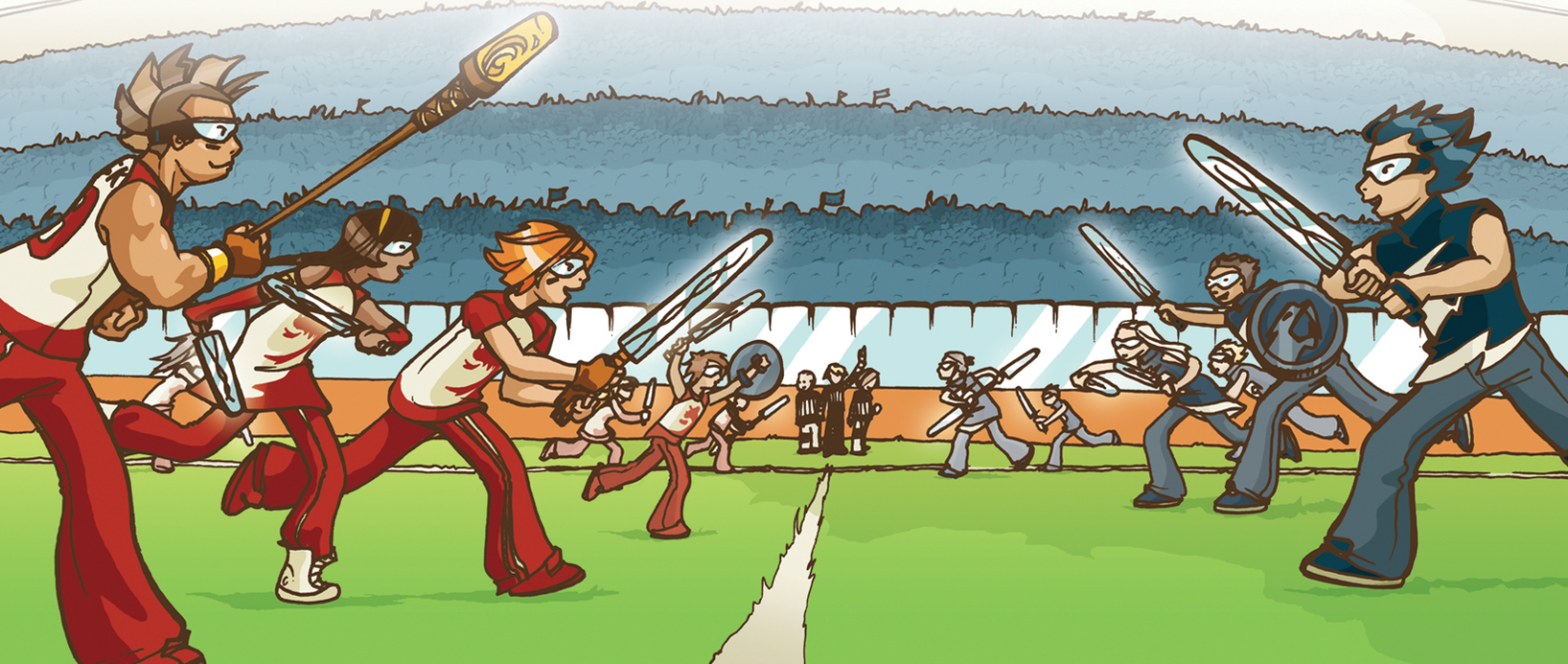
Entrez dans un nouvel univers!

KATAG

GUIDE D'ACTIVITÉS
TOME II



INDEX

Introduction ..... p. 1
Système de pointage ..... p. 2
Feuille de pointage (ANNEXE) ..... a. 1

Guide d'utilisation

Jeux en équipes

Jeu des 7-12 erreurs ..... p. 3
- Annexe ..... a. 2-3
- Solution ..... s. 1

Jeu de table Katag ..... p. 3-4
- Annexe ..... a. 4-5

Duel Katag / Duel en équipe ..... p. 4-5-6
- Annexe ..... a. 6-7-8-9-10

Message codé ..... p. 6
- Annexe ..... a. 11
- Solution ..... s. 2

Devine la phrase ..... p. 7
- Annexe ..... a. 12

Jeux individuels

Relie les points ..... p. 8
- Annexe ..... a. 13

Labyrinthe ..... p. 8
- Annexe ..... a. 14-15

Dessins à colorier ..... p. 13
- Annexe ..... a. 16 à 23

Mots croisés ..... p. 9
- Annexe ..... a. 24

Jeu de table «La course» ..... p. 10
- Annexe ..... a. 25-26-27

Sudoku ..... p. 11
- Annexe ..... a. 28

Jeu des 2 images identiques ..... p. 11-12
- Annexe ..... a. 29-30

Jeu de mémoire ..... p. 12-13
- Annexe ..... a. 31-32-33

Jeu de cartes Katag ..... p. 13-14
- Annexe ..... a. 34

www.katag.ca

KATAG

INTRODUCTION

Bonjour,

c'est avec un plaisir renouvelé que nous vous présentons ici notre guide d'activités thématiques TOME II ainsi que son guide d'utilisation qui propose une méthode simple de fonctionnement. Bien entendu, vous pouvez utiliser les activités de la façon qui vous conviendra le mieux! Ce guide vous permettra néanmoins d'avoir une méthode claire et intéressante pour les présenter et les réaliser avec vos jeunes. Allons-y!

Tout d'abord, il est important de préciser que ces activités ont été produites en relation avec le monde imaginaire de Katag. Elles sont en lien direct avec la bande dessinée qui apparaît sur notre site web www.katag.ca dans la section *Univers fantastique*. Nous vous suggérons donc d'envoyer vos jeunes sur ce site afin qu'ils puissent se familiariser avec ce nouvel univers en pleine expansion. Ils y trouveront, en plus de la bande dessinée, d'autres activités qu'ils pourront faire eux-mêmes (jeu de création de personnages, une aventure dont vous êtes le héros, etc.). Il n'est évidemment pas indispensable que vos jeunes aient consulté notre site web pour participer à la journée thématique, mais disons que ça ne peut que rendre leur expérience plus complète tout en créant un certain engouement pour votre journée!

Les pages d'activités suivantes ont été regroupées sous deux catégories distinctes :

1- Les activités individuelles
2- Les activités en équipes.

Les activités individuelles peuvent être faites de la manière qu'il vous conviendra et au moment jugé opportun. Elles ne vous demandent comme seule préparation que de remettre des photocopies aux enfants. Il est à noter que même ces activités peuvent être incluses dans l'idée générale d'activités de groupes. Par exemple, vous pourriez accorder des points de participation (voir ci-dessous pour les pointages) à ceux qui ont colorié les dessins et ensuite passer au vote populaire pour savoir lesquels les enfants trouvent les plus beaux!

Les activités de groupes, nommées *Les épreuves de Tangaro*, quant à elles, ont été produites dans l'idée qu'il peut être plaisant de s'affronter dans une compétition saine et amicale tout au long de la journée. Pour ce faire, nous avons inclus une feuille de pointage à ce document que vous pourrez imprimer et garder avec vous. Vous trouverez tous les renseignements nécessaires à ce sujet dans la section du document intitulée *Système de pointage*.

Chacune des épreuves sera décrite en détails avec ses règles de jeu, au fur et à mesure de votre progression. Vous n'êtes pas dans l'obligation de faire **toutes** ces activités, et n'êtes pas plus contraints de les accomplir dans un ordre précis. Le tout est laissé à votre entière discrétion. Ce que nous vous offrons, c'est un format dans lequel vous pouvez utiliser les activités. Il est à noter que si l'activité que vous désirez faire nécessite que vous vous référiez au site web de Katag, les informations la concernant se trouveront toujours dans la section *L'univers fantastique de Katag*. De plus, prenez note que les temps estimés pour chacun des jeux peuvent varier. Il serait donc préférable d'en prévoir plus que moins!

Nous espérons que vos jeunes pourront, avec le combiné d'activités que forment Katag, LE jeu d'épées-mousse, ainsi que les activités thématiques du monde fantastique, passer une journée bien remplie et appréciée de tous!

Bonne journée!

L'équipe de Katag, LE jeu d'épées-mousse!

www.katag.ca

SYSTÈME DE POINTAGE

Nous vous proposons ici un système de pointage pour la journée thématique. Vous trouverez à l'ANNEXE 1 le tableau de compilation des points pour les activités que vous avez choisies.

Tout d'abord, vous devez diviser votre groupe en équipe de trois à cinq joueurs (idéalement quatre). Ensuite, vous leur demandez de trouver un nom d'équipe. Vous inscrivez alors les noms dans la colonne de gauche du tableau. Dans les cases du haut, qui vont de gauche à droite, vous inscrivez le nom des activités que vous comptez pratiquer.

Chacune des activités pourra être évaluée selon trois aspects différents :

La participation : dans cette case, vous attribuez un point pour chacun des membres de l'équipe qui, à votre jugement, a bien participé (implication).

L'attitude : dans cette case, vous attribuez un point pour chacun des membres de l'équipe qui, à votre jugement, a eu une bonne attitude au jeu (esprit d'équipe, respect des autres et des consignes, etc.).

Le résultat : dans cette case, vous attribuez les points de la façon suivante :

Si vous avez cinq équipes, vous donnez :

- 5 points à l'équipe gagnante.

- 4 points à l'équipe en 2e place.

- 3 points à l'équipe en 3e place.

- 2 points à l'équipe en 4e place.

- 1 point à l'équipe en 5e place.

Note : Veuillez tenir compte des équipes qui pourraient se retrouver avec un joueur en moins en majorant leur pointage de participation et d'attitude au besoin.

www.katag.ca

GUIDE DES ACTIVITÉS TOME II

Jeux par équipes

Jeu des 7-12 erreurs

Durée approximative

Entre 30 min et 1 h.

Âge

5 ans et +

But du jeu

Trouver en équipe, le plus rapidement possible, les 7-12 différences entre deux images.

Matériel

Par équipe : Une feuille de jeu (ANNEXE 2 – facile 7 ou ANNEXE 3 – difficile 12) et quelques crayons.

Déroulement

Chacune des équipes se regroupe autour d'une table. L'éducatrice distribue à chacune d'elles une feuille de jeu retournée sur la table et, à son signal, les équipes retournent leur feuille et identifient le plus rapidement possible les sept différences. Lorsqu'une équipe croit avoir réussi, elle le signale au maître de jeu, qui arrête tout pour vérifier. S'ils ont les bonnes réponses, ils terminent en première position. Sinon, le jeu reprend en même temps pour tout le monde, toujours au signal de l'éducatrice. On poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les équipes aient terminé. L'équipe qui réussit le plus rapidement termine en première position. Attribuez ensuite les points (voir système de pointage).

Jeu de table KATAG

Durée approximative

1 h 30 et +

Âge

8 ans et +

But du jeu

Fabriquer le jeu de table KATAG et en apprendre les règles.

www.katag.ca

Matériel

Par équipe : une feuille avec la *planche de jeu et jetons* (ANNEXE 4*)*, la *feuille des règlements* (ANNEXE 5), du carton (boîte de céréales ou autre carton recyclé), petit contenant pour les jetons (pot à pilules ou autres), de la colle en bâton, des ciseaux.

Déroulement

Chacune des équipes fabrique son propre jeu de Katag sur table en découpant et collant la *planche de jeu* et les *jetons* sur une ou des épaisseurs de carton. Ils apprennent les règles et commencent à jouer entre eux.

Ils peuvent ensuite, si vous avez du temps, affronter les joueurs d'autres équipes et ainsi cumuler des points de victoire. Une partie dure une dizaine de minutes. L'équipe ayant cumulé le plus de points après une période déterminée par l'éducatrice termine en première position. Attribuez ensuite les points (voir système de pointage). Dans ce cas particulier, comme il serait possible d'y passer la journée, nous vous suggérons de déterminer une période de jeu entre les équipes en fonction du temps dont vous disposez.

Duels Katag

Durée approximative

Entre 30 min et 1 h.

Âge

7 ans et +

But du jeu

Être le premier joueur à amasser cinq points.

Nombre de joueurs

Illimité, mais les enfants jouent à un contre un.

Matériel nécessaire

Un personnage par joueur, que ceux-ci pourront choisir dans la banque de personnages (ANNEXES 8, 9 et 10) et un dé à six faces par paire de joueurs.

Suggestion : les jeunes peuvent solidifier leurs personnages papier en les découpant et les collant sur un carton.

www.katag.ca

Personnage

Chaque personnage possède trois caractéristiques : **attaque, défense** et **stratégie**. Chacune des caractéristiques possède une valeur en chiffre.

Déroulement de la partie

Chaque joueur roule le dé et celui qui obtient le résultat le plus haut commence. Le premier joueur, l'attaquant, joue en roulant son dé et ajoute le chiffre d'**attaque** de son personnage au résultat du dé pour déterminer ses points d'attaque. Le deuxième joueur, le défenseur, joue en roulant son dé et ajoute le chiffre de défense de son personnage au résultat du dé pour déterminer ses points de défense. Si le total de ses points d'attaque est égal ou supérieur aux points de **défense** du joueur en défense, il marque un point. Si le total des points d'attaque est inférieur aux points de défense, il échoue son attaque; aucun joueur ne marque de point. Ensuite, il remet le dé à l'autre joueur, qui devient ainsi le joueur attaquant.

La **stratégie** permet à un joueur, attaquant ou défenseur, de a) rouler à nouveau son propre dé s'il juge que son total n'est pas suffisant; il doit alors absolument garder le deuxième résultat, même s'il s'avère inférieur au premier, ou b) d'obliger l'autre joueur à rouler son dé à nouveau. Chaque joueur peut utiliser sa stratégie deux fois par partie. Les joueurs cumulent les victoires pour leur équipe.

Attribuez ensuite les autres points (voir système de pointage).

Variantes :

1- Les enfants se créent un personnage sur le site www.katag.ca, dans la section *L'univers fantastique de Katag.* Ils le font imprimer et inscrivent à la main les trois caractéristiques (**attaque**, **défense** et **stratégie**) d'un des trois personnages fournis en annexe. Ils peuvent ainsi jouer avec leurs propres personnages.

2- Pour des parties plus longues, augmenter le nombre de points à atteindre pour gagner.

VARIANTES TOME II : les pouvoirs
Pouvoir de Dryal :
« Kara natura - Prison de lianes » (une fois par combat): À son tour d'attaque, en plus de son attaque normale, Dryal peut faire apparaitre des lianes qui immobilisent son adversaire. Lancez un dé. Si le résultat est 4, 5 ou 6, le pouvoir fonctionne et l'adversaire est prisonnier des lianes et perd un tour. Si le résultat est 1, 2 ou 3, le pouvoir ne fonctionne pas. Elle attaque donc normalement.

Pouvoir de Tangaro :
« Kara Fira - Boule de feu » (une fois par combat): À son tour d'attaque et en plus de son attaque normale, Tangaro peut lancer une boulle de feu sur son adversaire. Lancez un dé. Si le résultat est 5 ou 6, la boule de feu touche son adversaire et donne un point à Tangaro.

Pouvoir de Témérok :
« Kara terra - Peau de roc » (une fois par combat): À son tour de défense, Témérock peut transformer sa peau en roc. Lorsqu'une attaque le touche, il lance un dé. Si le résultat est 5 ou 6, l'épée de son adversaire s'affaiblit et ce dernier doit soustraire un point de son total d'attaque pour le reste du combat.

www.katag.ca

Duels par équipe

Deux équipes s'affrontent à une même table. On détermine au dé quelle équipe débute et chaque équipe détermine dans quel ordre ses joueurs joueront. Le premier joueur de la première équipe à jouer affronte le personnage d'un joueur de son choix de l'équipe adverse. Il roule ainsi le dé et est soumis aux mêmes règles que lors des *Duels Katag*. S'il gagne l'affrontement, l'autre joueur est éliminé. Ensuite, c'est le premier joueur de la deuxième équipe qui joue et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs d'une même équipe soient éliminés, ce qui donne un point à l'équipe gagnante. Faites le total et attribuez ensuite les autres points (voir système de pointage).

Variante :

Chaque équipe peut se choisir un joueur (mage) qui aura le pouvoir de délivrer un autre joueur à son tour de jeu. Il ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par partie et ne peut rouler le dé à ce tour. S'il se fait éliminer, il ne peut plus délivrer de joueurs. Ce pouvoir n'est pas transférable à un autre joueur.

Message codé

Durée approximative

Entre 15 et 30 min.

Âge

6 ans et +

But du jeu

Associer les symboles aux lettres qu'ils représentent pour découvrir le message secret de Tangaro.

Matériel

Par équipe : une feuille de jeu (ANNEXE 11) et quelques crayons.

Déroulement

Chacune des équipes se regroupe autour d'une table. L'éducatrice distribue à chacune d'elles une feuille de jeu retournée sur la table et, à son signal, les équipes retournent leur feuille et tentent de décoder le message. Lorsqu'une équipe croit avoir réussi, elle le signale au maître de jeu, qui arrête tout pour vérifier. S'ils ont les bonnes réponses, ils terminent en première position. Sinon, le jeu reprend en même temps pour tout le monde, toujours au signal de l'éducatrice. On poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les équipes aient terminé. L'équipe qui réussit le plus rapidement termine en première position. Attribuez ensuite les points (voir système de pointage).

www.katag.ca

Devine la phrase

Durée approximative

Entre 30 min et 1 h.

Âge

7 ans et +

Matériel

Un tableau, une craie et (ANNEXE 12).

But du jeu

Être la première équipe à trouver la phrase cachée.

Déroulement

L'éducatrice sera le maître de jeu. Elle devra inscrire de petits traits sur le tableau, à la manière du jeu du pendu, afin de constituer de courtes phrases. Pour lui éviter d'avoir à compter les lettres de chacun des mots, nous avons inscrit le nombre de traits qui les constituent juste au-dessous de chacun d'eux. Vous trouverez les phrases à l'annexe 15.

1- Pour débuter, vous devez faire un tirage au sort afin de déterminer l'ordre des équipes. Les joueurs de l'équipe désignée pour commencer se consultent et choisissent une lettre. Si cette lettre est présente dans la phrase, vous allez l'inscrire au-dessus du ou des traits approprié(s), si celle-ci est présente à plus d'une reprise.

2- Une fois que vous avez inscrit la lettre (même si on la retrouve à plus d'un endroit dans la phrase), vous devez demander à cette équipe si elle peut trouver la solution. Si elle ne peut pas, vous passez à l'équipe suivante. La même équipe ne peut donc trouver plus d'une lettre par tour.

3- Répétez ensuite les opérations 1 et 2 jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à solutionner.

Pointages

1- Un point est accordé par lettre trouvée. Si celle-ci est présente à quatre reprises, vous devez accorder quatre points.

2- Sept points sont accordés à l'équipe qui arrive à trouver la solution.

3- Ensuite, effacez et faire la phrase suivante. On poursuit avec l'équipe suivant celle qui a solutionné, dans le même ordre d'équipe établi au départ.

4- Lorsque vous aurez passé toutes les phrases, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points au jeu termine en première position. Attribuez ensuite les points (voir système de pointage).

www.katag.ca

Jeux individuels

Relie les points

Durée approximative

30 min.

Âge

5 ans et +

But du jeu

Relier les points en suivant l'ordre des chiffres.

Matériel

(ANNEXES 13) et un crayon.

Labyrinthe

Durée approximative

30 min.

Âge

5 ans et +

But du jeu

Permettre à la salamandre de se rendre au milieu de la pyramide.

Permettre à Tangaro de traverser le labyrinthe.

Matériel

(ANNEXE 14 et 15) et un crayon par participant

www.katag.ca

Dessins à colorier

Durée approximative

30 min à 1 h.

Âge

5 ans et +

Matériel

(ANNEXES 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 et 23) et des crayons à colorier.

Mots croisés

Durée approximative

Entre 15 et 25 min

Âge

5 ans et +

But du jeu

Nommer, en équipe, le plus rapidement possible, les images afin de remplir la grille de mots croisés.

Matériel

Par équipe : une feuille de jeu (ANNEXE 24) et quelques crayons.

Déroulement

Chaque équipe se regroupe autour d'une table. L'éducatrice dépose une feuille de jeu retournée à l'envers sur chaque table. À son signal, les équipes retournent leur feuille à l'endroit et remplissent la grille de mots croisés. Lorsqu'une équipe croit avoir réussi, elle le signale au maître de jeu, qui arrête tout pour vérifier. Si l'équipe a toutes les bonnes réponses, elle termine en première position. Sinon, le jeu reprend en même temps pour tout le monde, toujours au signal de l'éducatrice. On poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les équipes aient terminé. L'équipe qui réussit le plus rapidement termine en première position. Attribuez ensuite les autres points (voir système de pointage).

www.katag.ca

Jeu de table « La course »

Durée approximative

1 h 30 et +

Âge

5 ans et +

But du jeu

Fabriquer le jeu de table « La course » et jouer. « Une partie de KATAG commence bientôt au stade de Manifeste et les joueurs s'y dirigent… Qui sera le premier arrivé? »

Matériel

Les annexes des cartes recto (ANNEXE 26) et des cartes verso (ANNEXE 27), du carton (boîte de céréales ou autre carton recyclé), de la colle en bâton, des ciseaux.

Règles du jeu

Les joueurs roulent le dé à tour de rôle, le plus fort commence.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case, il applique ce qui y est inscrit. Les chiffres précédés d'un + ou d'un – signalent au joueur qu'il doit avancer (+) ou reculer (-) de la valeur indiquée.

Pour gagner, le joueur doit arriver pile sur la case ARRIVÉE. S'il n'obtient pas le bon chiffre, il doit attendre au tour suivant.

Déroulement

Chacune des équipes fabrique son propre paquet de cartes en assemblant les cartes recto (ANNEXE 26), et les cartes verso (ANNEXE 27). Les deux annexes doivent être collées dos à dos et vis-à-vis en prenant soin d'ajouter une ou des épaisseurs de carton entre les deux. Ensuite, les joueurs découpent les douze cartes du jeu.

VARIANTES TOME II : Les cartes

On brasse les cartes avant le début de la partie et on dépose le paquet à côté de la planche de jeu. Il y a deux façons d'obtenir des cartes; En roulant « 1 » au dé ou en atterrissant sur la case 19 « Pige une carte ». Carte rouge : Elle doit être jouée tout de suite après l'avoir pigée. Carte bleue : Le joueur la garde dans sa main face caché aux autres joueurs. Il peu avoir plus d'une carte bleue en sa possession. Le moment pour jouer chaque carte spéciale est indiqué dans la charte des douze cartes.

www.katag.ca

Sudoku KATAG

Durée approximative

Entre 15 et 25 min.

Âge

7 ans et +

But du jeu

Remplir les grilles de Sudoku en prenant soin de ne mettre qu'un seul item semblable par colonne (verticale) et par rangée (horizontale).

Matériel

Par équipe : une feuille de jeu (ANNEXE 28) et quelques crayons.

Déroulement

Chaque équipe se regroupe autour d'une table. L'éducatrice dépose une feuille de jeu retournée à l'envers sur chaque table. À son signal, les équipes retournent leur feuille à l'endroit et remplissent les grilles de Sudoku. Lorsqu'une équipe croit avoir réussi, elle le signale au maître de jeu, qui arrête tout pour vérifier. Si elle a toutes les bonnes réponses, l'équipe termine en première position. Sinon, le jeu reprend en même temps pour tout le monde, toujours au signal de l'éducatrice. On poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les équipes aient terminé. L'équipe qui réussit le plus rapidement termine en première position. Attribuez ensuite les autres points (voir système de pointage).

www.katag.ca

Jeu des 2 images identiques

Durée approximative

Entre 15 min. et 25 min.

Âge

5 ans et +

But du jeu

Identifier les deux traqueurs identiques ou les deux Tangaro identiques.

Matériel

Par équipe : une feuille avec le *jeu des salamandres identiques* ANNEXE 29 (facile) et ou le *jeu des Dryal identiques* ANNEXE 30 (difficile).

KATAG

Déroulement

Chaque équipe se regroupe autour d'une table. L'éducatrice distribue à chacune d'elles une feuille de jeu retournée à l'envers sur la table. À son signal, les équipes retournent leur feuille à l'endroit et identifient les deux salamandres identiques. Lorsqu'une équipe croit avoir réussi, elle le signale au maître de jeu, qui arrête tout pour vérifier. Si elle a la bonne réponse, l'équipe termine en première position. Sinon, le jeu reprend en même temps pour tout le monde, toujours au signal de l'éducatrice. On poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les équipes aient terminé. L'équipe qui réussit le plus rapidement termine en première position. Attribuez ensuite autres les points (voir système de pointage).

Jeu de mémoire

Durée approximative

Environ 1 h.

Âge

5 à 7 ans : Utiliser l'annexe 32 et produire 30 cartes

8 ans et + : Utiliser l'annexe 32, l'annexe 33 et produire 60 cartes

But du jeu

Fabriquer et utiliser un jeu de mémoire, qui consiste à réunir des paires de dessins identiques. Le gagnant est le joueur parvenant à en retrouver le plus.

«Un bon katsaï développe et pratique sa mémoire. C'est une faculté utile à ses missions.»

Matériel

Les annexes des cartes (recto et verso), du carton (boîte de céréales ou autre carton recyclé), de la colle en bâton, des ciseaux.

Préparation

Chacune des équipes fabrique son propre paquet de cartes en assemblant une face recto avec une face verso. Les deux côtés doivent être collés dos à dos et vis-à-vis en prenant soin d'ajouter une ou des épaisseurs de carton entre les deux. Il faut répéter l'opération deux fois afin d'obtenir chacune des cartes en double. Ensuite, les joueurs découpent les trente cartes du jeu.

Déroulement

Les cartes doivent être brassées puis disposées à l'envers sur une table . À tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes. Si les dessins ne sont pas identiques, le joueur doit replacer les cartes en prenant soin de les remettre à la même place. S'il réussit à trouver deux cartes identiques, il les garde et rejoue. Une partie dure environ dix minutes.

www.katag.ca

Variante

Si le temps le permet, les jeunes peuvent affronter les joueurs d'autres équipes. Lorsqu'un joueur gagne une partie, il en informe l'éducatrice, qui alloue un point à son équipe. L'équipe ayant cumulé le plus de points au cours de la période déterminée par l'éducatrice termine en première position.

Variante : version expert!

Choisissez un des deux paquets (annexe 32 ou annexe 33) et produisez une troisième copie des 15 cartes afin de tripler chacune d'elles. Le jeu de mémoire consiste alors à retrouver le plus de triplés de dessins identiques!

Jeu de cartes Katag

Durée approximative

Entre 15 min et 1 h.

Âge

5 ans et +

But du jeu

Éliminer tous les jetons de son adversaire.

Matériel

Pour deux adversaires : deux séries de jetons (ANNEXE 34) et un jeu de 52 cartes (sans les jokers).

Préparation

Chaque joueur doit fabriquer sa propre série de jetons. Pour ce faire, il doit découper une série de six jetons identiques de l'annexe 34, puis les coller sur du carton. Une fois collés, il les découpe à nouveau afin d'obtenir une série de jetons plus rigide. Une copie de l'annexe 34 est requise pour chaque groupe de six joueurs.

Déroulement

Chaque joueur se choisit un dojo et découpe les jetons de l'annexe. Chacun de ces jetons représente un joueur de son équipe. Il les place devant lui. Chaque joueur pige une carte dans le paquet. Celui qui pige la carte la plus faible brasse les cartes. Nous l'appellerons joueur 1. Le joueur 1 distribue cinq cartes pour lui et cinq cartes pour son adversaire. C'est ensuite au joueur 2 de débuter la partie. Il dépose une première carte sur la table. Si son adversaire détient une carte identique, il élimine un joueur de l'équipe adverse. L'enfant remet l'un de ses jetons à son adversaire. On place alors les cartes jouées de côté. Si le joueur ne détient pas de carte identique, le jeu continue jusqu'à ce que deux cartes identiques soient tournées. Le joueur qui met sur table une carte identique à celle de son adversaire est toujours celui qui élimine. Lorsque toutes les cartes en main ont été jouées, le joueur 1 distribue à nouveau cinq cartes pour lui et pour son adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes du jeu aient été distribuées.

www.katag.ca

À noter que lors de la dernière distribution de cartes, chaque joueur aura six cartes en sa possession. La partie se termine lorsque tous les jetons d'une équipe ont été éliminés. Si chacun des joueurs a toujours des jetons en main lorsque toutes les cartes du jeu ont été jouées, c'est au tour du joueur 2 de brasser les cartes et de faire la distribution. Le joueur 1 est alors le premier à jouer.

Exemple 1

Joueur 1 joue un six.

Joueur 2 joue un six.

Le joueur 1 perd un jeton.

Exemple 2

Joueur 1 joue un six.

Joueur 2 joue un quatre.

Joueur 1 joue un trois.

Joueur 2 joue un trois.

Le joueur 1 perd un jeton.

Variantes

Variante 1 : On inclut les jokers dans le jeu. Si un joueur joue un joker après que son adversaire en ait déposé un sur la table, il a le choix entre reprendre l'un de ses jetons éliminés par son adversaire, si son adversaire a réussi à ce moment du jeu à en éliminer un, ou il élimine deux jetons de son adversaire.

Variante 2 : On joue à quatre joueurs. Celui qui brasse les cartes distribue une première main de six cartes à chaque joueur. Lorsque toutes les cartes auront été jouées, la seconde distribution sera de sept cartes. C'est toujours l'équipe qui ne brasse pas les cartes qui débute. La grande distinction est que les deux joueurs d'une même équipe peuvent à chaque tour choisir qui déposera sa carte sur la table. Bien entendu, lorsqu'un des joueurs d'une équipe détient une carte identique à celle déposée, il va de soit que ce soit lui qui dépose. Toutefois, chacun des joueurs devra avoir déposé toutes ses cartes avant qu'une prochaine distribution ne se fasse.

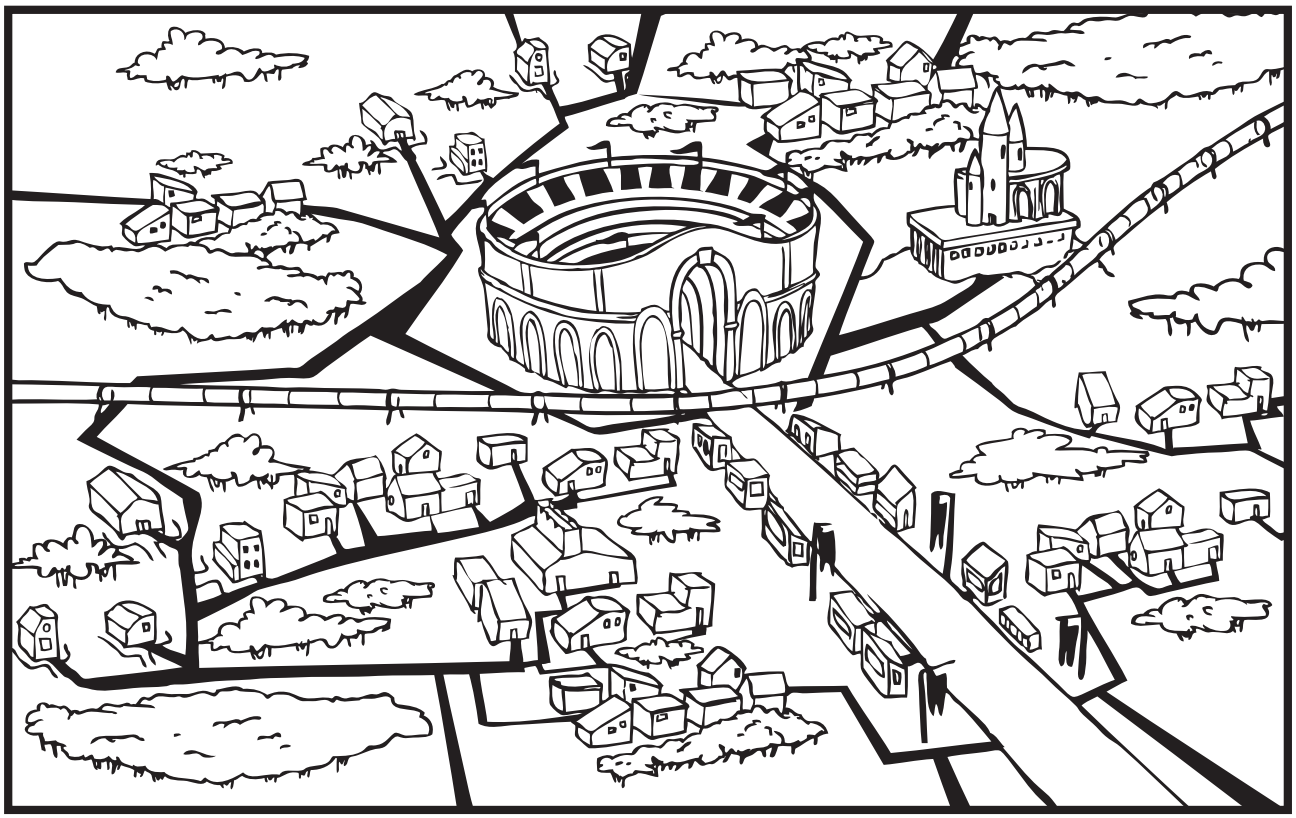
Variante 3 : On joue à six joueurs. Celui qui brasse les cartes distribue huit cartes à chaque joueur. Il lui restera alors quatre cartes en main qu'il mettra de côté. Lorsque toutes les cartes auront été jouées, ce sera autour d'un joueur de l'équipe adverse de brasser les cartes et d'en faire la distribution. C'est toujours l'équipe qui ne brasse pas les cartes qui débute. Tout comme pour la variante à quatre joueurs, tous les joueurs d'une même équipe peuvent à chaque tour choisir qui déposera sa carte sur la table.

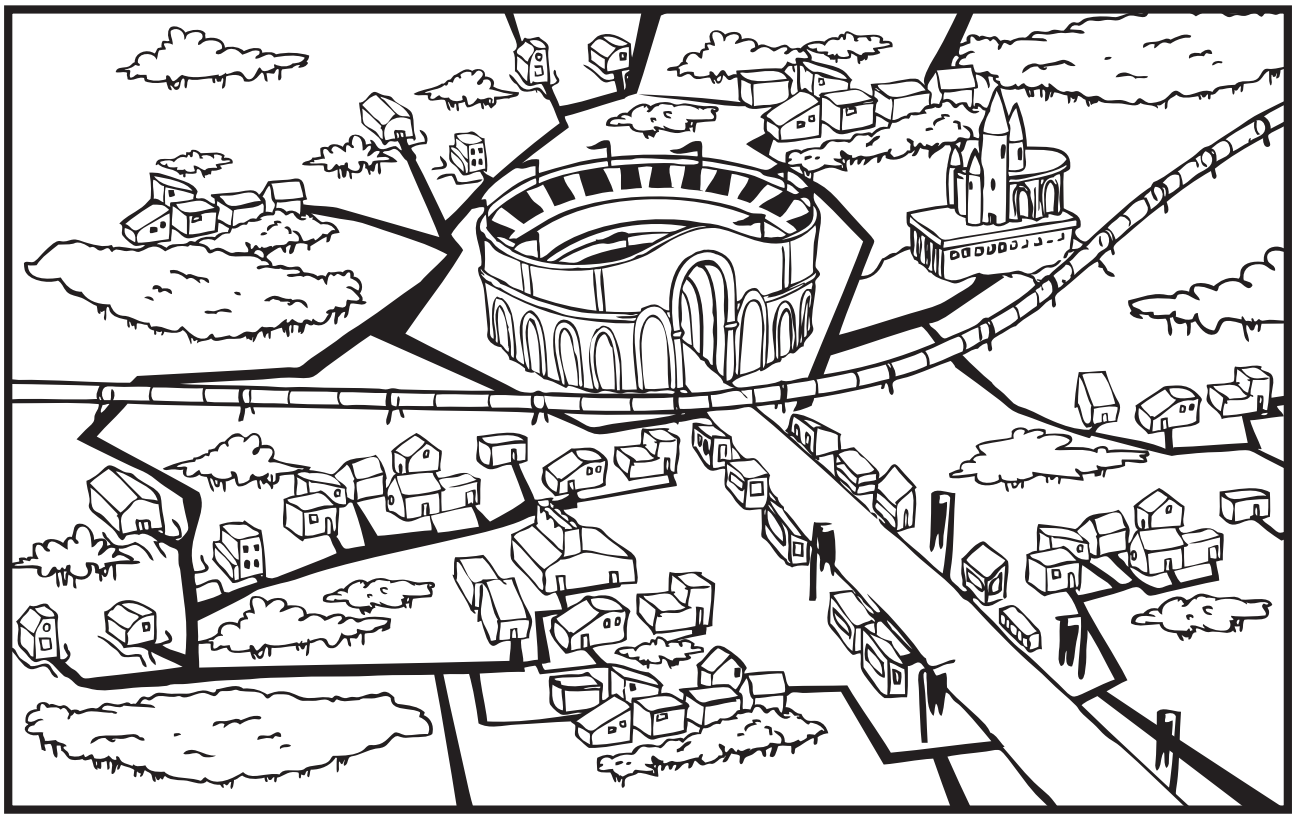
Variante 4 : C'est la version tournoi. Il doit y avoir quatre, huit ou seize joueurs inscrits. Si le tournoi se déroule en simultané, chaque joueur devra détenir une série de jetons et on devra prévoir un jeu de cartes pour chaque paire de joueurs. Au bout d'une partie, les joueurs gagnants avancent au deuxième tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on ait un grand gagnant.

www.katag.ca

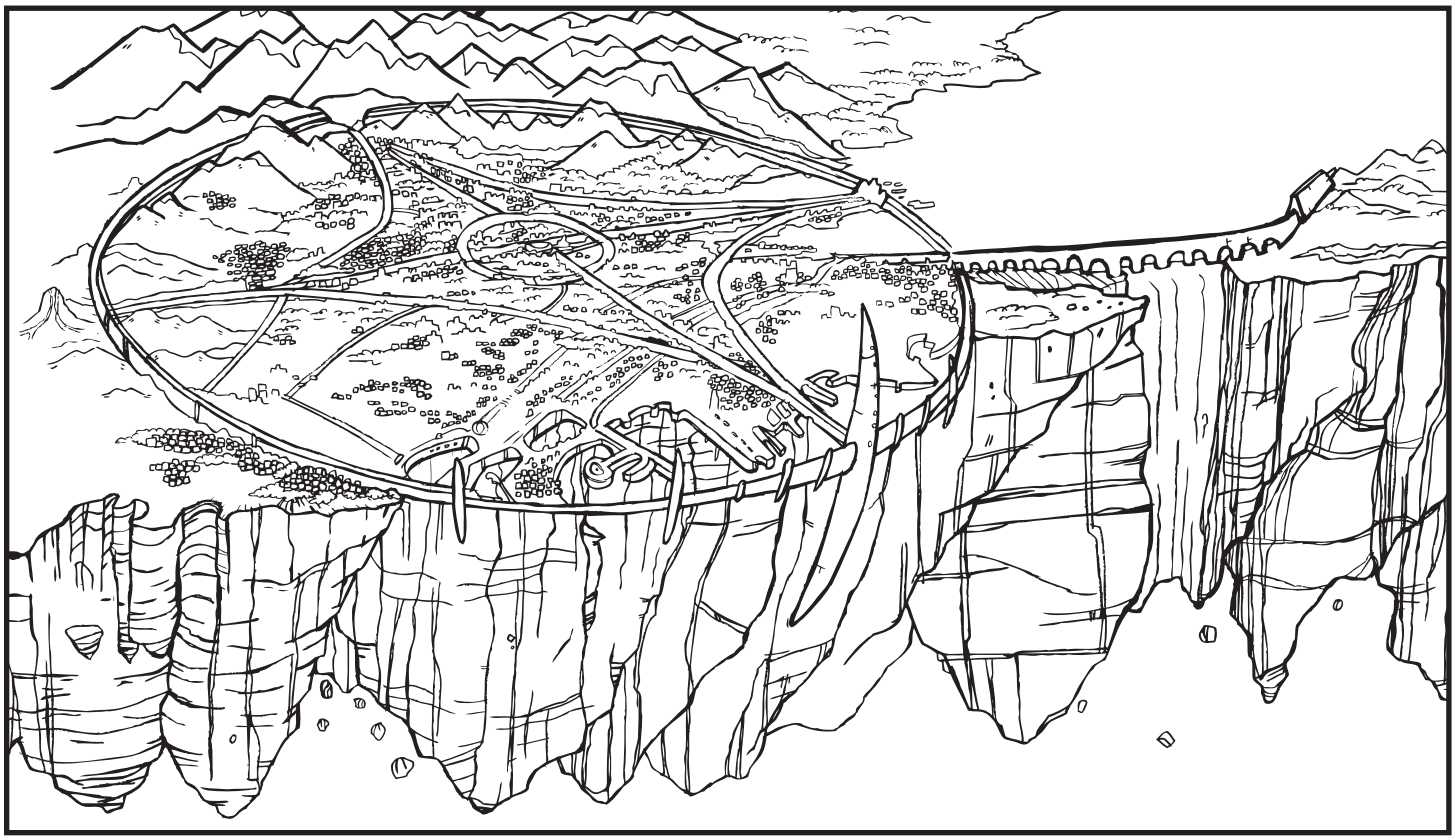
Feuille de pointage	Activités																		Total	Grand total
Nom de l'équipe																				
	Attitude																			
	Participation																			
	Résultat																			
	Attitude																			
	Participation																			
	Résultat																			
	Attitude																			
	Participation																			
	Résultat																			
	Attitude																			
	Participation																			
	Résultat																			
	Attitude																			
	Participation																			
	Résultat																			

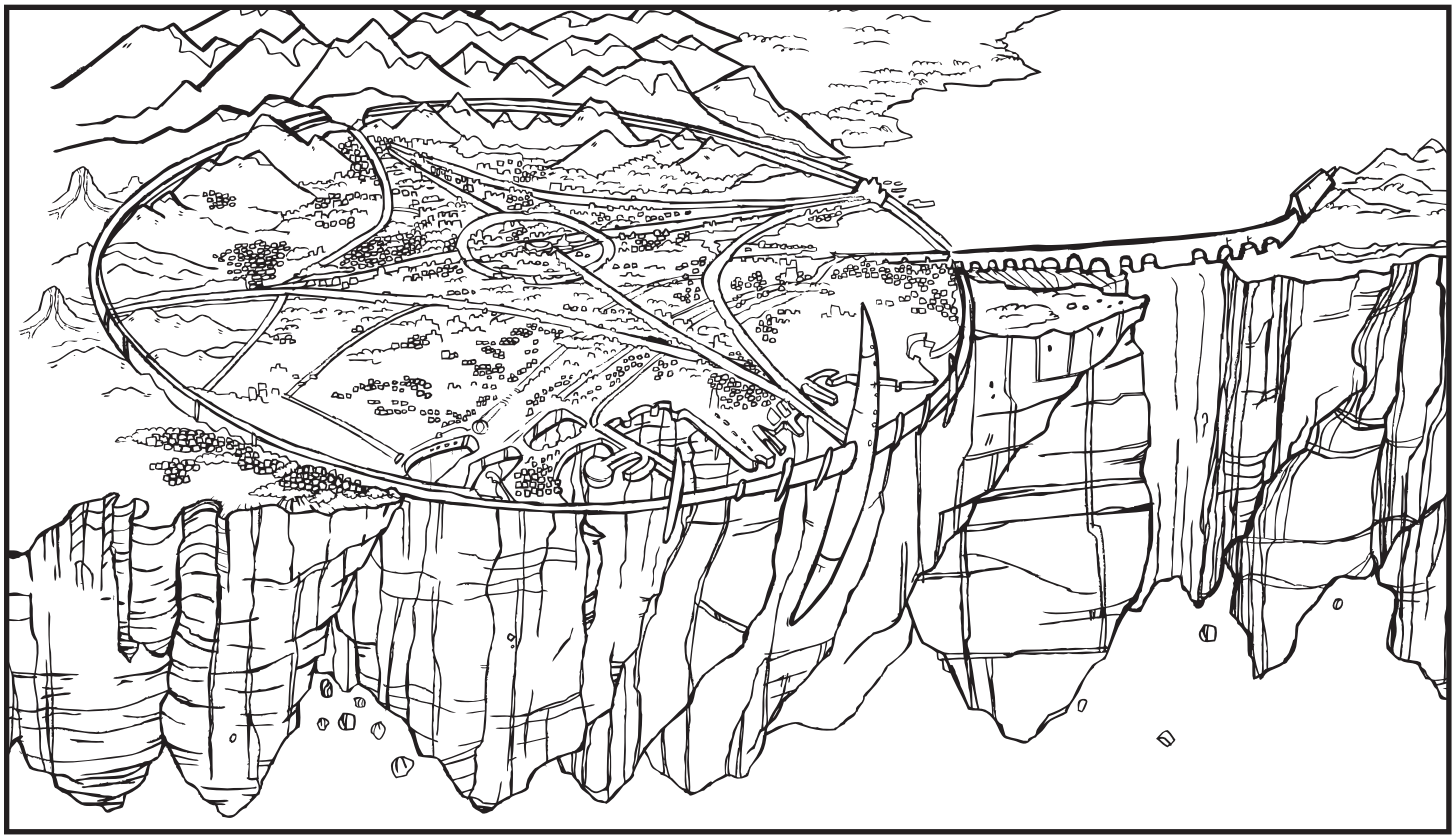
Jeu des 7 erreurs



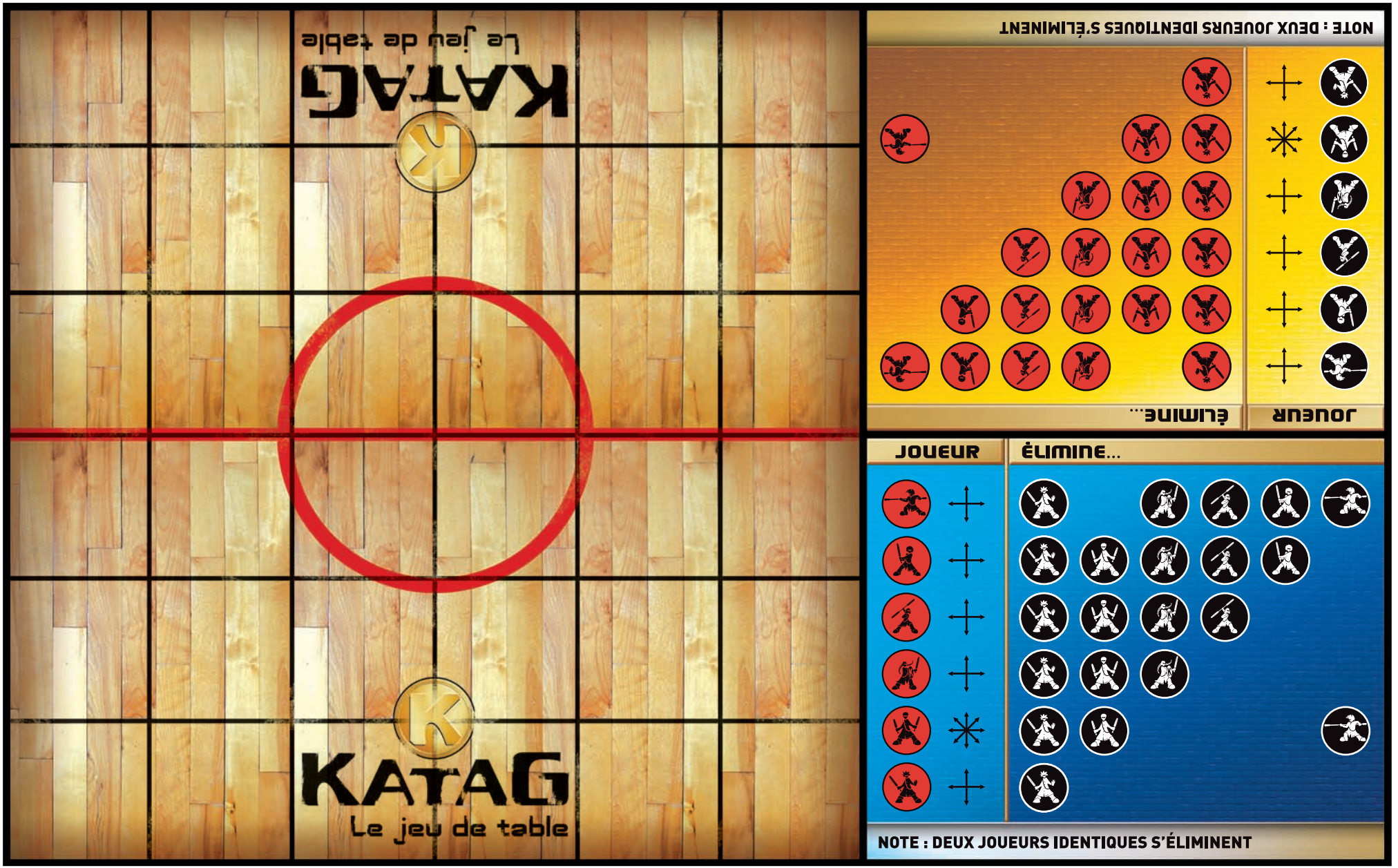


Jeu des 12 erreurs





ANNEXE 4


KATAG
Le jeu de table
KATAG
Le jeu de table
NOTE : DEUX JOUEURS IDENTIQUES S'ÉLIMINENT
JOUEUR
ÉLIMINE...
JOUEUR
ÉLIMINE...
NOTE : DEUX JOUEURS IDENTIQUES S'ÉLIMINENT

Règles du jeu de table Katag

But du jeu : éliminer tout les pions du joueur adverse.
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Âge suggéré : 7 ans et plus

ANNEXE 5

www.katag.ca

Préparation : Les deux joueurs placent leurs six jetons sur la première rangée du planché de gymnase chacun directement en face de lui sur le tableau de jeu. La disposition des jetons est à la discrétion de chacun des deux joueurs.

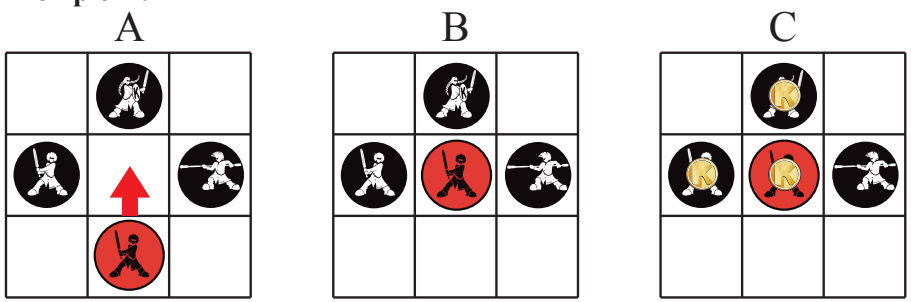
Ils peuvent choisir leur alignement en la cachant de la main et ensuite les dévoiler tout deux en même temps. Déposez les douze petits jetons jaunes marqué d'un "K" sur la table à côté de la planche de jeu. Tirez à pile ou face, à l'aide de l'un des jetons, pour déterminer celui qui débutera la partie.

Déroulement du jeu : Le premier joueur débute en avançant un jeton de son choix d'une case (voir déplacement). Ensuite, c'est à l'autre joueur d'avancer un de ces jetons. Il en va ainsi à tour de rôle.

Déplacement : Tous les jetons ne peuvent se déplacer que d'une case à la fois. De plus, ils se déplacent d'avant/arrière, d'arrière/avant ou de gauche à droite ou de droite à gauche à l'exception de "Diago" ★qui peut, en plus de tous ces mouvements, se déplacer en diagonale. Il est le seul jeton à pouvoir aller dans toutes les directions!

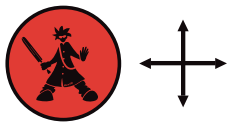
Rencontre (Affrontement) : Lorsque deux jetons se rencontrent (cases connexe) il se produit une "Automatique attaque". C'est-à-dire que l'on doit déterminer, à l'aide de la charte, les jetons qui seront ou non éliminés. Un jeton éliminé demeure sur la planche jeu, mais on place sur celui-ci un petit jeton jaune marqué d'un "K". Si, lors d'un mouvement, un jeton se retrouve sur une case connexe à plus d'une case où sont disposés des jetons de l'adversaire et bien tous les jetons impliqués se retrouve en "Automatique attaque". Tous sont alors soumis aux règles de la charte.

Exemple 1 :



Note : "Diago" est le seul jeton qui peut porter une attaque en diagonal.

Le Mage : Le mage ★est le jeton marqué d'un personnage montrant sa main gauche. Ce jeton permet au joueur de délivrer ses jetons éliminés. Pour ce faire, le mage doit aller à la rencontre du jeton à délivrer case par case à son tour. Une fois que le mage a atteint la case connexe du jeton à délivrer, le joueur doit attendre au tour suivant pour retirer le petit jeton jaune. Lorsqu'un joueur choisit de délivrer un de ses jetons (en y retirant son petit jeton jaune) cela constitue un tour joué. Il ne peut alors effectuer aucun déplacement! De plus, le mage ne peut délivrer qu'un seul jeton par tour.



Si le mage est prêt à délivrer un jeton, mais qu'il y a en même temps un jeton adverse sur une case voisine du jeton à délivrer il y a alors trois possibilités :
- Le jeton adverse est plus fort, il n'est donc pas possible de délivrer son jeton.
- Le jeton adverse est identique, il est possible de délivrer, mais ils se ré éliminent tous deux automatiquement.
- Le jeton adverse est plus faible, il est possible de délivrer et c'est le jeton adverse qui se fait éliminer.

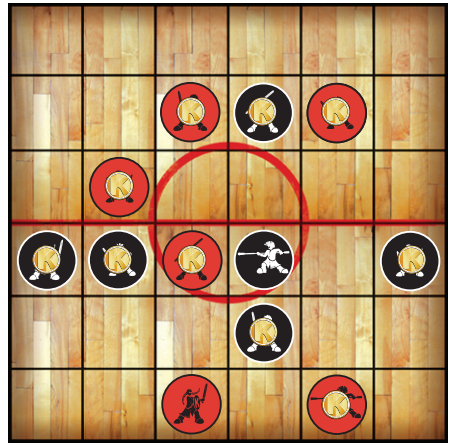
Note : Ces règles s'appliquent de la même façon à tous les jetons s'il y a plus d'un jeton adverse sur des cases voisines du jeton à délivrer.

Fin de la partie : Dès que tous les jetons de l'un des deux joueurs sont tous éliminés.

Note : Lorsqu'un certain nombre de jetons sont éliminés, cela peut produire des barrières qui bloquent la progression des jetons toujours en action et cela peut empêcher définitivement la rencontre entre les adversaires. Vous devez alors compter les points en fonction de la valeur des jetons qui ne sont pas éliminé. Le jeton en haut de votre charte comptant pour 6 et ainsi en décédant jusqu'au mage, qui celui-ci compte pour 1. Celui détenant toujours en jeu la somme de point de jeton supérieur gagne!

KATAG
Le jeu de table

Exemple 2 :



Duel Katag

But du jeu : Être le premier joueur à amasser cinq points.
Nombre de joueurs : Illimité, mais les enfants jouent un contre un.
Matériel nécessaire : Un personnage par joueur, que ceux-ci pourront choisir dans la banque de personnages (ANNEXES 8, 9 et 10) et un dé à six faces par paire de joueurs.

Suggestion : les jeunes peuvent solidifier leurs personnages papier en les découpant et en les collant sur un carton.

Personnage : Chaque personnage possède trois caractéristiques : attaque, défense et stratégie. Chacune des caractéristiques possède une valeur en chiffre.

Déroulement de la partie : Chaque joueur roule le dé et celui qui obtient le résultat le plus haut commence. Le premier joueur, l'attaquant, joue en roulant son dé et ajoute le chiffre d'**attaque** de son personnage au résultat du dé pour déterminer ses points d'attaque. Le deuxième joueur, le défenseur, joue en roulant son dé et ajoute le chiffre de défense de son personnage au résultat du dé pour déterminer ses points de défense. Si le total de ses points d'attaque est égal ou supérieur aux points de **défense** du joueur en défense, il marque un point. Si le total des points d'attaque est inférieur aux points de défense, il échoue son attaque; aucun joueur ne marque de point. Ensuite, il remet le dé à l'autre joueur, qui devient ainsi le joueur attaquant.

La **stratégie** permet à un joueur, attaquant ou défenseur, de a) rouler à nouveau son propre dé s'il juge que son total n'est pas suffisant; il doit alors absolument garder le deuxième résultat, même s'il s'avère inférieur au premier, ou b) d'obliger l'autre joueur à rouler son dé à nouveau. Chaque joueur peut utiliser sa stratégie deux fois par partie. Les joueurs cumulent les victoires pour leur équipe.

Attribuez ensuite les autres points (voir système de pointage).

VARIANTES :
1- Les enfants se créent un personnage sur le site **www.katag.ca**, dans la section *L'univers fantastique de Katag*. Ils le font imprimer et inscrivent à la main les trois caractéristiques (**attaque**, **défense** et **stratégie**) d'un des trois personnages fournis en annexe. Ils peuvent ainsi jouer avec leurs propres personnages.

2- Pour des parties plus longues, augmenter le nombre de points à atteindre pour gagner.

VARIANTES TOME II : les pouvoirs
Pouvoir de Dryal :
« Kara natura - Prison de lianes » (une fois par combat): À son tour d'attaque, en plus de son attaque normale, Dryal peut faire apparaitre des lianes qui immobilisent son adversaire. Lancez un dé. Si le résultat est 4, 5 ou 6, le pouvoir fonctionne et l'adversaire est prisonnier des lianes et perd un tour. Si le résultat est 1, 2 ou 3, le pouvoir ne fonctionne pas. Elle attaque donc normalement.

Pouvoir de Tangaro :
« Kara Fira - Boule de feu » (une fois par combat): À son tour d'attaque et en plus de son attaque normale, Tangaro peut lancer une boulle de feu sur son adversaire. Lancez un dé. Si le résultat est 5 ou 6, la boule de feu touche son adversaire et donne un point à Tangaro.

Pouvoir de Témérok :
« Kara terra - Peau de roc » (une fois par combat): À son tour de défense, Témérock peut transformer sa peau en roc. Lorsqu'une attaque le touche, il lance un dé. Si le résultat est 5 ou 6, l'épée de son adversaire s'affaiblit et ce dernier doit soustraire un point de son total d'attaque pour le reste du combat.

Duel en équipe

Deux équipes s'affrontent à une même table. On détermine au dé quelle équipe débute et chaque équipe détermine dans quel ordre ses joueurs joueront. Le premier joueur de la première équipe à jouer affronte le personnage d'un joueur de son choix de l'équipe adverse. Il roule ainsi le dé et est soumis aux mêmes règles que lors des *Duels Katag*. S'il gagne l'affrontement, l'autre joueur est éliminé. Ensuite, c'est le premier joueur de la deuxième équipe qui joue et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs d'une même équipe soient éliminés, ce qui donne un point à l'équipe gagnante. Faites le total et attribuez ensuite les autres points (voir système de pointage).

VARIANTES :
Chaque équipe peut se choisir un joueur (mage) qui aura le pouvoir de délivrer un autre joueur à son tour de jeu. Il ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par partie et ne peut rouler le dé à ce tour. S'il se fait éliminer, il ne peut plus délivrer de joueurs. Ce pouvoir n'est pas transférable à un autre joueur.

Attaque : 3
Défense : 5
Stratégie : 2

Attaque : 3
Défense : 5
Stratégie : 2

Attaque : 3
Défense : 5
Stratégie : 2

Attaque : 3
Défense : 5
Stratégie : 2

Attaque : 3
Défense : 5
Stratégie : 2

Attaque : 3
Défense : 5
Stratégie : 2

Attaque : 5
Défense : 3
Stratégie : 2

Attaque : 5
Défense : 3
Stratégie : 2

Attaque : 5
Défense : 3
Stratégie : 2

Attaque : 5
Défense : 3
Stratégie : 2

Attaque : 5
Défense : 3
Stratégie : 2

Attaque : 5
Défense : 3
Stratégie : 2

Attaque : 4
Défense : 4
Stratégie : 2

Attaque : 4
Défense : 4
Stratégie : 2

Attaque : 4
Défense : 4
Stratégie : 2

Attaque : 4
Défense : 4
Stratégie : 2

Attaque : 4
Défense : 4
Stratégie : 2

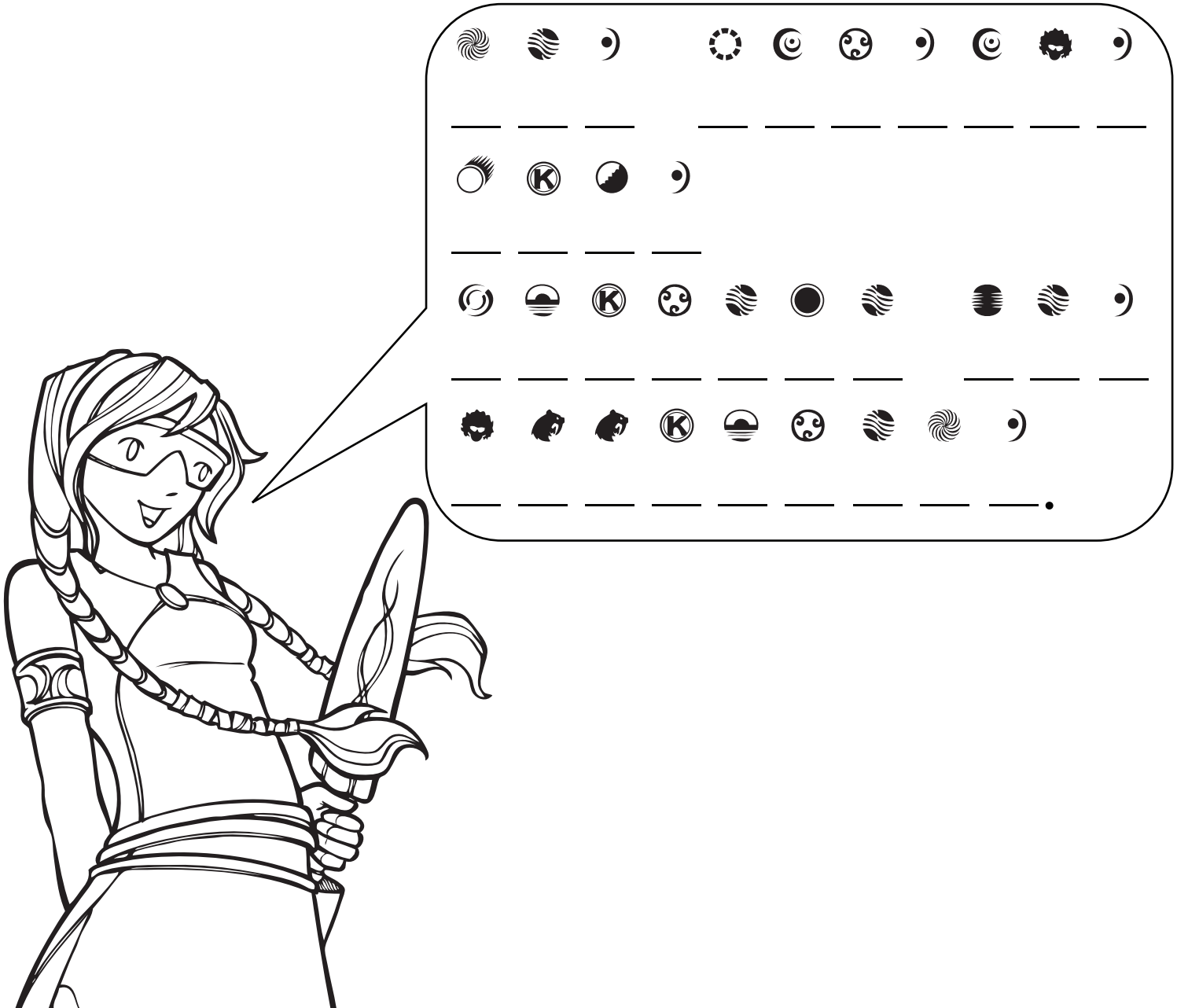
Attaque : 4
Défense : 4
Stratégie : 2

Message codé

Associez les symboles aux lettres qu'ils représentent pour découvrir le message secret de Tangaro!

A= B= C= D= E= F= G= H= I= J= K= L= M=

N= O= P= Q= R= S= T= U= V= W= X= Y= Z=



Devine la phrase

Les rêveurs et les Natifs
3 7 2 3 6

Le conseil des Sages
2 7 3 5

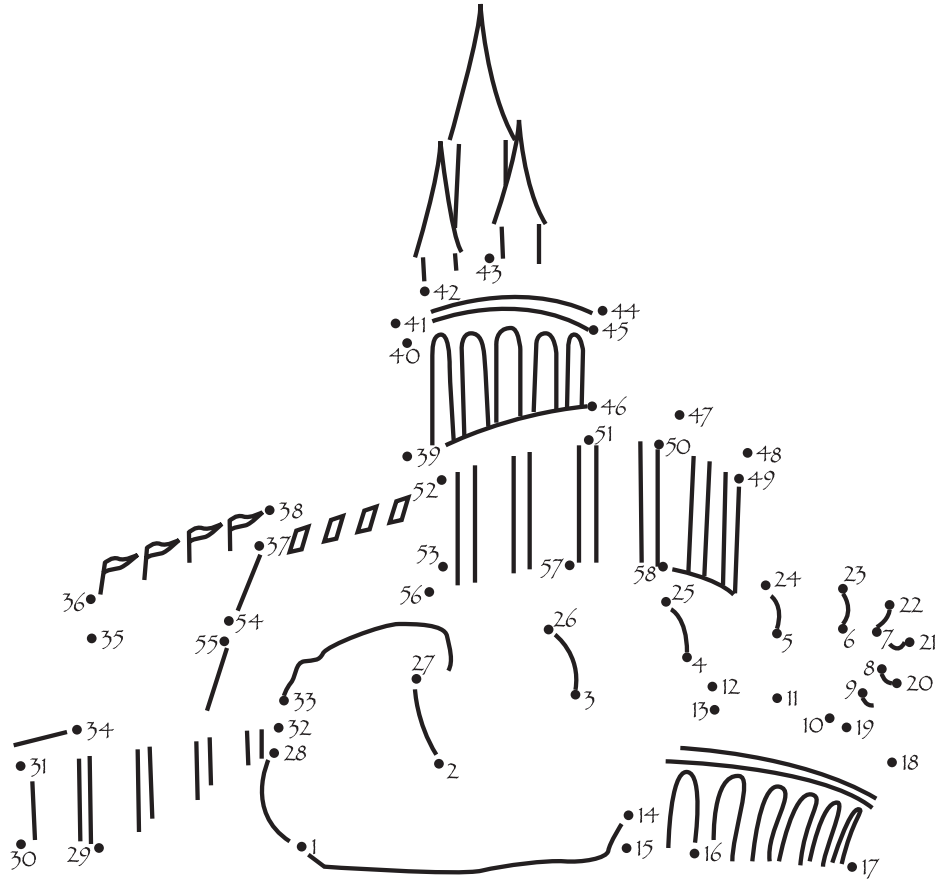
On se rend à Manifeste en rêvant
2 2 4 1 9 2 6

Le respect et l'honnêteté sont des valeurs fondamentales
2 7 2 1 9 4 3 7 13

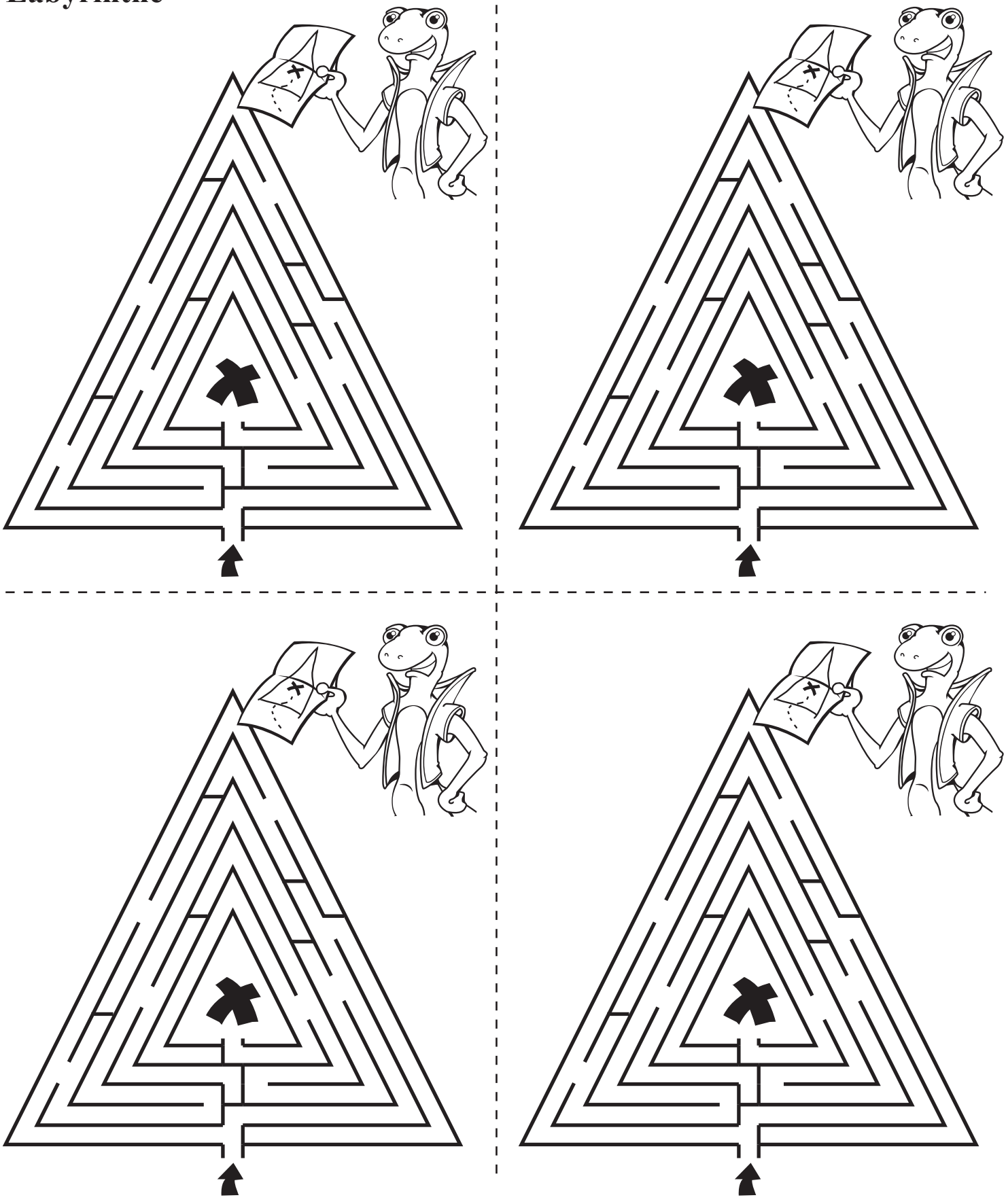
Il faut être sage pour admettre ses torts
2 4 5 4 4 8 3 5

Katag est un sport d'équipe
5 3 2 5 1 5

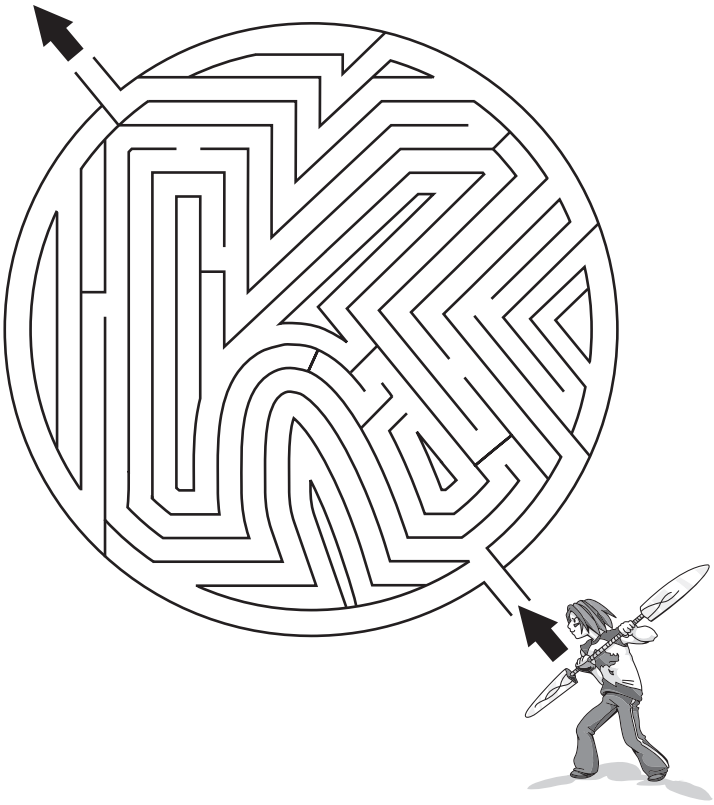
Relie les points

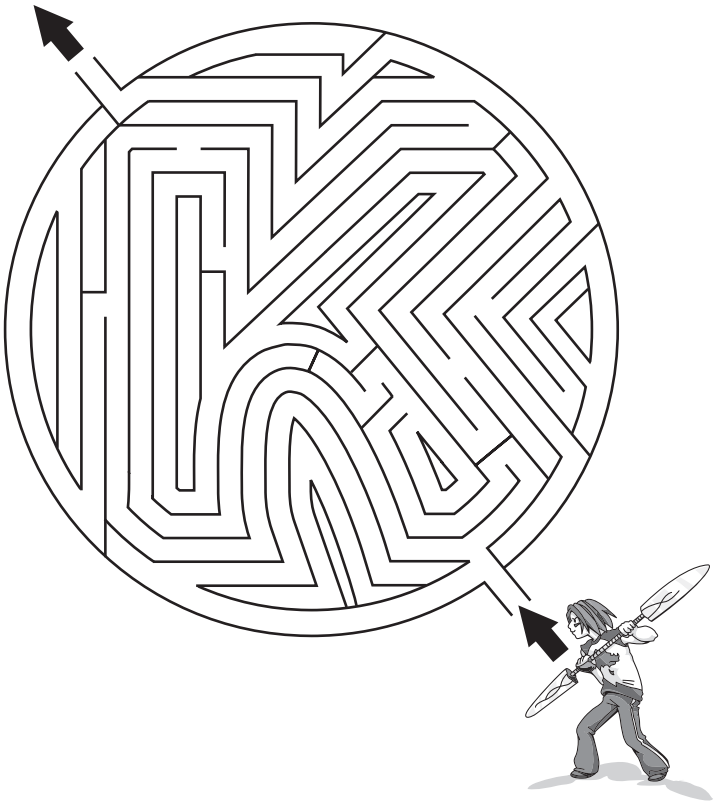


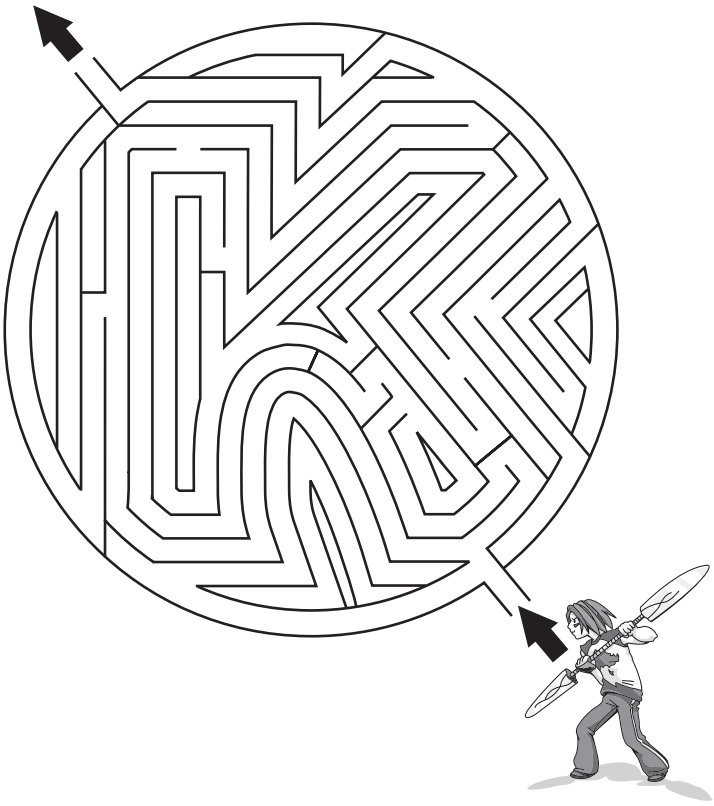
Labyrinthe

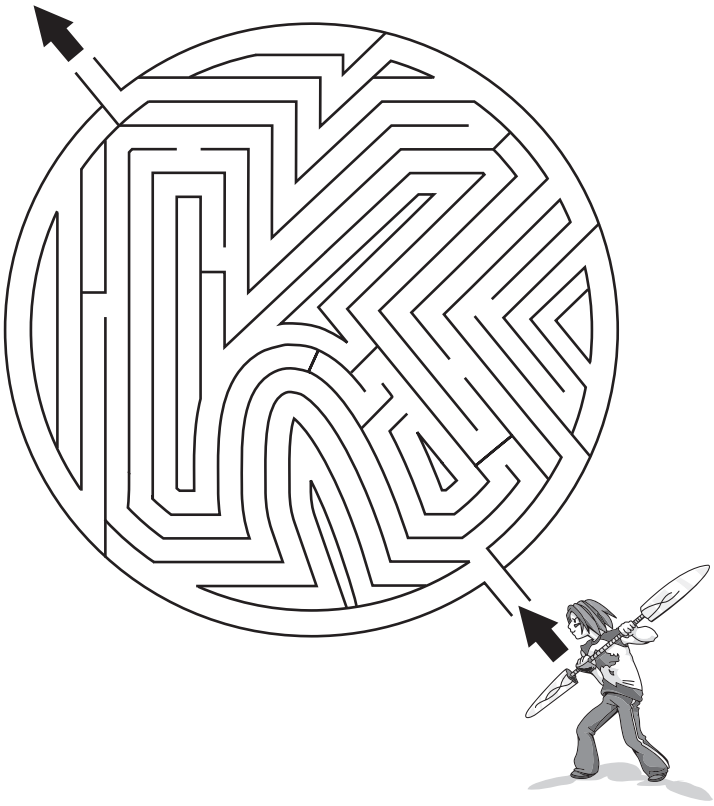


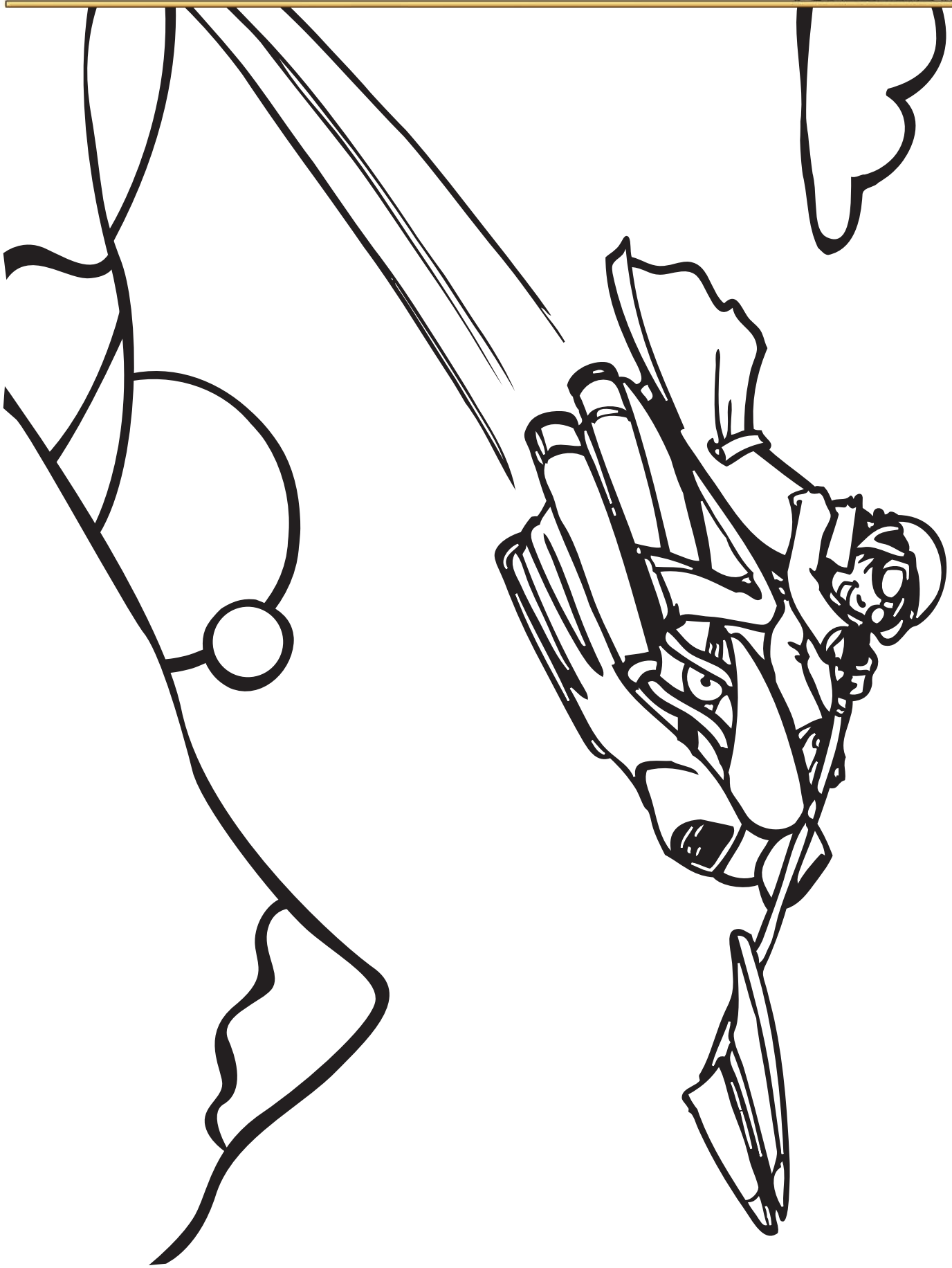
Labyrinthe

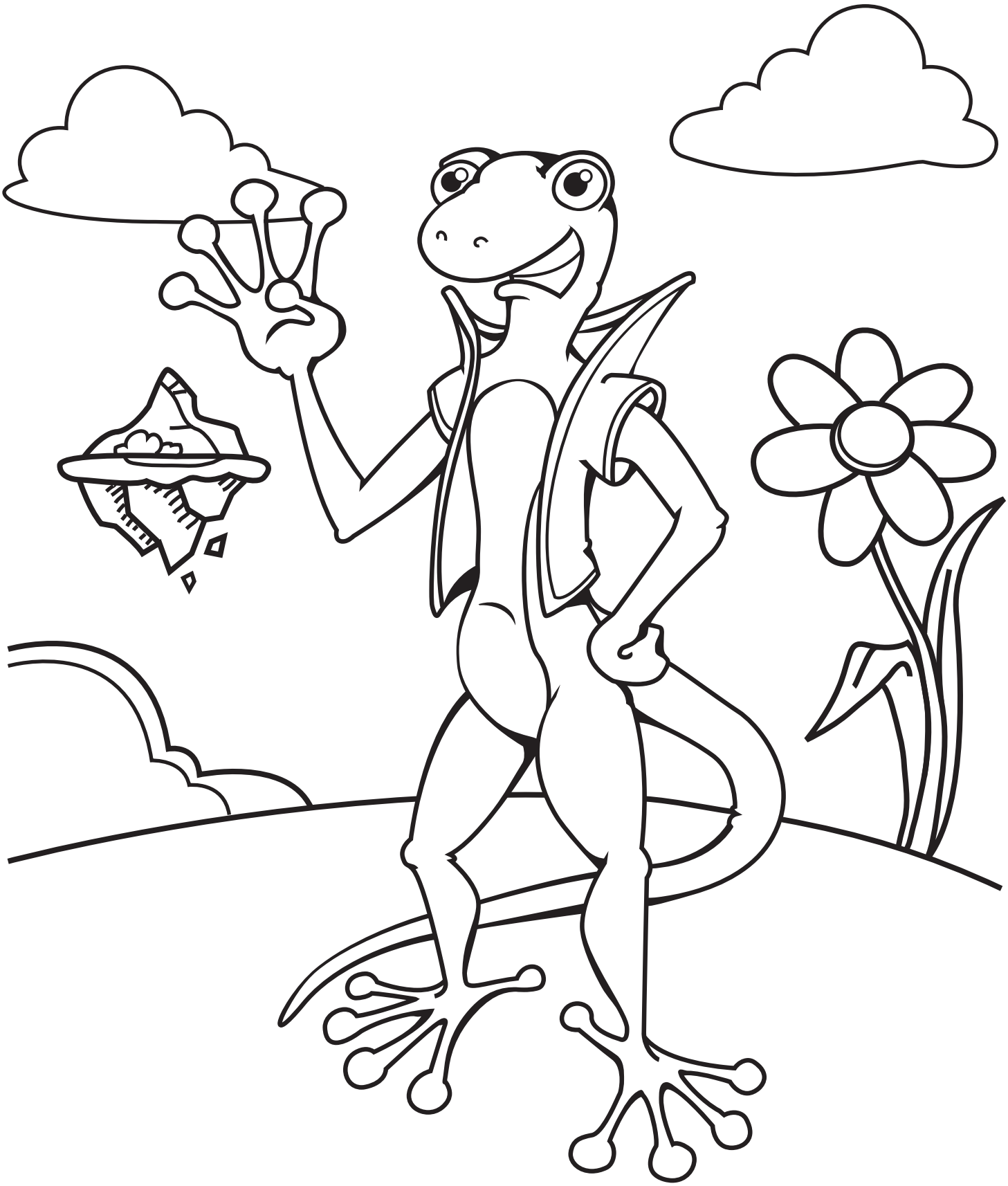


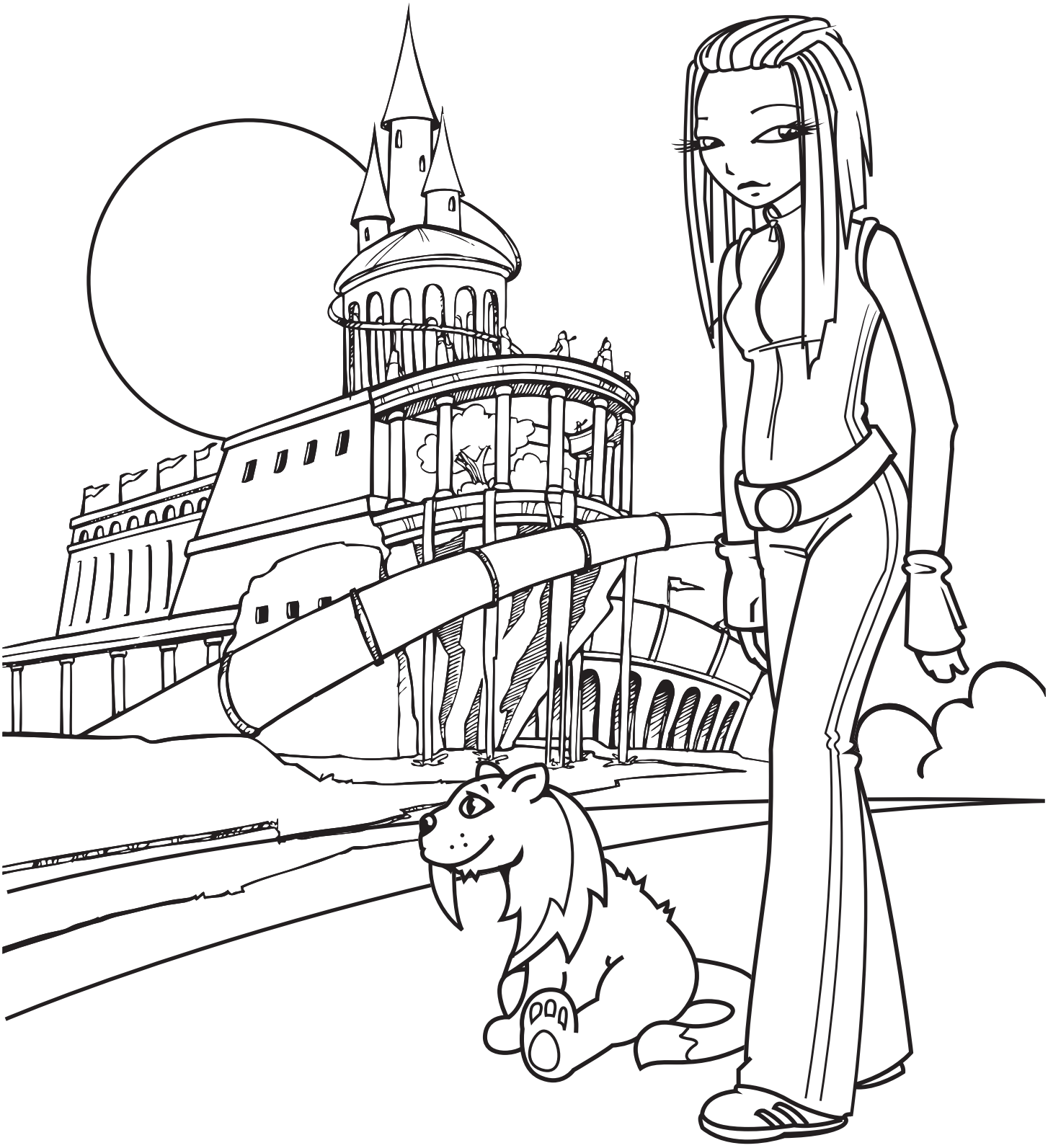


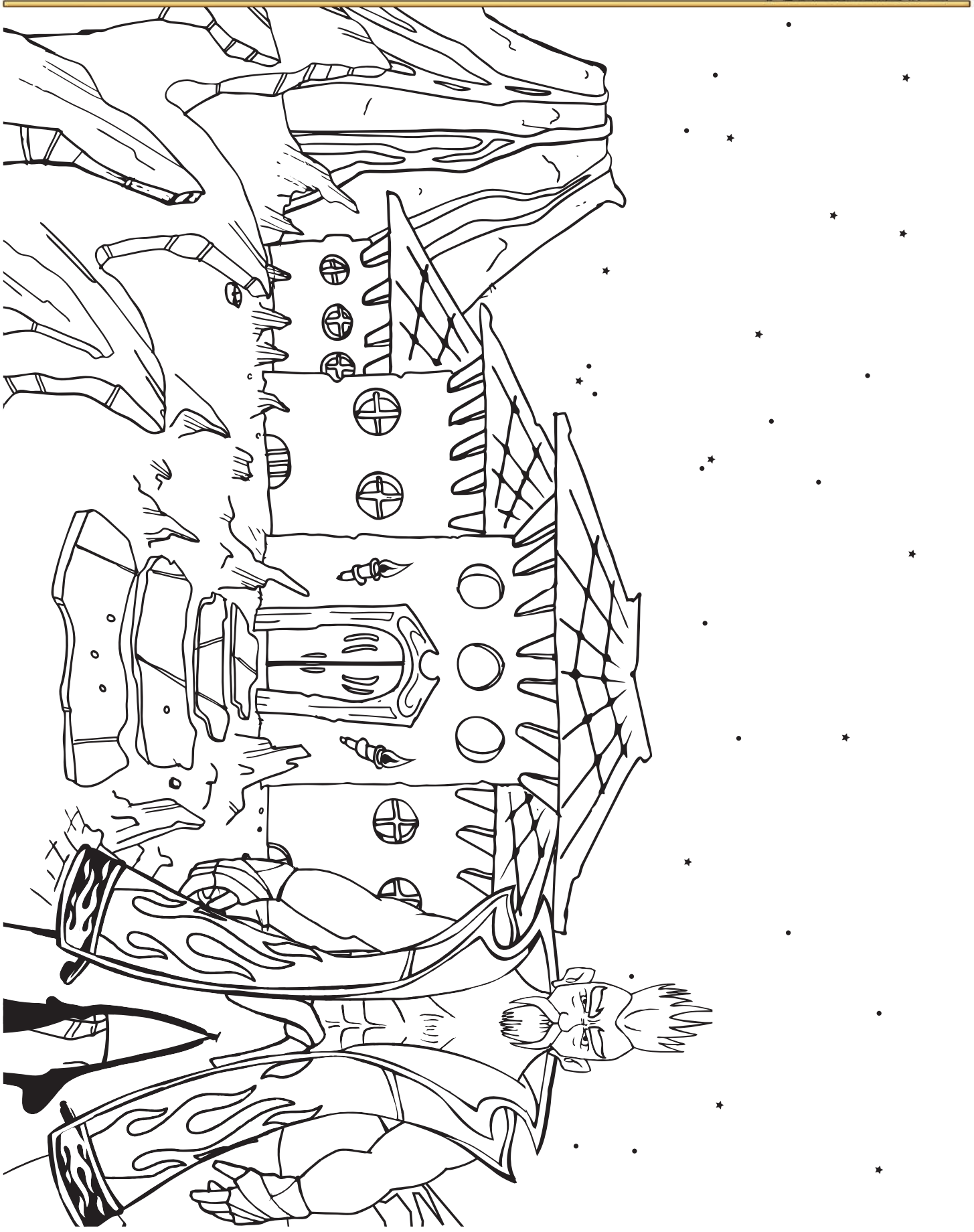


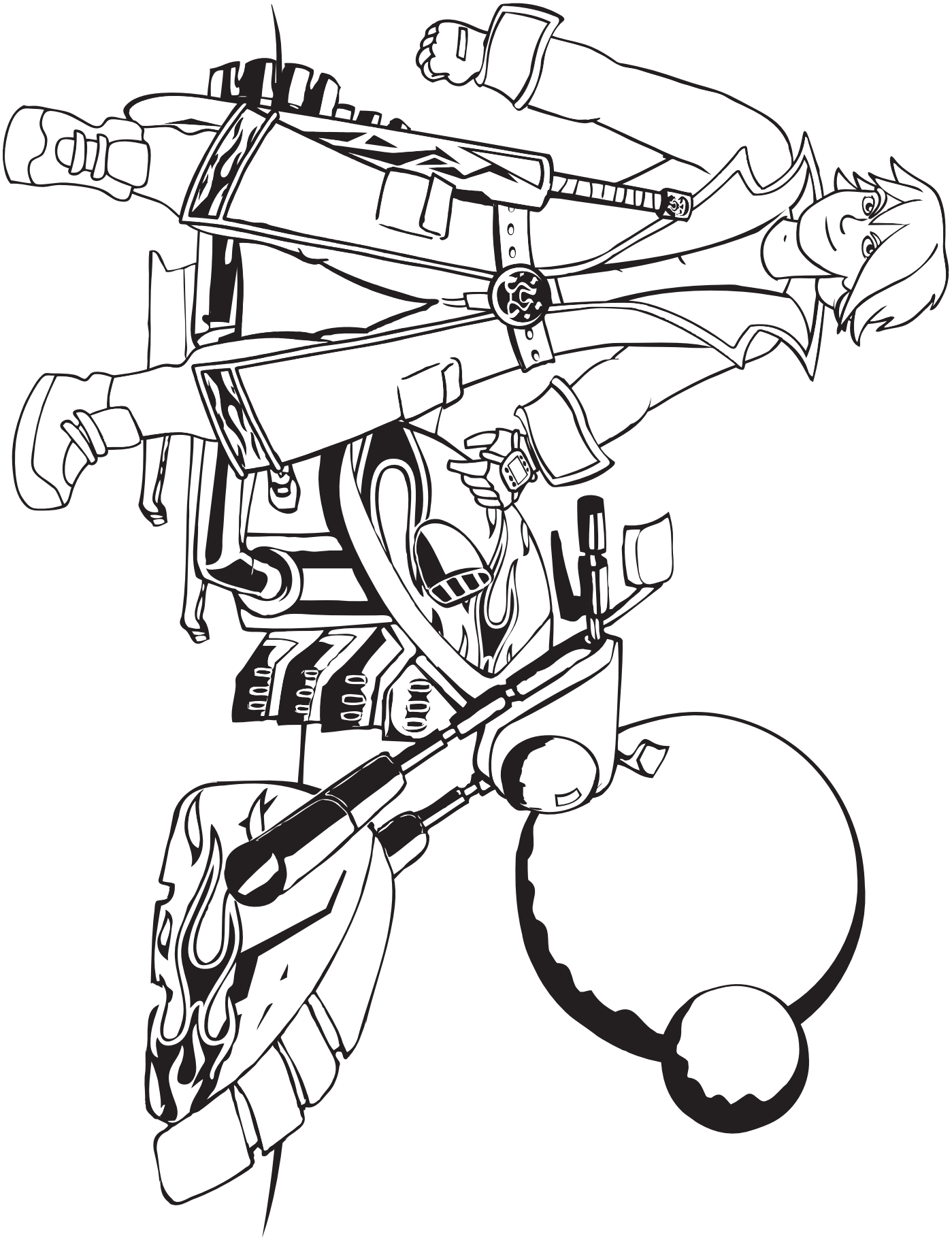


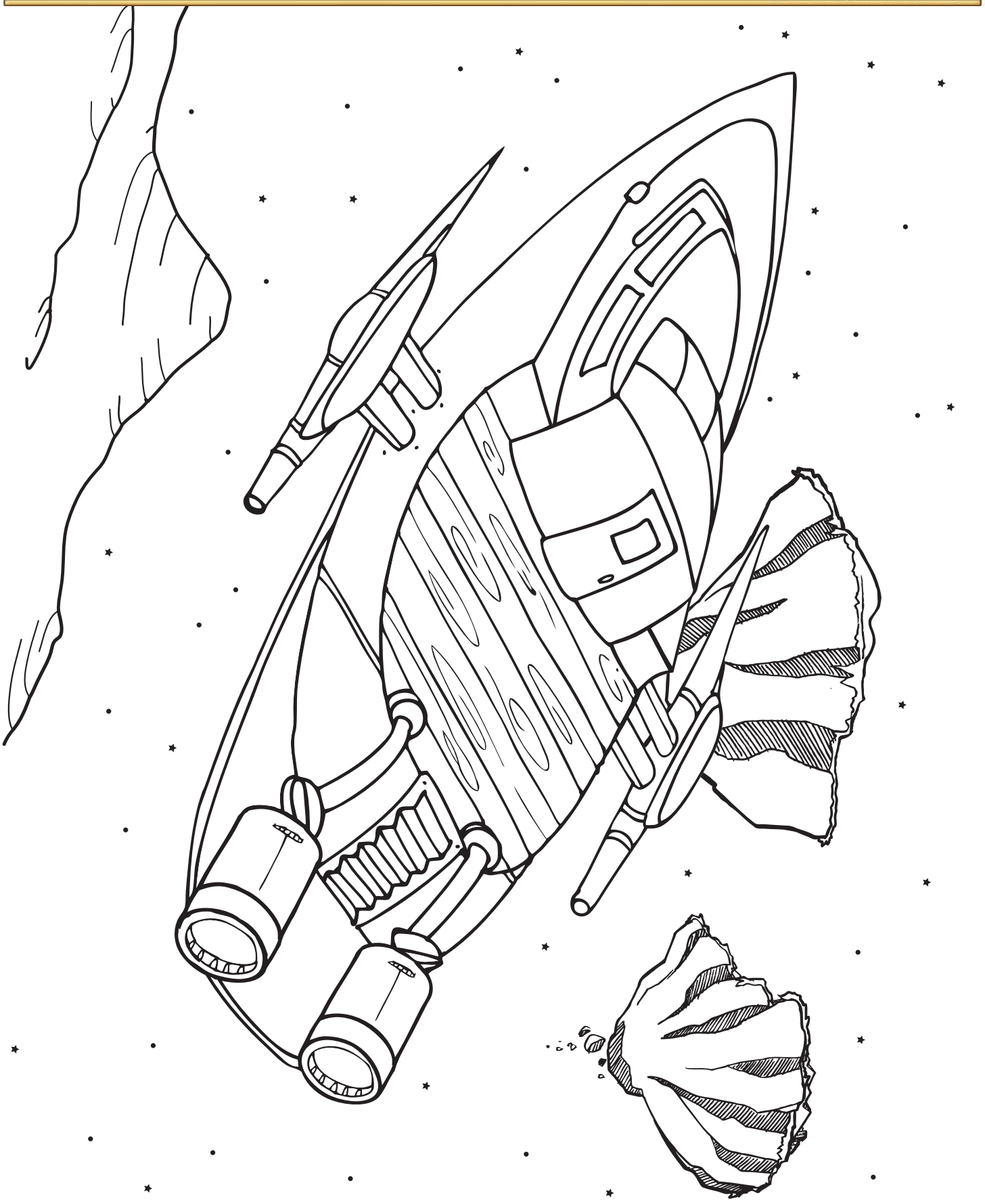




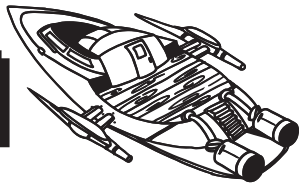


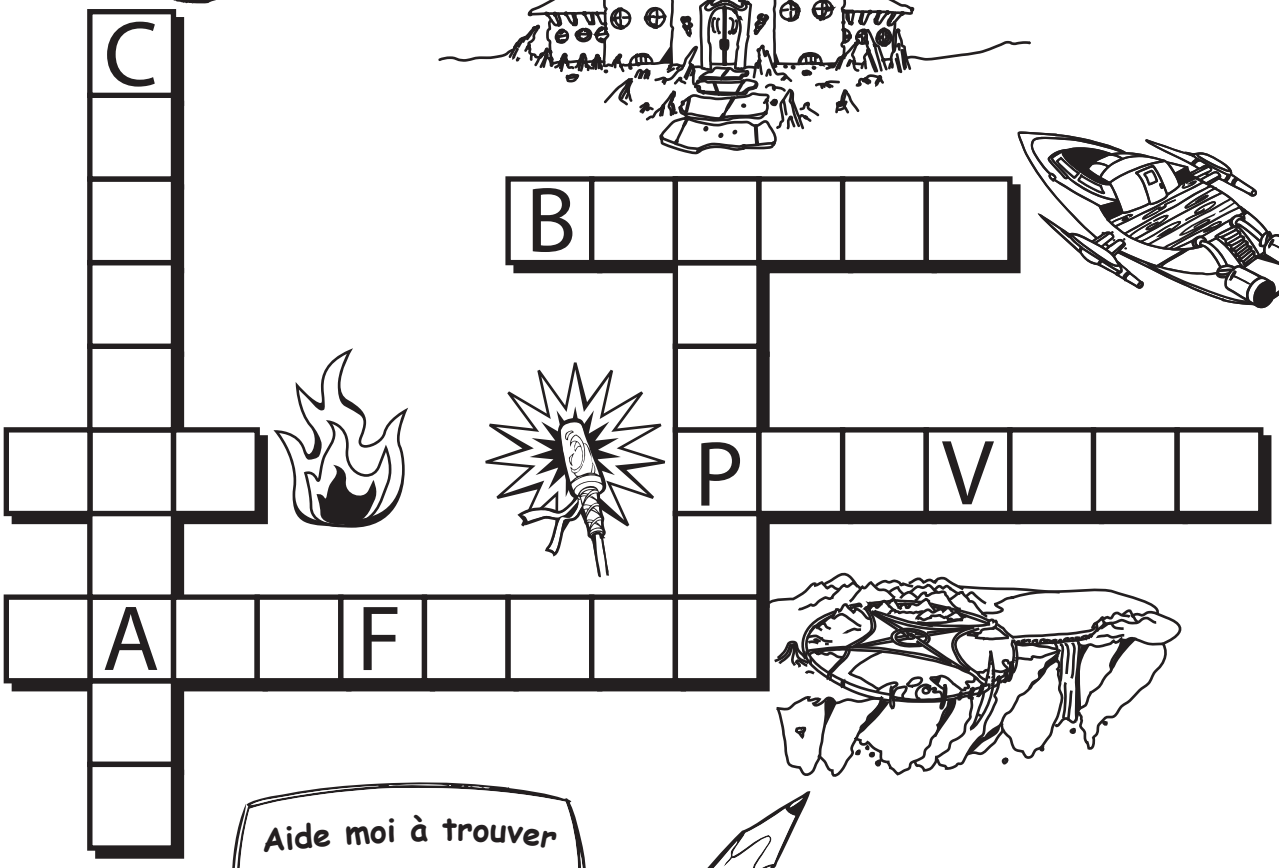






Mots croisés

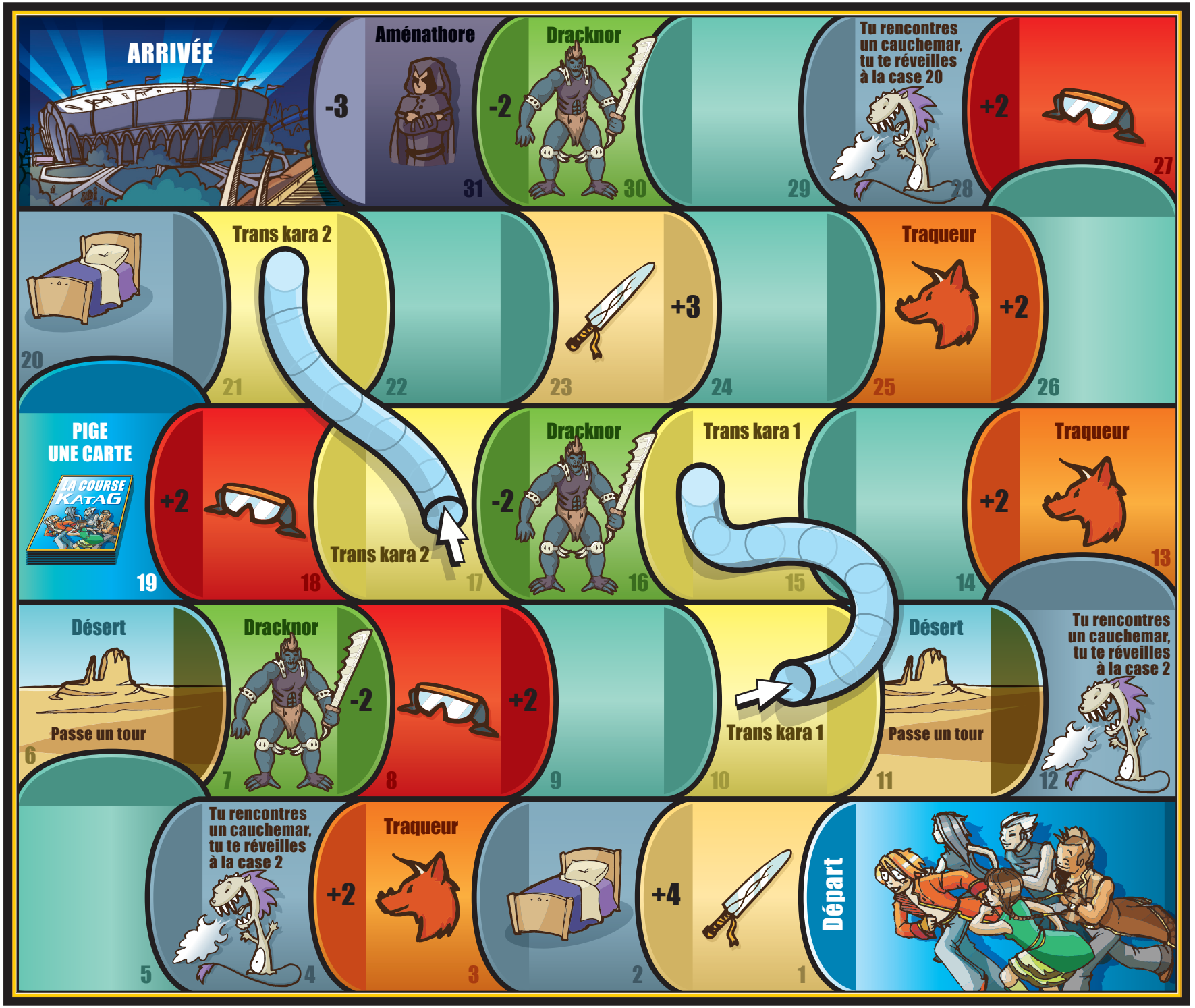




ANNEXE 25

KATAG

La course



ANNEXE 26

La course

Matériel : Les annexes des cartes recto (ANNEXE 26) et des cartes verso (ANNEXE 27), du carton (boîte de céréales ou autre carton recyclé), de la colle en bâton, des ciseaux.

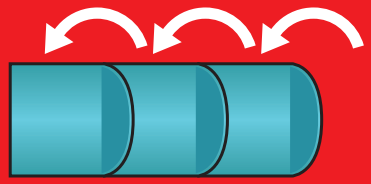
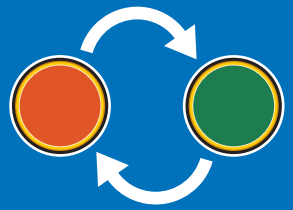
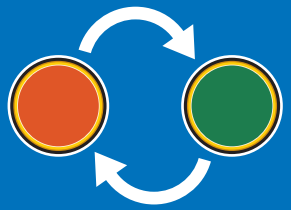
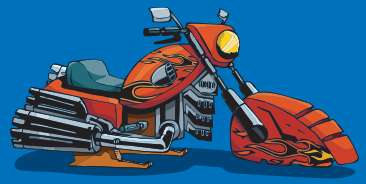
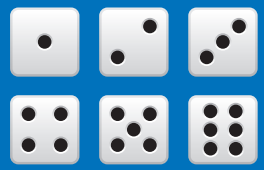
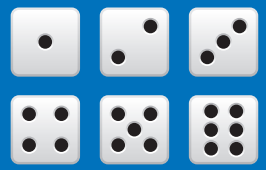
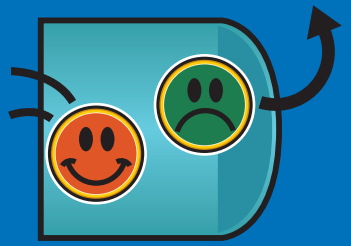
Déroulement : Chacune des équipes fabrique son propre paquet de cartes en assemblant les cartes recto (ANNEXE 26), et les cartes verso (ANNEXE 27). Les deux annexes doivent être collées dos à dos et vis-à-vis en prenant soin d'ajouter une ou des épaisseurs de carton entre les deux. Ensuite, les joueurs découpent les douze cartes du jeu.

ANNEXE 27

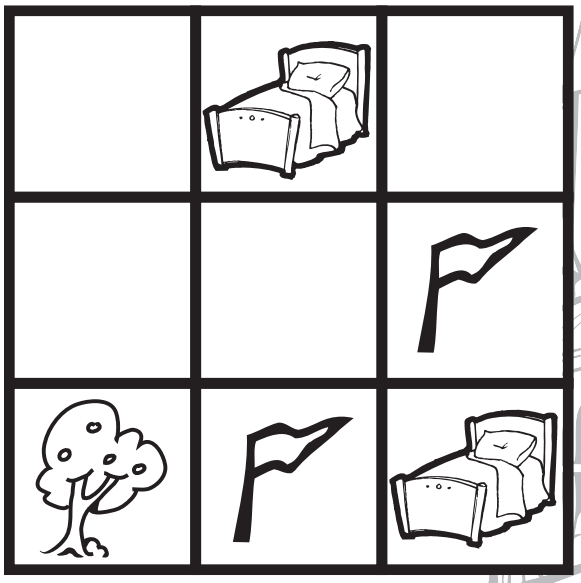
La course

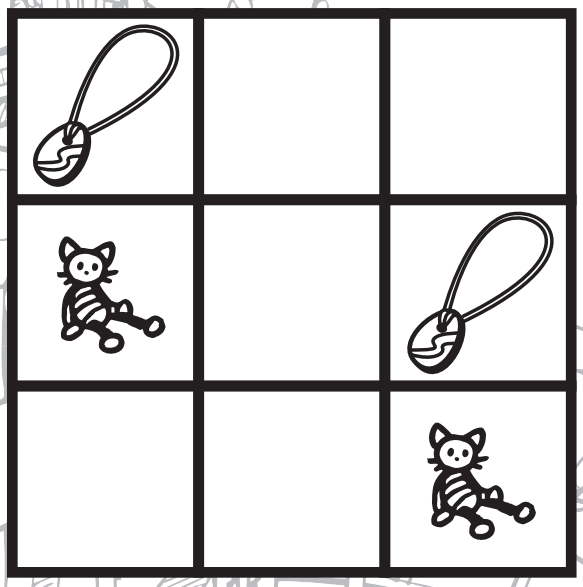
VARIANTES TOME II : Les cartes

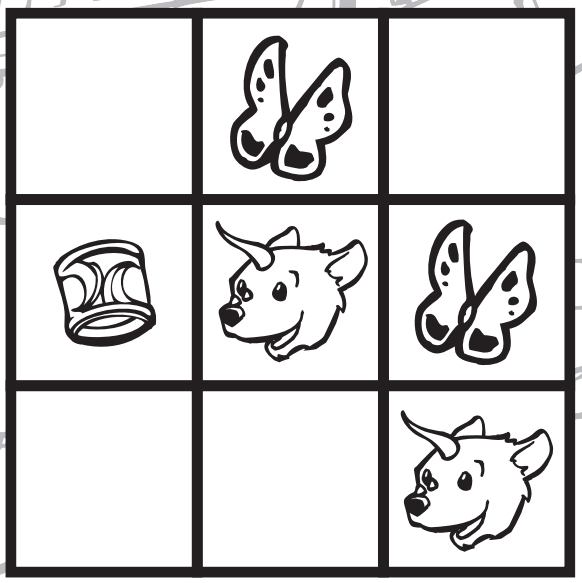
On brasse les cartes avant le début de la partie et on dépose le paquet à côté de la planche de jeu. Il y a deux façons d'obtenir des cartes; En roulant « 1 » au dé ou en atterrissant sur la case 19 « Pige une carte ». **Carte rouge :** Elle doit être jouée tout de suite après l'avoir pigée. **Carte bleue :** Le joueur la garde dans sa main face caché aux autres joueurs. Il peu avoir plus d'une carte bleue en sa possession. Le moment pour jouer chaque carte spéciale est indiqué dans la charte des douze cartes.

Le joueur recule de 3 cases.  -3	Coup de chaleur, le joueur se réveille dans le désert à la case 6 et il passe un tour. 	À la suite d'un tour régulier, le joueur joue cette carte qui lui donne le droit d'échanger la position de son jeton avec le jeton d'un joueur de son choix. 	À la suite d'un tour régulier, le joueur joue cette carte qui lui donne le droit d'échanger la position de son jeton avec le jeton d'un joueur de son choix. 
Le joueur a trouvé Nova, l'épée de Tangaro. Il peut se servir de cette carte afin de se protéger d'un cauchemar ou d'un Dracknors. 	Le joueur as trouvé le pulsar de Tangaro, il peut avancer de 5 cases.  +5	Cette carte donnes au joueur le droit de choisir de combien il avancera (entre 1 et 6) au tour de son choix. Il joue cette carte au lieu de rouler le dé. 	Cette carte donnes au joueur le droit de choisir de combien il avancera (entre 1 et 6) au tour de son choix. Il joue cette carte au lieu de rouler le dé. 
Cette carte donne le droit au joueur de rouler le dé une 2e fois après un tour régulier. 2x	Si un joueur atterris sur une case occupé, il peut alors utiliser cette carte qui lui permet de renvoyer l'autre jeton à la case départ. 	Le joueur a trouvé un bouclier KATAG. Cette carte permet d'annuler l'effet d'une carte jouée contre lui. 	Le joueur a trouvé un bouclier KATAG. Cette carte permet d'annuler l'effet d'une carte jouée contre lui.

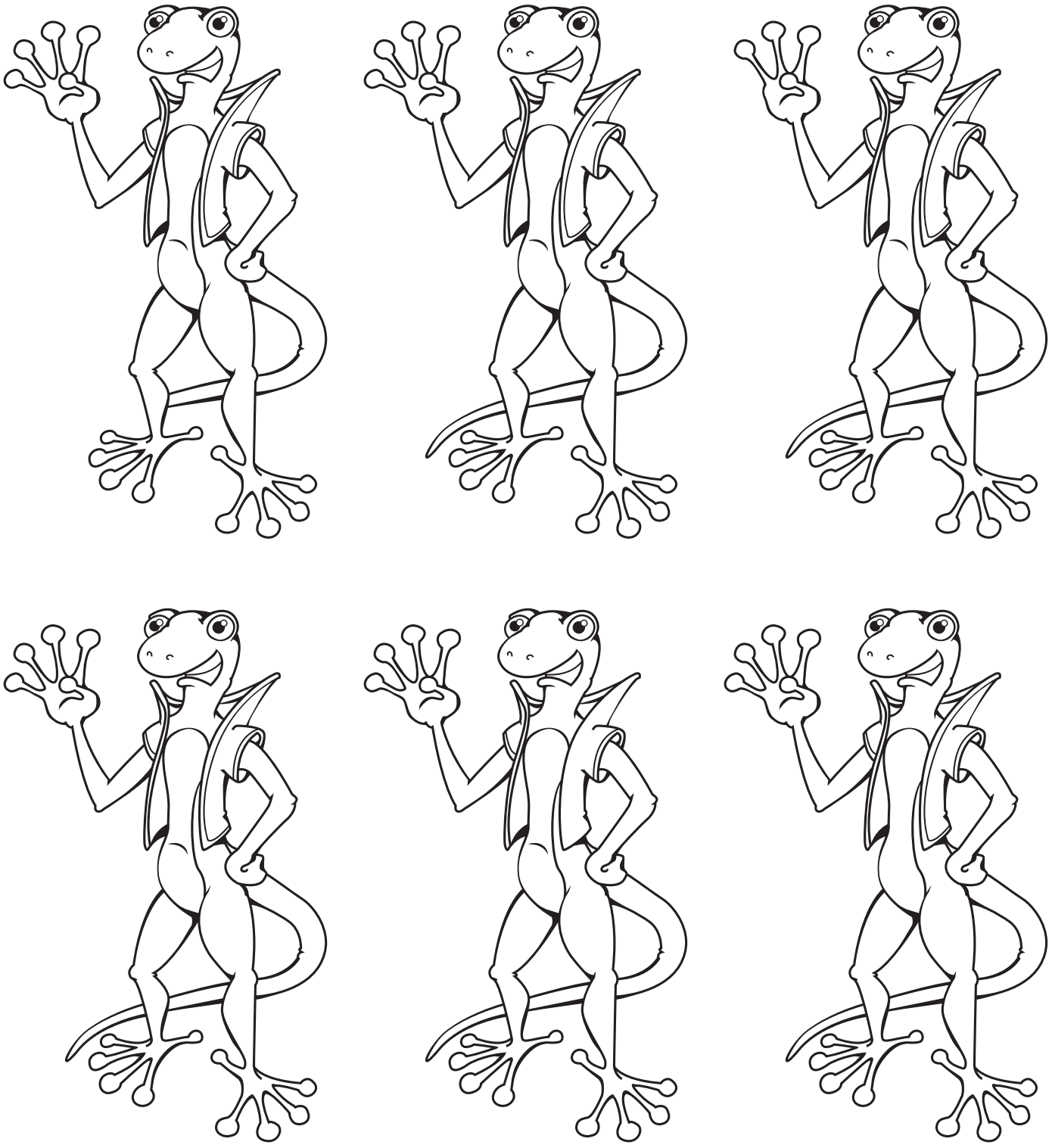
Sudoku KATAG







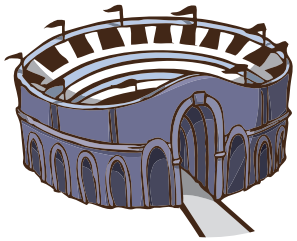
Jeu des 2 images identiques (Salamandre)



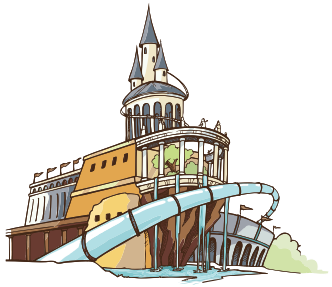
Jeu des 2 images identiques (Dryal)

Jeu de mémoire

Jeu de mémoire

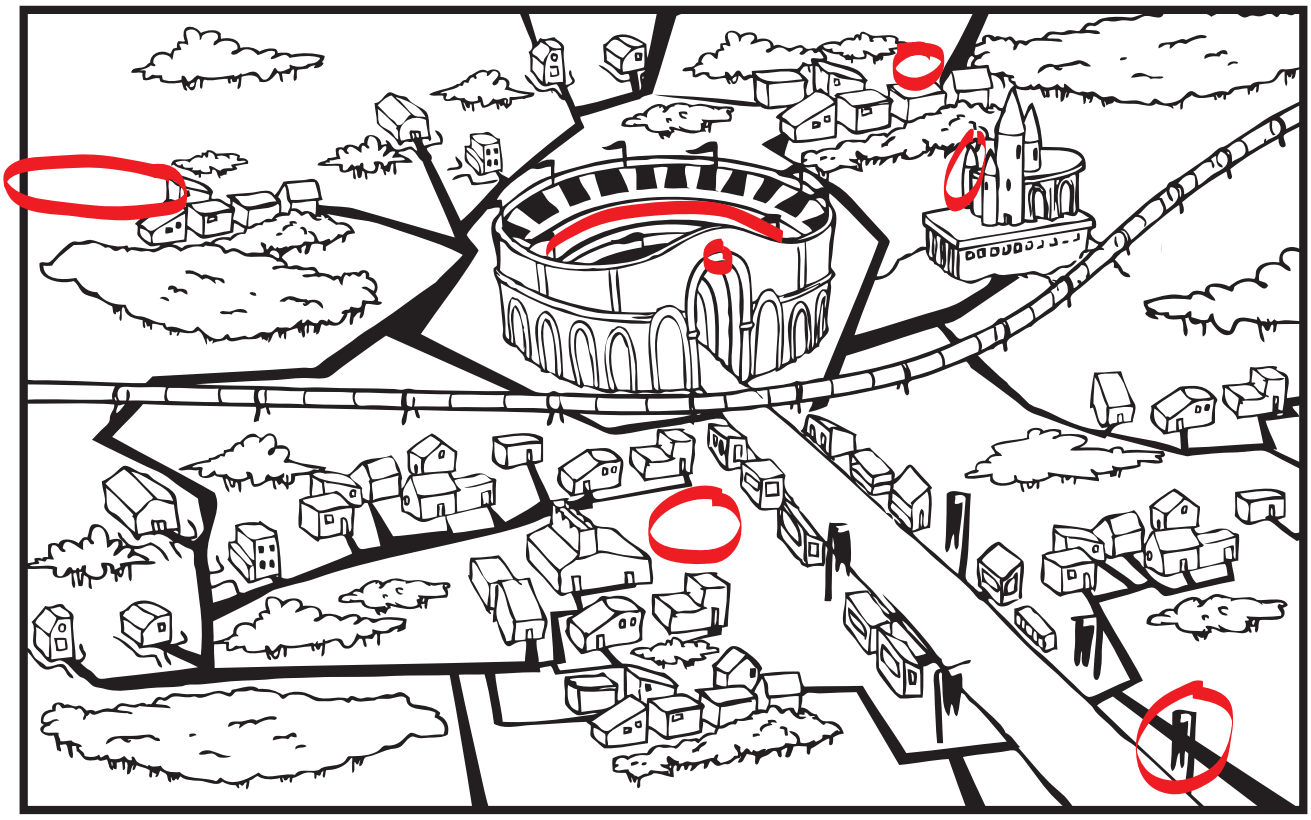
				

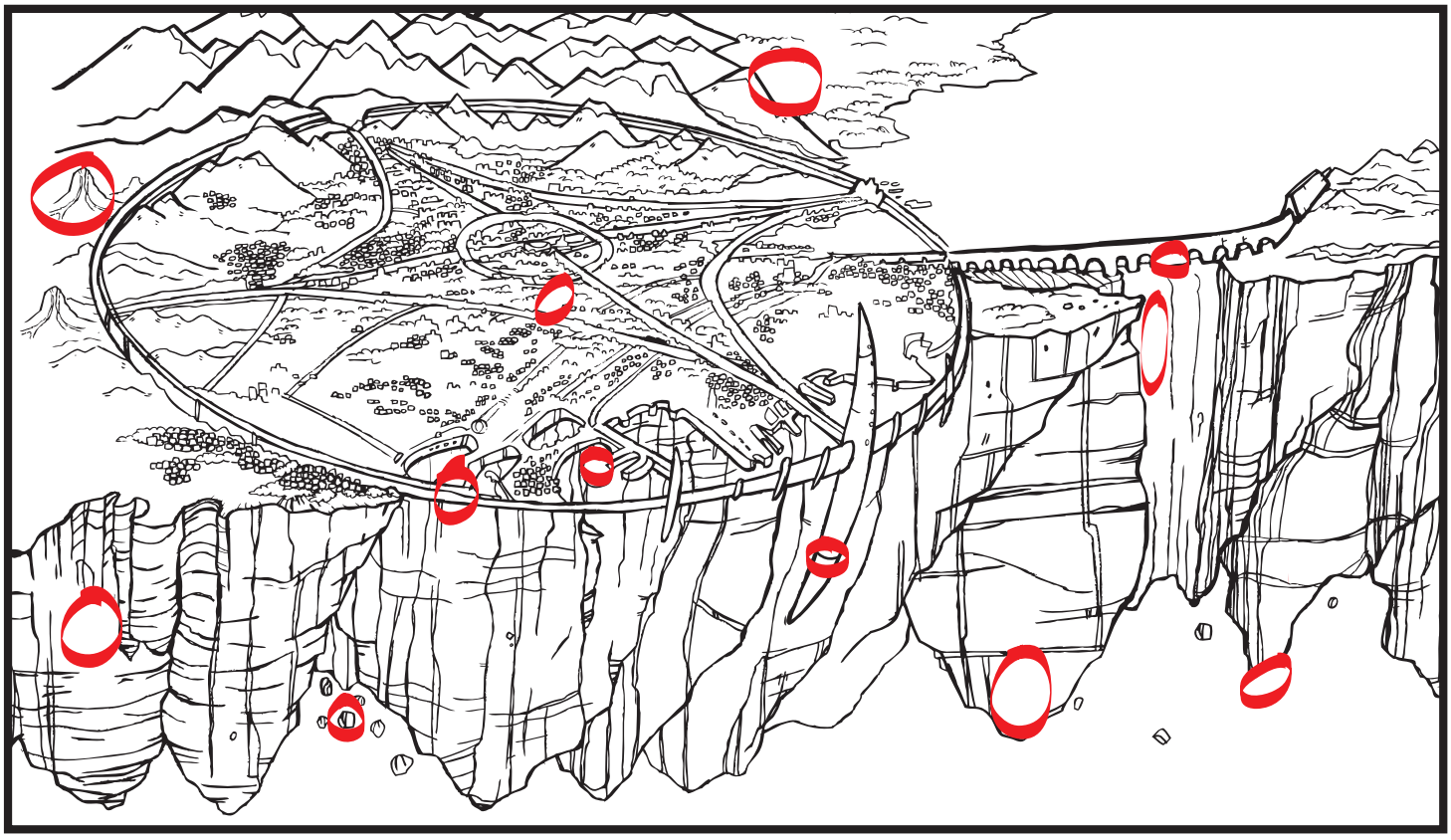
Jeu de mémoire

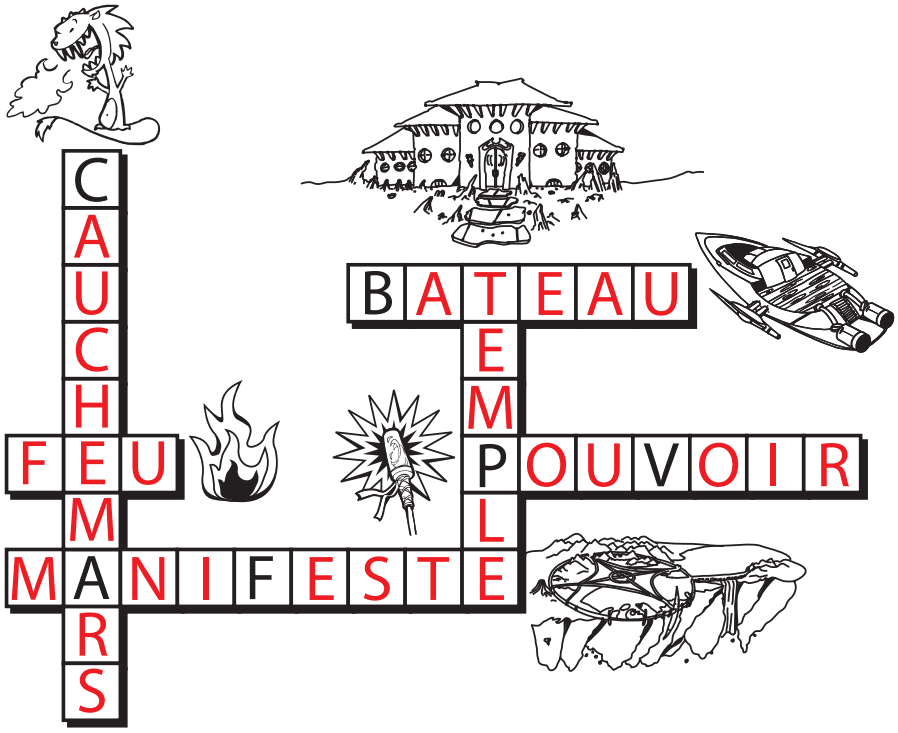
Jeu de carte (Jetons)

Jeu des 7-12 erreurs

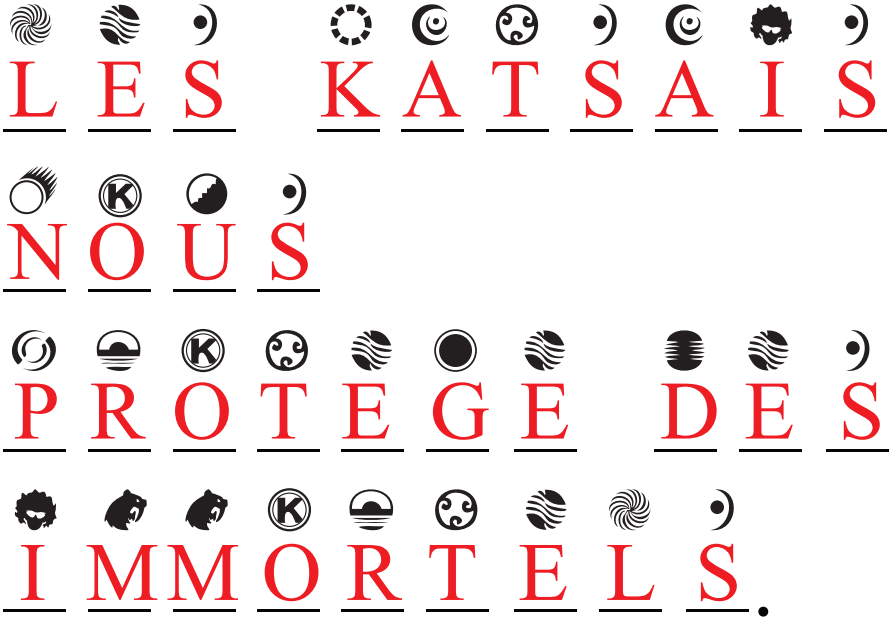




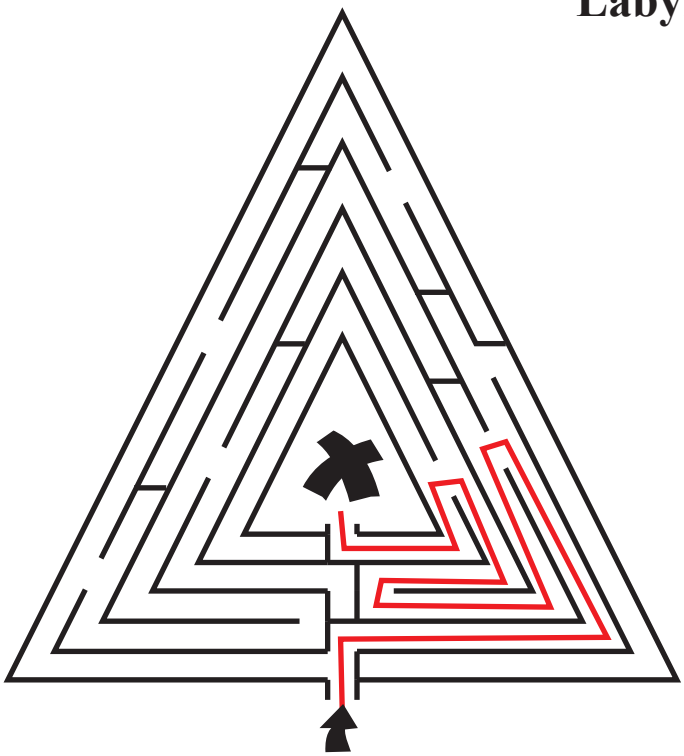
Mots croisés

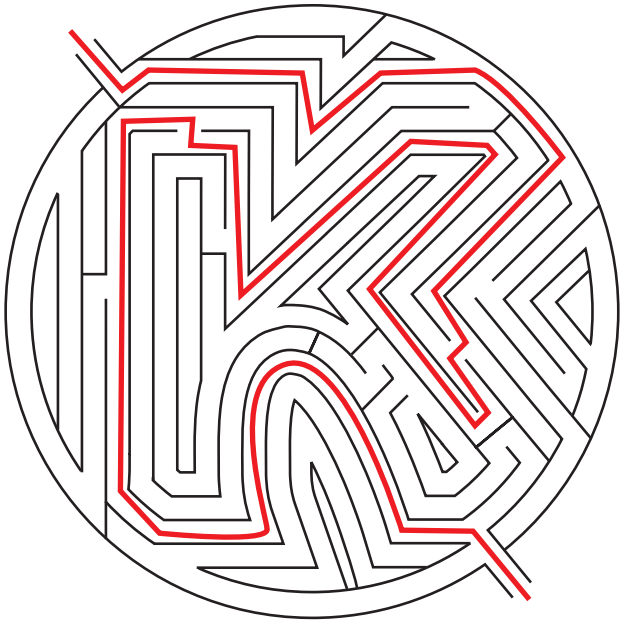


Message codé

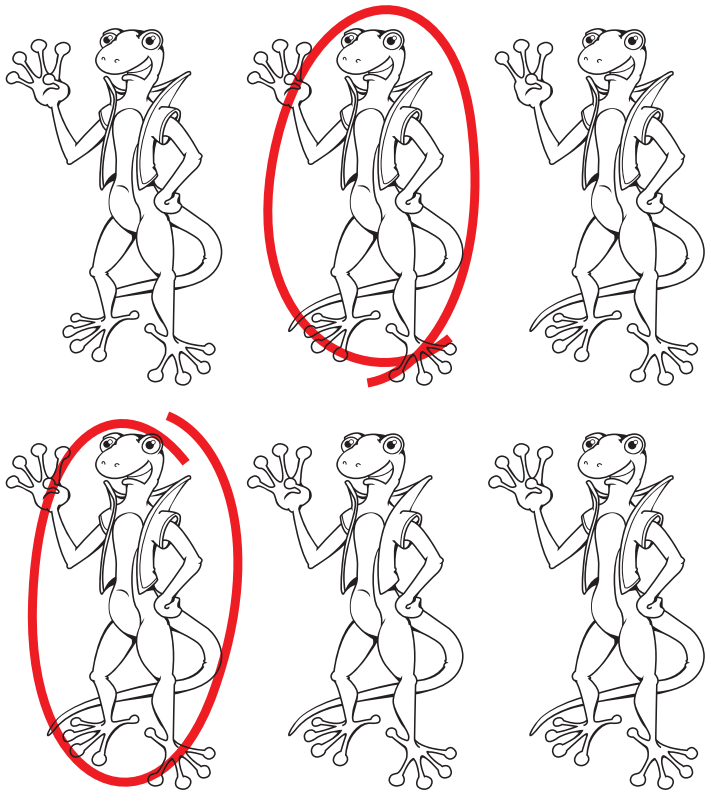


Labyrinthe





Jeu des 2 images identiques (Salamandre)



Jeu des 2 images identiques (Dryal)