

Jeu coopératif en mouvement

La coopération se fait entre les membres d'une équipe ET entre équipes !

Il se forme aussi des équipes éphémères à l'étape cruciale de la construction de la tour.

Joueurs

- X = nombre d'équipes de 3 enfants ; Z = nombre d'enfants (idéalement, un multiple de 3)
- Adapter le jeu à l'âge des enfants : s'il y a une grande diversité d'âge, on forme les équipes de façon +/- homogène et on demande aux grands de veiller à ce que les plus jeunes comprennent bien. Ce jeu s'est déjà joué avec des enfants de 5-6 ans jusque 14 ans.

Animateurs

2 animateurs dont un sera chargé de donner les consignes en fonction des cartes retournées sur la dernière « pierre ». (Parfois, un grand enfant aime prendre ce rôle, cela libère un animateur pour veiller au bon déroulement du jeu, en particulier, la coopération pour la construction de la tour.)

Ils veillent à entretenir la coopération entre membres d'une même équipe et entre équipes, surtout au niveau de la construction de la tour.

MATERIEL

- Cartes (format A5 ou A6), nombre à adapter :
 - o Eléments neutres : 4-8 arbres, plus il y en a plus le jeu est facile, sauf si variante* ;
 - o Eléments aidants : 1 chapeau de fée, 1 botte géante ;
 - o Ennemis du prince : 2 sorcières, 2 corneilles, 3-4 nains ou plus (plus il y en a, plus le jeu est difficile), 1 quenouille.
- Un aide-mémoire affiché qui permet à l'animateur et aux joueurs de voir rapidement les consignes associées aux images de la dernière pierre : chaque image avec le nom de l'action correspondante.
- 2 caisses de vin:
 - o 1 à poser verticalement sur un support ou une table et sur laquelle on déposera la sorcière = la tour où est enfermée la princesse
 - o 1 à mettre horizontalement sur le sol à côté du support et sur laquelle sera construit l'échafaudage à côté de la tour dans laquelle est enfermée la princesse.
- 20 pierres assez grosses à mettre sur les cartes à déposer retournées (ou, pour la pérennisation, coller les cartes plastifiées sur des planchettes) pour éviter qu'elles ne soient emportées par le vent.
- Kapla = bois pour l'échafaudage : X tas de Kaplas (répartir tous les Kaplas entre les équipes, pas nécessaire de les compter, ils peuvent se passer des Kaplas qd une équipe n'en a plus, cela fait partie de la coopération).
- Une sorcière
- X x 3 « briques » (= morceaux de barrage construit par les nains) : place à la créativité pour les représenter
- « pierres » dangereuses pour chaque gué => X sauf pour la « pierre » centrale
 - o X cordes à danser
 - o X chaises (il faut pouvoir ramper dessous)
 - o X bâtons pour tourner autour, le front dessus ou X x 3 bâtons pour sauter à un pied par-dessus
 - o Avec des grands, on peut mettre une 4^{ème} « pierre » : aller à cloche-pied d'une pierre à l'autre.

La dernière « pierre » est commune = les cartes retournées

Merci à ma fille Madeleine qui m'a aidée à créer ce jeu vers 1997 pour la Ferme des Aulnes (www.oasis-relationnel.be et ses Balladins). Il a été joué de nombreuses fois en suscitant beaucoup de plaisir chez les joueurs. Sa complexité n'est qu'apparente, animateurs et enfants entrent vite dedans. Vous pouvez me contacter si vous avez besoin de plus d'explications pour le mettre en œuvre.
Jouez-le tant que vous voulez, diffusez-le à profusion, inspirez-vous en pour créer du neuf, bon amusement !



LE JEU

Les PERSONNAGES

- En chair et en os » :
 - o Les enfants = X équipes de 3 enfants = les amis du prince
 - o Les animateurs de jeu = les gardes-forestiers.
Ils peuvent modifier les règles (à propos des cartes ou du nb de bois) si nécessaire (à annoncer).
- Virtuels :
 - o Non visibles : le prince, La princesse, les castors ;
 - o En images : tous les personnages décrits
 - o Poupée : la sorcière



Raconter l'histoire

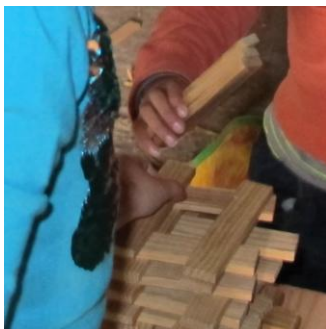
Tout le monde est assis de façon à pouvoir voir le « terrain » de jeu.

Un animateur raconte et un autre animateur montre les divers éléments au fur et à mesure de leur apparition dans l'explication.

Nous sommes sur une île enchantée.

Une **princesse** est enfermée en haut d'une tour sans porte ni escaliers sous la garde de la sorcière et des habitants de l'île.

Vous, les amis du prince, vous allez aider le **prince** à délivrer la princesse en construisant un échafaudage (une tour en Kapla), à côté de la tour-prison par laquelle elle pourra s'échapper.



Malheureusement, sur l'île, il n'y a pas d'arbres, donc pas de bois. Par contre, la rivière est bordée d'une forêt, il suffit de prendre du bois (des kaplas) sur la rive et de traverser la rivière avec ce bois pour aller construire l'échafaudage.

Difficulté : nous n'avons pas de bateau mais dans la rivière, il y a des endroits où le passage à gué est possible vers l'île depuis la rive, ça veut dire qu'il y a moyen de sauter d'une pierre à l'autre mais c'est périlleux : les pierres sont pointues, pentues, glissantes, pleines de mousse et de vase, on s'accroche et on perd le bois qu'on tient en main ou on tombe à l'eau et pour nager, on lâche le bois...

=> montrer aux enfants les X chemins (pas encore ce qu'il y a à faire sur les « pierres »).

Il faut donc, en X équipes (le nombre de gués) et que chacun à son tour :

- Prenne 6 « bois » et traverse la rivière à **gué** de la rive vers l'île avec le bois pour le déposer à la tour ;
- Construisse l'**échafaudage** contre la tour ;
- Retraverse la rivière dans l'autre sens pour aller rechercher du bois jusqu'à ce que la tour soit terminée ;

Et ainsi de suite.

En outre, il faut surveiller et déjouer les stratégies :

- des **castors** qui chippent du bois entassé sur la rive et l'emportent pour construire leurs propres barrages,
- des **nains** qui construisent un mur pour empêcher notre débarquement sur l'île,
- des **corbeaux** qui enlèvent des morceaux de notre échafaudage,
- de la **sorcière** qui garde la princesse enfermée et est capable de démolir l'échafaudage d'un seul coup.

Pour surveiller la sorcière et l'empêcher de démolir la tour, il faut impérativement X personnes ; dès qu'il y en a une de moins, la sorcière démolit toute la tour : veillez donc bien à être toujours X sur l'île = 1 par équipe pour éviter que tous nos efforts ne soient réduits à néant !

Pour surveiller les castors et les empêcher d'emporter votre bois, il suffit d'1 personne par tas entassé devant chaque gué. Il y a un tas par équipe.

Donc, par équipe,

1. l'un garde l'échafaudage sur l'île avec 1 membre de chacune des autres équipes et ils en poursuivent la construction *ensemble* ;
2. l'un garde le tas de bois sur la rive, tout seul ; chez les plus grands ou pour ceux qui ont déjà joué quelques fois il a un rôle important d'observation de la « pierre » commune où seront retournées les cartes, ce sera expliqué plus loin ;
3. le 3^{ème} traverse de la rive vers l'île avec 6 morceaux de bois qu'il déposera près de la tour et il remplacera le gardien de l'échafaudage (1).

Celui-ci (1) nagera vers la rive pour aller chercher un nouveau chargement de bois (avec OU sans épreuve) ;

et là, il remplacera le gardien du tas de bois (2) qui partira à son tour avec un chargement de 6 bois pour, au final, remplacer (3).

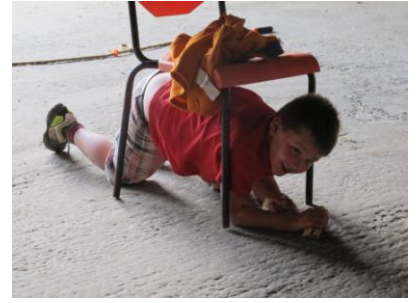
Et ainsi de suite.



Chaque gué est composé de 4 ou 5 « pierres » (on allonge le parcours quand les enfants connaissent le jeu) dont la dernière est commune.

Les « pierres » ont chacune des difficultés différentes qu'on va représenter comme suit :

1. sauter 4 tours de corde à danser avec les 6 Kaplas en main
2. ramper sous la chaise, toujours en tenant les Kaplas
3. tourner 4 (ou moins) tours autour d'un bâton avec le front sur le bout du bâton
4. sauter sur un pied au-dessus de 3 (ou 1-2) bâtons posés sur le sol (les grands doivent sauter sur un pied en marche arrière)
5. sur la « pierre » finale commune, on risque de réveiller les nains, les corbeaux et la sorcière qui vont alors s'activer pour nous contrecarrer => cf. ci-dessous.



Le retour à la nage, si c'est avec épreuve (à faire quand on rejoue le jeu) :

- roulis-boulis couché ou
- traverser avec une cuiller en main sur laquelle il y a une bille ou petite balle (un animateur doit alors aller reprendre les billes et cuillers pour le prochain retour).

La dernière « pierre » commune :



Les nains, les corbeaux et la sorcière apparaissent ou non à la fin du gué. Heureusement, les fées et les géants sont là pour nous aider.

Tout le monde doit être attentif pour déjouer les pièges et capter les « cadeaux » des fées et des géants qui nous aident.

Les gardes forestiers vous expliqueront au fur et à mesure la signification des cadeaux ou des pièges que vous allez découvrir sous les cartes : **celui qui traverse retourne une carte.**

Nous coopérons tous pour construire l'échafaudage (le plus haut possible, jusqu'à hauteur de la sorcière) =>

- chacun participe à la construction ;
- ensemble, nous tentons d'éviter que le barrage barre complètement un des gués d'accès à l'île
=> si un barrage est presque complet (quand il y a 3 « briques », il n'y a plus moyen de passer), au moment où l'équipe concernée tire un nouveau nain, une autre équipe a la possibilité de prendre la brique de ce nain sur son propre gué pour éviter que cette première équipe ne puisse plus travailler à la construction de l'échafaudage ;
- si une équipe n'a plus de bois dans son tas sur la rive, une autre équipe peut lui en passer ;
- (difficulté supérieure : chacun tente de se souvenir de la position des cartes pour éviter les pièges et profiter des « cadeaux »
=> on s'informe mutuellement, on réfléchit aux stratégies).



A la fin du jeu : échange sur l'expérience avec le bâton de parole.

LA DERNIERE « PIERRE »

AIDE-MEMOIRE à avoir sous la main.
Facilité : l'imprimer sur une feuille de couleur et la plastifier

Les cartes sont disposées face contre le sol ou support. L'enfant qui arrive en retourne une, la montre à l'animateur qui lui lit la signification ci-dessous.

ARBRE

Tu continues ton chemin après avoir remis la carte à sa place

* Avec des grands, on complique le jeu : un arbre signifie qu'il faut interchanger la place de deux cartes. Laissons-les se concerter pour savoir quelles cartes interchanger.

Ils pourront découvrir des stratégies comme déplacer toujours les mêmes cartes ! Mais laissons-les découvrir cette astuce et d'autres peut-être...

CORBEAU

Le corbeau pique 5 kapla de l'échaffaudage et les dépose sur la « pierre » commune. (Il y aura moyen de les récupérer, voir plus loin.)

NAIN

Le nain place une brique pour construire le barrage qui risque de nous empêcher d'accéder à l'île : 3 briques suffisent pour barrer complètement un gué.

SORCIERE

La sorcière renverse la tour-échaffaudage et les gardiens doivent la reconstruire pendant que les autres continuent leurs passages de la rivière. (Les enfants aiment démolir la tour eux-mêmes.)

CHAPEAU DE FEE

La fée enlève une des briques mises par les nains.

QUENOUILLE

L'enfant s'endort, oublie de prendre ses bois au réveil et elles restent sur la pierre finale. Il continue son chemin bredouille vers l'île.

BOTTE DU GEANT

Si des bois ont été abandonnés sur la pierre, l'enfant peut les prendre toutes et les amener sur l'île.