

Jeu du VAILLANT PETIT tailleur (Grimm) : règles du jeu

Florence André-Dumont – www.mediatrice.be

Le plan de jeu

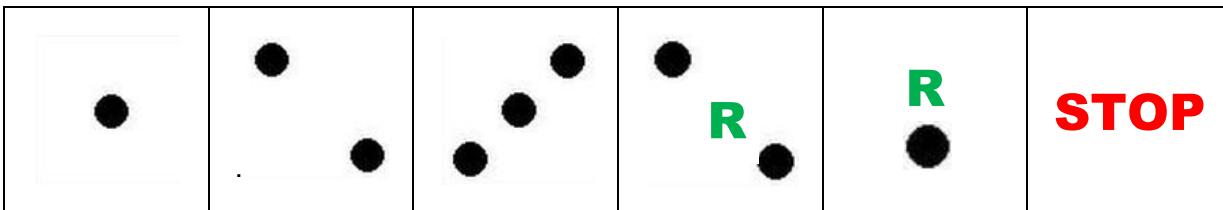
Soit vous imprimez celui que j'ai créé sur deux feuilles A4 que vous collerez l'une à l'autre ;
Soit vous imprimez le tableau avec les images et, avec les enfants, vous découpez chaque ensemble image et légende au-dessous pour ensuite les coller sur deux feuilles A4 en suivant le modèle de mon plan de jeu.

Les pions

Prenez quelques jolis petits objets (pierres, figurines...) parmi lesquels les enfants choisiront chacun son pion.

Le dé

On trouve des dés vierges dans les magasins de bricolages et certaines papeteries. Choisissez un gros dé sur lequel il vous sera facile d'inscrire sur les faces les signes suivants :



Le départ et le fonctionnement du dé

On place tous les pions en haut à gauche sur « **Il était une fois...** ».

Le plus jeune ou celui qui a perdu la partie précédente lance le dé, si celui-ci tombe sur la face :

- 1, 2 ou 3 : le joueur avance son pion du nombre de cases indiquées par le dé.
- STOP : le pion reste sur place.
- R 1 ou R 2 : on joue le nombre indiqué sauf lorsqu'on se trouve sur une case avec des flèches vers l'arrière : dans ce cas, le joueur recule d'une ou deux cases selon le nombre indiqué et selon les possibilités du plan de jeu. En effet, si après avoir reculé d'une case, le pion tombe sur une case sans flèche vers l'arrière, il s'arrête là.

Prenez le temps de regarder dans quelle situation de l'histoire le joueur se trouve et de goûter à ce que pourrait ressentir le joueur/petit tailleur à ce moment-là.

Ensuite le dé est passé au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

La case « relance le dé »

Il ne se passe rien de spécial si on ne fait que passer sur cette case et on suit le sens de la flèche qui part vers le haut, selon l'histoire telle qu'elle est écrite.

Si on tombe sur cette case, on relance le dé.

- Si la face visible est 1, le joueur peut prendre le raccourci vers la droite en passant tout de suite dans la deuxième partie du conte.
- Dans tous les autres cas, le joueur poursuit sa trajectoire vers le haut et parcourra l'intégralité du conte.

La fin du jeu

Pour gagner, il faut que le dé indique le nombre exact de points pour tomber sur la case « Plus personne ne s'en prit à lui... ». Si ce nombre est excédentaire, le pion repart vers l'arrière.

Bon amusement !

La raison des faces « R » ?

Jouez le jeu quelques fois, regardez où il y a moyen de repartir en arrière, il me semble que vous comprendrez vite pourquoi là et pas ailleurs.

Pourquoi la case « Relance le dé » ?

Il s'agit de pimenter le jeu ! Et chacune de ces deux parties du conte se suffit à elle-même. S'il manque l'épisode de la pierre de laquelle sort de l'eau, c'est pour raccourcir la première partie afin que celui ou ceux qui ont pris le raccourci ne soient pas automatiquement gagnants.