



Faites vos jeux !
Des jeux à fabriquer dans la nature

L'AWALÉ



Fabrication :

Durée : 10 min	Difficulté : facile	Saison : Toutes
----------------	---------------------	-----------------

Matériel :

- 48 éléments « graines » (noisettes, cailloux, petits fruits...)
- En option : 12 « coupelles naturelles » (grandes feuilles...)

Consignes :

- Creuser dans le sol deux lignes parallèles de six trous chacune, ou placez de la même façon vos « 12 coupelles naturelles ».
- Placer 4 graines dans chaque trou « case ».

Règles du jeu :

Durée : 10-15 minutes	Nombre de joueur(s) : 2
-----------------------	-------------------------

Déroulement :

- Chaque joueur possède 6 trous.
- Le premier joueur prend les 4 graines dans une case de son choix et les sème une par une dans les cases voisines dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Si il dépose sa dernière graine dans une case comptant 1, 2 ou 3 graines, le joueur ramasse la totalité des graines des cases précédentes comptant également 1, 2 ou 3 graines (uniquement dans le camp adverse).
- Puis, c'est au joueur adverse.
- Le gagnant est celui qui a ramassé le maximum de graine.



Faites vos jeux !
Des jeux à fabriquer dans la nature

LA CIBLE



Fabrication :

Durée : 10 min	Difficulté : facile	Saison : Toutes
----------------	---------------------	-----------------

Matériel :

- Des feuilles, cailloux, ou branches pour les cercles
- Des galets, des pommes de pin pour les projectiles

Consignes :

- Tracer des cercles concentriques avec des cailloux ou d'autres éléments naturels

Règles du jeu :

Durée : 10 min	Nombre de joueur(s) : 1 à 6
----------------	-----------------------------

Déroulement :

- Attribuer à tous les participants le même nombre de projectiles
- Viser et placer les projectiles le plus près du centre de la cible !

Variantes :

- On peut attribuer un nombre de point aux différentes zones de la cible.

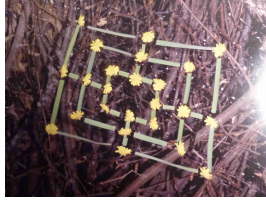




Faites vos jeux !

Des jeux à fabriquer dans la nature

LE MOULIN



Fabrication :

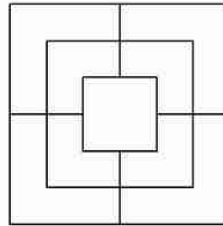
Durée : 10 min	Difficulté : moyen	Saison : Toutes
----------------	--------------------	-----------------

Matériel :

- 24 feuilles ou fleurs pour les cases
- Des brindilles ou des tiges pour les lignes
- 18 pions de 2 couleurs (cailloux, fleurs, fruits)

Consignes :

- Placer les brindilles afin d'obtenir une forme comme celle ci-contre :
- Placer sur les 24 intersections un élément représentant une case



Règles du jeu :

Durée : 10-15 minutes	Nombre de joueur(s) : 2
-----------------------	-------------------------

Déroulement :

- Chaque joueur possède 9 pions
- Phase 1 : chaque joueur pose à son tour 1 de ses pions.
- Si un joueur aligne 3 pions, il retire du jeu un pion adverse de son choix.
- Lorsque que tous les pions sont posés, on passe à la phase 2.
- Phase 2 : chaque joueur déplace, en glissant son pion vers une case voisine libre, un de ses pions pour aligner 3 pions, et ainsi retirer un pion adverse.
- Un joueur a perdu lorsqu'il ne possède plus que 2 pions



Faites vos jeux !

Des jeux à fabriquer dans la nature

LE NIMBI



Fabrication :

Durée : 2 min	Difficulté : facile	Saison : Toutes
---------------	---------------------	-----------------

Matériel :

- 16 ou 32 éléments de même nature (graines, bâtons, cailloux)

Consignes :

- Aligner ou ranger en colonnes les éléments

Règles du jeu :

Durée : 5 min	Nombre de joueur(s) : 2
---------------	-------------------------

Déroulement :

- Chacun leur tour, les joueurs doivent prendre 1, 2 ou 3 éléments.
- Le joueur à prendre le dernier élément a perdu.





Faites vos jeux !

Des jeux à fabriquer dans la nature

Le Palet Canadien



Fabrication :

Durée : 30 Min	Difficulté : moyen	Saison : Printemps/été
----------------	--------------------	------------------------

Matériel :

-Une scie, plusieurs morceaux de bois de diamètres différents.

Consignes :

- Sciez 4 disques de bois de 10 cm de diamètre environ, sur 1.5 cm d'épaisseur.
- Sciez deux morceaux de bois de 20 cm de long, et d'environ 4.5 cm de diamètre.
- Trouvez-vous 3 autres joueurs et c'est parti !

Remarques :

-Essayez de couper les 4 disques dans un même morceau de bois pour qu'ils aient la même taille et le même poids.

Règles du jeu :

Durée : 10 min

Nombre de joueur(s) : 4

Déroulement :

Le jeu se joue par équipe de 2.

Chaque équipe prend un « totem » et 2 palets.

Placez les deux totems à environ 5 mètres l'un de l'autre.

Le but du jeu pour chaque joueur est de faire tomber le totem de l'équipe adverse en lançant les palets depuis son propre totem.

À chaque fois que le totem tombe, il faut le remettre debout au même endroit, et l'équipe qui l'a fait tomber gagne un point.

La partie se finit lorsqu'une équipe obtient 14 points.

Variantes :

On peut dessiner un cercle de 50 cm de rayon autour des deux totems.

Si le totem tombe et le palet reste dans le cercle : 3 points

Si le totem tombe mais le palet sort du cercle : 2 points

Si le totem ne tombe pas mais le palet reste dans le cercle : 1 point

Les parties se font alors en 19 points.

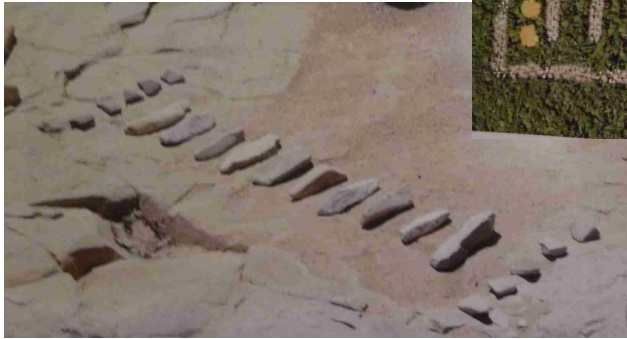




Faites vos jeux !

Des jeux à fabriquer dans la nature

LE PULUC



Fabrication :

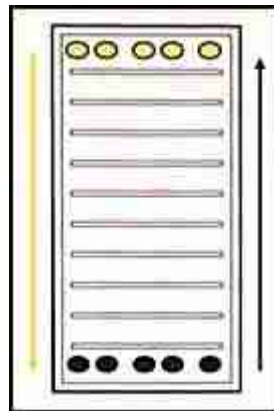
Durée : 10 min	Difficulté : moyen	Saison : Toutes
----------------	--------------------	-----------------

Matériel :

- 10 bâtons de bois ou cailloux allongés
- 2 fois 5 pions pouvant s'empiler (fruits, fleurs...)
- 4 cailloux assez plats
-

Consignes :

- Placer les bâtons parallèlement les uns aux autres, et les pions de chaque joueur de part et d'autre du jeu comme sur le schéma. →
- Marquez une face de chaque cailloux plats (en frottant une feuille par exemple), ils serviront de dés.



Règles du jeu :

Durée : 10 minutes	Nombre de joueur(s) : 2
--------------------	-------------------------

Déroulement :

- L'espace entre les bâtons représente les cases
- Chacun leur tour, les joueurs lancent les cailloux plats (dés) et avancent un de leur pion suivant cette règle :
 - 1 face marquée = 1 case
 - 2 faces marquées = 2 cases
 - 3 faces marquées = 3 cases
 - 4 faces marquées = 4 cases
 - 4 faces non marquées = 5 cases
- Les pions se déplacent toujours en direction de l'adversaire
- Si un joueur tombe sur une case occupée par un pion du joueur adverse, il le capture en se plaçant sur celui-ci.
- Quand un joueur recouvre une pile de pions, il en devient propriétaire et la déplace dans son sens de jeu
- Quand un joueur atteint la dernière case (le camp de l'adversaire), il repose ses propres pions dans son camp et peut les réutiliser ; les pions adverses sont sortis du jeu.
- On ne peut pas prendre de pions dans le camp de l'adversaire.
- Le joueur ayant pris tous les pions de l'adversaire gagne.

