« Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer »

Friedrich Nietzsche

1,2,3
Rouge
Colère

1, 2, 3 Rouge Colère

Le jeu de l'oie de la danse !

L'histoire:

Liam rêve d'être un guerrier Moraingy. Il s'imagine alors un redoutable crocodile et laisse exploser sa colère. Mais, au bout d'un moment, il s'apaise… La colère ne fait pas de lui un meilleur guerrier. Et s'il était plutôt le vent, léger et rapide, ou bien les vagues majestueuses à la force colossale ?

La « philosophie » du jeu:

Un jeu de l'oie pour danser et bouger en famille.

Préparation :

Imprimez le plateau (page 4). Si vous n'avez pas de dé chez vous, imprimez également la page 5.

Découpez le patron du dé page 5 si vous n'avez pas de dé chez vous.

Fabriquez le dé si besoin ainsi que les pions (inspiration page 5)

Matériel :

Un plateau (page 4)
Des pions (idée page 5)
Un dé
De la créativité !

À Partir de 4 ans

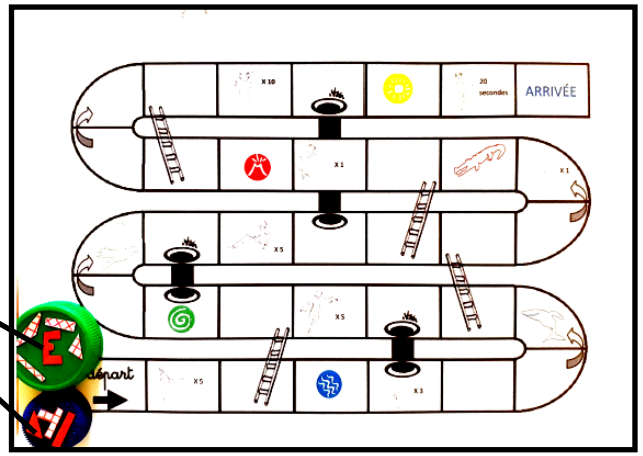
Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs.

Installation :

Placez le plateau (page 4) de jeu sur une table et déposez vos pions (idées page 5) sur la case départ. Si possible, jouez à l'extérieur ou dans un endroit bien dégagé.

pions



But du jeu :

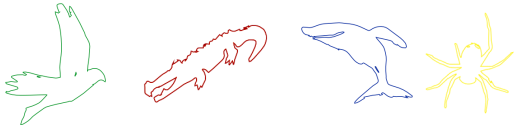
Être le premier à atteindre la case arrivée.

Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé (page 5). S'il tombe sur une case avec un bonhomme qui danse il doit faire le geste indiqué un certain nombre de fois. S'il tombe sur une **case échelle** il doit y **monter** mais il ne peut **pas descendre**.

S'il tombe sur une **case tuyau,** il doit **descendre**. Un tuyau ne permet **pas de monter**.

Les cases spéciales :

Les cases animaux : 

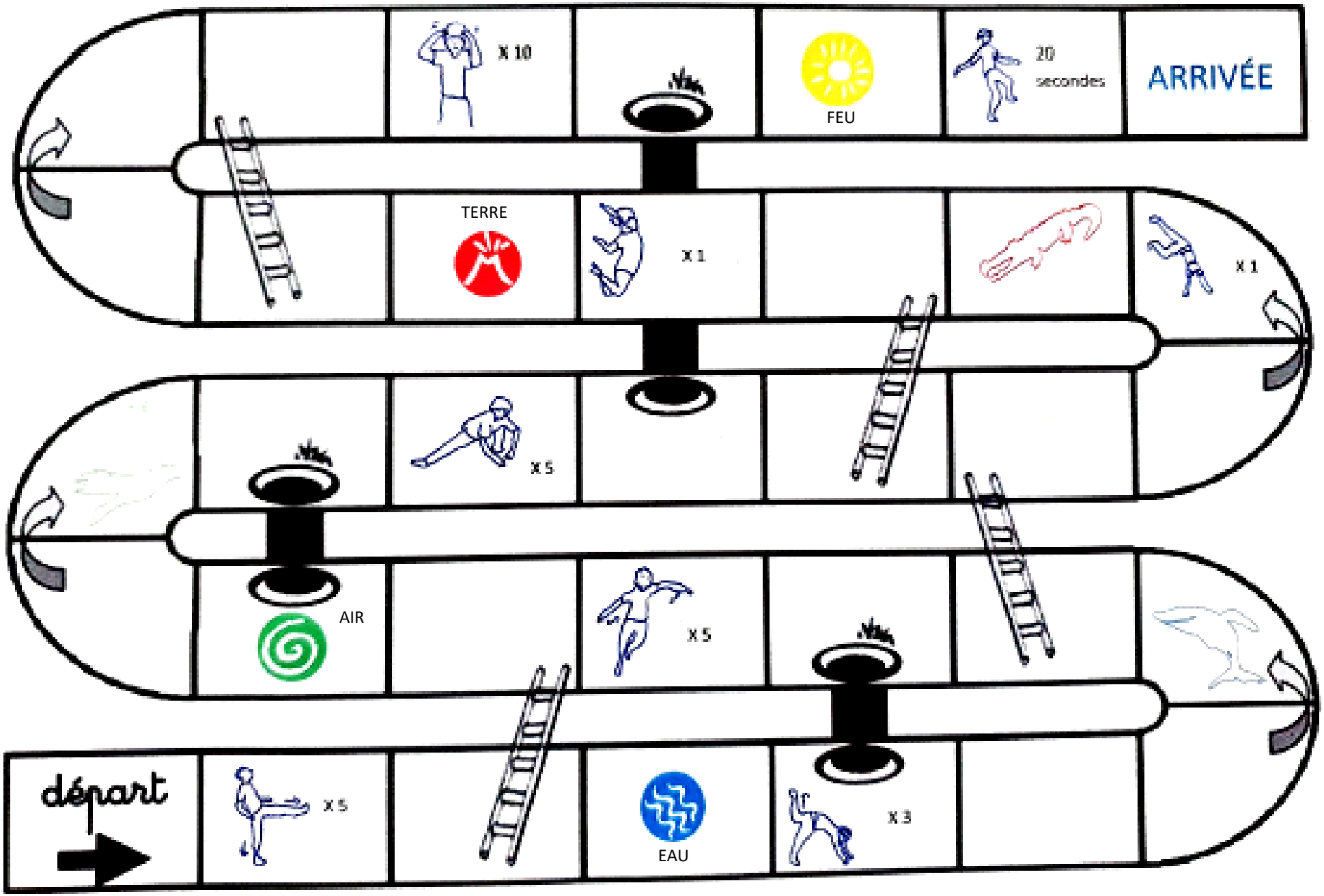
Tomber sur l'une de ces quatre cases obligera le joueur à inventer un geste ou un pas de danse rappelant les caractéristiques de cet animal. À chaque fois que cette case sera fréquentée, il faudra trouver un geste différent de ceux qui auront été faits.

Les cases éléments :

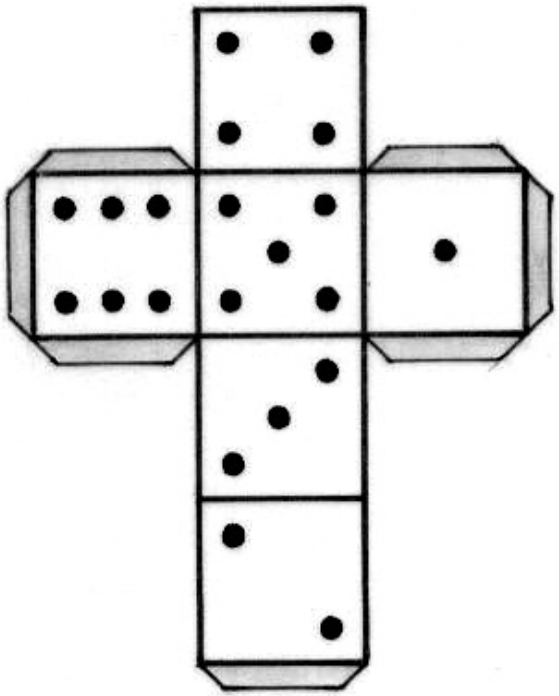
Le joueur devra inventer un geste en rapport avec ces éléments (air, eau, Terre et feu). Il est obligatoire de s'arrêter sur une case élément même si le dé indique un nombre plus grand. Petite particularité : les gestes devront être mémorisés car les joueurs tombant sur cette case devront non seulement inventer un geste mais refaire tous ceux qui auront été inventés avant eux. S'il est le premier à tomber sur cette case, seule l'invention est exigée. On peut repasser par une case déjà fréquentée auparavant. Il faudra alors refaire toute la chorégraphie.

<u>Fin du jeu :</u>

Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient sur la case « arrivée ». On peut exiger un lancer de dé exact pour arriver sur cette case ou simplement un minimum.


départ
x 5
EAU
x 3
x 5
AIR
x 5
x 5
TERRE
x 1
x 1
x 10
FEU
20 secondes
ARRIVÉE

Pions et dé



Si vous n'avez pas de dé à jouer chez vous, vous pouvez utiliser le patron ci-joint pour en fabriquer un. Après l'impression, il vous suffira de découper le contour du dé en suivant les lignes, de plier ces mêmes lignes, d'encoller les parties grisées (ou de les scotcher) et de donner forme à votre dé.

Pour créer des pions, il est possible d'utiliser des bouchons de bouteilles en plastique et d'y coller des motifs découpés dans des papiers divers (papier cadeau, kraft, papier décoratif…)