

Jeu : vers l'infini et l'O₂ là !

Développer ses talents

Niveau de difficulté



1h +

Matériel

- 1 ancien plateau de jeu ou une fine planche en bois
- 1 grand carton rigide plat recyclé
- 1 paire de ciseaux à bouts ronds
- 1 cutter (à manipuler par l'adulte)
- Papier cartonné de couleur (6 couleurs différentes)
- 1 marqueur
- 1 règle
- 1 ancien dé ou effectuer la fabrication d'un dé en carton.
- Des pions recyclés ou des petits objets ou des pions fabriqués avec de l'imagination !

Intérêts & apports de l'activité

- Développer sa créativité
- Développer sa dextérité
- Développer l'imagination



Christelle et Virginie



Réalisation

1. Préparer une base solide : trouver une surface rigide, comme une planche en bois, afin d'assurer une bonne stabilité et d'éviter que le support du jeu ne s'abîme rapidement.
2. Créer le parcours de jeu : sur un grand carton rigide plat, tracer un symbole de l'infini (∞) en lui donnant une largeur suffisante pour y intégrer des cases colorées.
3. Découper et assembler : une fois le symbole tracé et découpé, le coller soigneusement sur la planche en bois pour le rendre plus durable.
4. Délimiter les cases : dessiner des cases de 3 à 4 cm de côté (selon la taille du symbole) le long du tracé.
5. Ajouter les couleurs et les règles : découper dans du papier cartonné des morceaux de différentes couleurs puis les coller dans chaque case. Chaque couleur correspondra à une règle ou un défi, qui sera préalablement défini collectivement par les enfants.
Exemple : case jaune : dire une partie du corps qui commence par la lettre P.

Création des cartes et du dé :

Pour les cartes :

- Découper dans du papier cartonné de couleur des rectangles d'environ 5 cm de côté. En réaliser 10 de chaque couleur, soit 60 au total.
- Déterminer 6 catégories de défis puis choisir quelle couleur correspond à quel défi.
Exemple : bleu : faire un mime.

Pour le dé :

- Utiliser un ancien dé ou en confectionner un avec du carton.
- Sur chaque face du dé, coller du papier cartonné de couleur choisi précédemment pour les cartes.

Règle du jeu :

Il n'y a pas de gagnant ni de perdant ! Le jeu peut se jouer à l'infini, en équipe ou individuellement ! Chaque joueur choisit un pion (cela peut être un petit objet comme une fève, ...). Le premier joueur lance le dé et pioche une carte qui correspond à la couleur du dé puis réalise le défi ! Si par exemple : la couleur du dé est bleue et que la couleur du défi précédemment défini est le mime, alors le joueur doit faire un mime de son choix. Si la couleur du dé correspond au défi "avance de 2 cases" alors le joueur avance son dé de deux cases !