière.

Aucun joueur ne peut être dans le même wagon que le Marshal. Si jamais il se retrouve dans le même wagon, il reçoit une balle du Marshal et monte sur le toit du wagon.

Coup de poing



DANS LE WAGON ET SUR LE TOIT : Le joueur prend le butin de son choix à un autre personnage présent dans son wagon et à son étage, il le dépose dans ce même wagon et déplace le personnage à qui il a pris le butin d'un wagon vers l'avant ou vers l'arrière.

Tir



DANS LE WAGON : Le joueur tire sur un autre personnage présent dans un des deux Wagons adjacents et lui donne une carte balle.

SUR LE TOIT : Le joueur tire sur le premier personnage présent sur le toit qu'il voit. S'il y en a plusieurs, il choisit.

On ne peut pas tirer sur un autre personnage présent dans son wagon.

Braquage



Le joueur ramasse une bourse, un diamant ou une malette présent dans son wagon et à son étage.



COLT EXPRESS

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différents effets de fin de manche :

Rébellion des passagers



Les Bandits situés à l'intérieur des Wagons et de la Locomotive reçoivent une Balle neutre chacun.

Freinage



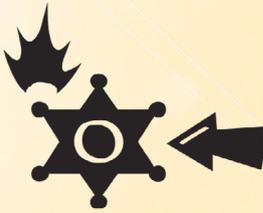
Déplacez d'un Wagon vers l'avant du train tous les Bandits présents sur le toit du train.

Prise d'otage conducteur



Chaque Bandit qui se trouve à l'intérieur ou sur le toit de la Locomotive gagne 250 \$.

Marshal en colère



Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit du Wagon où il se trouve puis il avance d'un Wagon vers l'arrière du train. Si le Marshal se trouve dans le Wagon de queue, il ne se déplace pas.

Potence tournante



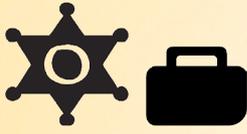
Placez sur le toit du Wagon de queue tous les Bandits présents sur le toit du train.

Vengeance du Marshal



Chaque Bandit présent sur le toit du Wagon où se trouve le Marshal perd le jeton Bourse de plus faible valeur.

Prenez tout !



Placez la deuxième Cagnotte à l'intérieur du Wagon où se trouve le Marshal.

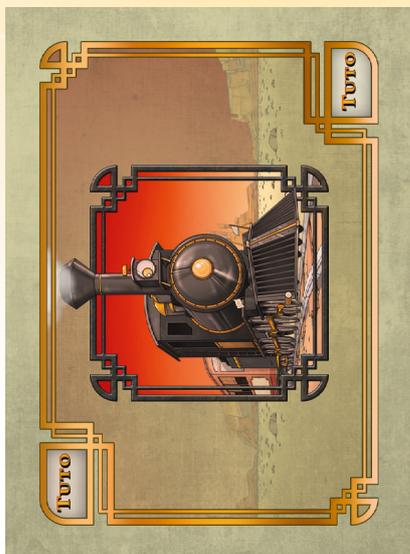


Vol à la tire



Chaque Bandit qui se trouve seul dans ou sur son wagon peut y prendre une Bourse, s'il en reste à cet endroit.

Carte manche tuto à découper et plastifier afin d'aider les élèves pour leurs premières parties. Elles indiquent que toutes les cartes actions doivent être jouées face visible.



COLT EXPRESS

CARTES

TUTO

