



**Activité longue**  
**6-8 ans**  
**30 minutes**

## Safari

---

### Description

Pars à la conquête de la vie sauvage dans un safari périlleux qui pourrait te consacrer roi ou reine de la jungle!

### Objectifs

- Stratégie
- Calcul
- Observation

### Matériel

- Jeu de cartes (ne conserver qu'un seul joker)
- Dés

### Animation

#### D'abord, on distribue les cartes :

1. Les enfants lancent un dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.
2. Placez le joker au centre de la table, face vers le haut. Il représente la jungle : le territoire à conquérir!
3. Mélangez les cartes et placez-les sur la table, face cachée.
4. Le premier joueur lance le dé, et pige autant de cartes que le chiffre obtenu. Il place ses cartes devant lui, face visible.
5. Chaque joueur fait de même, jusqu'à ce qu'il ne reste aucune carte. Si le dernier joueur à lancer le dé obtient un chiffre plus élevé que le nombre de cartes restantes, il les ramasse toutes.

\* Chaque carte va représenter un obstacle pour l'adversaire de droite.

## **Ensuite, le safari commence :**

1. Le premier joueur lance deux dés. Le chiffre obtenu va lui permettre de franchir les obstacles de son adversaire de gauche.

Il choisit ensuite quels obstacles il veut éliminer. Par exemple, avec un 2 et un 6, il peut éliminer une carte 2 et une carte 6, ou encore une carte 8, selon ce qui est le plus avantageux. Le joueur de gauche retourne les cartes éliminées face contre table.

2. Si le premier joueur avait obtenu une paire en lançant les dés, il peut rejouer. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.
3. Le joueur qui élimine toutes les cartes du joueur à sa gauche peut tenter de s'emparer de la jungle au tour suivant. Pour ce faire, il doit obtenir un 7 avec les dés : il peut alors voler le joker et devenir roi ou reine de la jungle, ce qui termine le jeu.

## Règles d'élimination des obstacles

- Les **as** sont éliminés avec le chiffre **1**.
- Les cartes de **2 à 10** sont éliminées lorsqu'un dé (ou le total des dés) leur correspond.
- Les **valets** peuvent être éliminés avec le **11**.
- Les **reines** peuvent être éliminées avec le **12** (ou avec le 2 ou le 10 si toutes les cartes plus basses sont retournées).  
Les **rois** doivent être éliminés en dernier, quand toutes les autres cartes sont retournées, avec le chiffre **3**.

## **Suggestions de livres**

- *Cherche et trouve : l'extraordinaire aventure des animaux*,  
Frédérique Fraisse
- *À la découverte de la nature : activités de plein air pour les enfants*,  
Josie Jeffery