

Fabrication d'un jeu de plateau



Fiche proposée en partenariat avec la FOL 49

- Jeux -



But de l'activité

Créer un jeu de plateau. Chaque enfant repartira avec un exemplaire du jeu réalisé (même plateau, pions différents).



Âge

À partir de
7 ans

Effectif

6 à 12
participants

Espace

Atelier
réalisable en
salle avec
chaises et
tables

Durée

6 modules
d'1h30

Matériel

- Plastifieuse A3/A4
- Film à plastifier A3/A4
- Feutre noir épais
- Feuilles blanches A4
- Colles
- Ciseaux
- Règles
- Gommages
- Crayons de bois
- Crayons de couleurs
- Crayons feutres
- Feuilles canson A3

Intérêt pédagogique

- Favoriser la créativité et le partage des tâches dans une réalisation collective.
- Définir communément des règles de jeu et les appliquer.

Préparation

Définir au préalable quel type de jeu on souhaite faire reproduire aux enfants (jeu coopératif, jeu de hasard, jeu symbolique). Le matériel doit être prêt à l'emploi avant chaque début de séance.

Déroulement

MODULE 1 :

Immersion dans les jeux de plateau

Proposer plusieurs jeux de plateau (faciles à reproduire) et y jouer. Les enfants choisissent le modèle qu'ils souhaitent reproduire. Proposer 3 thèmes (exemples : loups, contes, héros...) pour en choisir un collectivement.

MODULE 2 :

Présentation de livres en lien avec le thème choisi

Présenter 2 ou 3 livres au groupe, les lire à voix haute et s'en inspirer pour construire le jeu. Définir collectivement le nombre de cases, les cases pièges et les cases « bonus » s'il y en a... Réaliser les grandes règles du jeu et commencer la réalisation du jeu. L'animateur pré-trace les cases du jeu, selon le modèle choisi par les enfants.

MODULES 3/ 4 :

Réalisation du jeu de plateau

Continuer la réalisation du plateau, des pions et du dé (chaque enfant crée ses pions et son dé). Une fois le plateau de jeu terminé, repasser au feutre noir le contour des cases. L'animateur définit comment les enfants vont réaliser leurs pions.

MODULE 5 :

Finitions

Tester le jeu et modifier les règles si besoin. L'animateur reproduit les règles du jeu et le plateau de jeu en nombre (1 par enfant) et plastifie le tout ensuite.

MODULE 6 :

Jouer !

Astuces

Lors de la réalisation, chaque enfant prend en charge la création d'une ou plusieurs cases. Celles-ci seront par la suite collées sur le plateau.



Pour aller plus loin...

Avec les livres :

- Le loup sentimental / *Geoffroy de PENNART*, Ed. Ecole des Loisirs, 9782211052993, 5.00 €
- Le chat botté / *Charles PERRAULT & Raphael GAUTHEY*, Ed. Milan, 9782745960696, 16.90 €
- Le loup derrière le livre / *Mathis*, Ed. L'Ecole des Loisirs, 9782211205047, 12.70 €

Avec les jeux :

- La grande loterie des vaches / J129126 / p. 524
- Boîte de 250 jeux de société / p. 511
- Jeux de plateau / p.532 à 534

