

## Pour créer un jeu avec les élèves sur la base d'un jeu connu

partir d'un jeu connu ex : le verger

→ choisir une histoire : ex : la construction d'un bateau

→ un danger : la tempête

→ un moyen de s'entraider

→ des choses à aller chercher : coque (ou  $\frac{1}{2}$  coque), voiles, rames, vivres ou tonneaux

	Le verger	Le bateau
plan de jeu illustré	4 arbres	Mer et 1 coin par accessoire à gagner
Des choses à aller chercher (un dé)	Fruits sur 4 faces, + corneille → 1 pièce du puzzle, + panier → faire tourner les paniers	Idem avec rames, coque, voiles, tonneaux + tempête + faire tourner les îles ou donner un accessoire à quelqu'un
Danger = un puzzle à reconstituer ou à retourner	Cueillir tous les fruits avant que la corneille n'arrive	Construire son bateau avant la tempête
Entraide	Donner les fruits que l'on ne peut cueillir à ses partenaires (limite : 2 de chaque dans son panier)	Donner les accessoires que l'on ne peut prendre à ses partenaires (limite : 2 de chaque dans son île)

## **Récapitulatif des idées trouvées dans différents jeux du commerce**

- Offrir ce qui ne nous sert pas (variante « Le verger »)
- Offrir ses points au joueur pour lequel ce sera le plus efficace ( ex : « Avalanches » : but = rapatrier les blessés tant que la voie est encore libre)
- Dé : face « bisou » = dire quelque chose de gentil (« Tous au dodo »)
- le dé peut tomber sur une  
Carte action - à faire avec tous les joueurs, ex : faire une ronde  
Carte exercice - à faire seul, ex : chanter, sauter sur un pied  
Carte imitation , ex : cri d'animal
- Récupérer une carte → à la fin du jeu, l'équipe devra inventer une petite histoire avec toutes les cartes (« Tous au dodo »)
- Les cartes à tirer avec le dé sont disposées sur la table de manière stable et donnent la possibilité de faire jouer la mémoire genre Memory (« Le petit verger »)
- Plus de joueurs que de pions incite à jouer collectivement
- Memory : chaque joueur en début de partie peut regarder en secret une carte (ou 2) et la mémoriser pour venir en aide à un joueur en cours de partie.

○ *Le danger peut-être le temps (utilisation du sablier, la durée du déplacement sur une piste où on fait avancer un pion (le danger) aller retour → allonger ou raccourcir la piste, c'est jouer sur la durée), du coup, les enfants comprennent que si on augmente les pièces du puzzle (jeu du verger) on freine le danger et on augmente nos chances.*