



ANIMOUV

2 à 4 joueurs



MATERIEL:

Plateau de jeu (Quadrillage de 5 sur 5 soit 25 cases.)

12 pions (avec un dessin d'animal)

24 cartes (1 carte = 3 dessins d'animaux des pions)

PREPARATION:

1	Reconstituer le plateau.
2	Placer les 12 pions au hasard
3	Donner 1 carte à chaque joueur/équipe
4	Placer les autres cartes en tas (face cachée)

BUT DU JEU:

Aligner (côte à côte) les 3 animaux de sa carte :

- dans n'importe quel ordre
- horizontalement, verticalement, en diagonal

Avoir le plus de cartes à la fin.

DEPLACEMENT DES PIONS:

Uniquement à l'**horizontale** ou à la **verticale** .

- Soit en allant sur une case juste à côté.
- Soit en sautant par-dessus des pions. (Autant de pions et autant de sauts d'affilés que souhaité ou possible, mais on ne saute jamais par-dessus une case vide.)

Jouer à animouv aux éclés

1) Fabriquer son jeu:

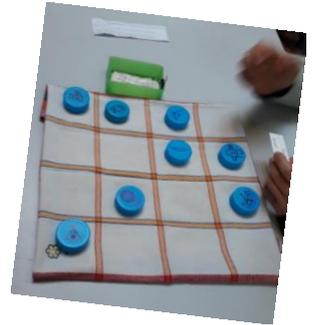
Le quadrillage- plateau de jeu:

- Tracer par terre sur du sable, dans la neige, à la craie...
- Utiliser des dalles, carrelage, cerceaux...
- Le dessiner sur un tableau, une feuille...
- Le faire avec du bois, de la ficelle, en froissartage...

On peut aussi réduire le jeu à 16 cases et 8 objets.

On peut jouer avec 1 ou plusieurs plateaux.

On peut faire un plateau de jeu petit ..ou géant.



Les pions de plateau:

- des dessins,
- des objets, des cailloux ou bouchons peints, pâte à modeler,
- des personnes...

Les cartes :

- les créer avec des dessins, des photos, des mots.
- Les remplacer par des pioches: prévoir un sac opaque par équipe et dedans y mettre un exemplaire de chaque pion ou un dessin de chaque pion ou le mot correspondant à chaque pion.

Chaque équipe tire à chaque fois, 3 objets (peu différenciables au touché) ou 3 papiers.

(Attention si on opte pour les objets prévoir un cache, une boîte pour que ces objets ne soient pas visibles des autres équipes)

On peut faire ce jeu sur différents thèmes (saisons , éclés, pays, indiens, instruments musique, dinosaures...)

2) Qui prépare le jeu :

- Utiliser le jeu de société. (environ 15 euros)
- Les respons s'en chargent !
- Les jeunes le créent :
 - Pendant un grand jeu, les enfants gagnent le matériel pour faire les pions et celui qui sera dans leur sac de pioche. Voire des morceaux de bois et de la ficelle pour faire le quadrillage de façon coopérative. Et l'animouv peut être joué après, à la veillée...
 - Pendant la balade de l'après-midi, ou un fils d'Ariane (suivre les indices pour arriver à la fin du parcours), les jeunes doivent trouver tout ce qui est sur la liste. (cela servira à faire les pions, les pioches et le quadrillage..)
 - Ou si les jeunes connaissent le jeu, on peut leur demander d'en fabriquer un avec ce qu'ils ont autour d'eux.. à eux d'être créatifs... faire un concours du jeu le plus original, bio, beau... et jouer ensuite en tournoi ...



3) Quand et comment y jouer ?

- Le mettre à disposition pour les temps calmes.
- Improviser ce jeu lors d'un temps d'attente.
- Une petite épreuve au cours d'un grand jeu.
 - On peut placer un plateau d'animouv comme 1 épreuve dans un grand jeu (avec des épreuves, des postes...)
 - Une équipe en affronte une autre : ca peut être très rapide, la première qui aligne ces 3 objets ou la première qui gagne 3 manches, ou celle qui gagne le plus de manches sur un temps imparti.
 - Le gagnant peut gagner des points, partir en premier...
 - L'équipe peut affronter de la même façon un respons.
- En faire un grand jeu ou une veillée complète.
 - En tournoi :
 - Constituer des équipes de 2 ou 3 et préparer plusieurs plateaux de jeu.
 - Au bout d'un temps imparti, les équipes se décalent (le gagnant reste à son plateau et le perdant redescend/ ou tout le monde bouge afin de rencontrer un max d'équipes) et font une partie avec une nouvelle équipe.
 - On peut compter les points, donner des jetons ou autres à chaque manche gagnée et utiliser ses jetons pour la suite de la veillée ou du jeu)...



- En rallye :

Un plateau de jeu géant avec des pions visibles de loin et facilement manipulables.

Les équipes sont assez éloignées et peuvent par exemple observer le plateau avec des jumelles. Elles peuvent disposer de plateau de jeu identique pour reproduire le jeu devant elle.

Sous forme de relais, un membre de l'équipe prend la carte, court jusqu'au plateau de jeu, (attend éventuellement que les joueurs arrivés avant lui jouent), puis déplace le pion qui l'intéresse.

Si ces 3 pions sont alignés, il donne sa carte au meneur de jeu présent près du plateau, marque 1 point et ramène une nouvelle carte à son équipe.

Pendant ce temps le reste de l'équipe observe de loin le plateau et le reproduit sur son plateau pour suivre le jeu et réfléchir ensemble.

Quand le joueur est revenu, un autre joueur s'élance le plus vite possible... avec une idée en tête ..qui ne sera peut-être plus judicieuse si une autre équipe a joué entre temps.

On peut aussi envisager un signal sonore pour faire revenir ce membre si le jeu a évolué.



- En grand jeu :

Préparer un grand jeu avec des postes, des épreuves...
quand une équipe gagne ou réussit son épreuve, elle peut
aller avancer un pion sur l'animouv afin d'aligner ses 3
objets....

- En géant avec 1 équipe pour faire les pions :

3 équipes minimum

Plateau de jeu : des cerceaux ou des cases géantes.

Pions : 8 personnes déguisées 1 sac de pioche par équipe

avec le nom des personnages représentés par les déguisements

Chaque équipe sera à un moment joueur ou pion.

-

