

Rmy Road

RÈGLES DU JEU

Matériel :

- 1 pion par joueur
- 2 dés : un dé « couleurs » (5 couleurs + joker) et un dé « chiffre »
- 93 cartes bleues, oranges, roses & vertes
- 1 fiche Défis par joueur
- 1 plateau de jeu



Point de départ lors de l'installation du jeu
Case où l'enfant exprime ce qu'il aime



Je relance les 2 dés



Je lance le dés de mon choix



Je pose une question à un autre enfant ou à l'animateur qui concerne notre bien-être sur le lieu



Je reçois un renforcement positif (surprise, cachet, check, ...)

Matériel à prévoir :

- 1 crayon ordinaire par enfant
- Récompense, lot, remerciement, surprise (cachet, tatouage, chocolat, fruit, page de BD, ...)
- Fiches Défi (à photocopier pour multiplier les utilisations)



Émotions et Sentiments
Je donne une émotion face à une situation précise



Idée / Avis
Je donne une idée face à une situation précise



Besoins
Je donne mes besoins face à une situation précise



Jeux
Je reçois une image ludique d'un jeu que je peux faire



Public : Enfant à partir de 7 ans.

Nombre de joueur : 2 à 5 enfants.

But du jeu pour l'animateur : Recueillir la parole de l'enfant et susciter l'échange entre enfants.

But du jeu pour l'enfant : Remplir sa fiche Défi.

Celle-ci comprend : J'énonce 2 émotions, 2 besoins, 2 idées, 1 question que je ressens en ATL.

Durée du jeu : Le jeu s'arrête :

Soit lorsque les enfants le souhaitent,
Soit lorsque le premier enfant a rempli sa fiche Défi,
Soit lorsque tous les enfants ont rempli leur fiche Défi.

Étapes du jeu :

1. On place le plateau au centre de la table.
2. On place un pion-personnage sur le cœur de leur couleur respective au sein du plateau de jeu.
3. Il n'y a pas de sens de jeu.
4. Chaque enfant reçoit un petit crayon et une fiche « Défi ».
5. Le plus jeune enfant commence. On poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. On lance les 2 dés :
 - Le dé « couleur » indique le pion avec lequel on avance.
 - Le dé « chiffre » indique le nombre de case avec lequel on avance ou on recule en fonction de la stratégie voulue.
7. On ne peut pas être à deux sur la même case. On va sur la case suivante (celle d'avant ou celle d'après).
8. On pioche une carte dès que l'on tombe sur une case « couleur ».
 - Pour les cases « roses, vertes et oranges », on pioche la première carte.
 - Pour les cases « bleues », on choisit une carte sur laquelle on a envie de s'exprimer.
9. On reçoit une surprise dès que l'on tombe sur la case cadeau.
10. Chaque enfant complète sa fiche « Défi » au fur et à mesure qu'il exprime un ressenti, une idée, un besoin, un avis. Si besoin, l'enfant peut être aidé.
11. Le premier enfant qui termine sa fiche « Défi » reçoit une surprise. Il peut ensuite aider ses autres camarades.



Plateforme
Communautaire
CATL