

fiche technique

par la Maison des Jeux de Grenoble



Le pique-nique

Destinataire

- animateur

Public

- à partir de 3 ans

Thème

- jouer

Quatre petits amis décident de se retrouver pour un pique-nique sous le soleil. Il va falloir qu'ils empruntent chacun un chemin différent. Mais il leur faudra rentrer dans leur maison respective avant que la nuit ne soit tombée pour ne pas se faire gronder pas leurs parents...

- Nombre de joueurs : de 2 à 4.
- Origine : Lucette Champdavoine.

Matériel

- Ce jeu requiert :
 - ! 1 plateau avec 4 trajets différents de 12 cases chacun (3 séries de 4 couleurs) se rejoignant au centre et une frise pour décompter le temps,
 - ! 4 pions « bonshommes »,
 - ! 1 pion « temps »,
 - ! 1 dé à 6 faces dont 4 correspondent aux couleurs des cases et 2 sont des faces « soleil ».

But du jeu

- Pour gagner, les enfants doivent tous rentrer à la maison avant la nuit après avoir pique-niqué tous ensemble.

Déroulement

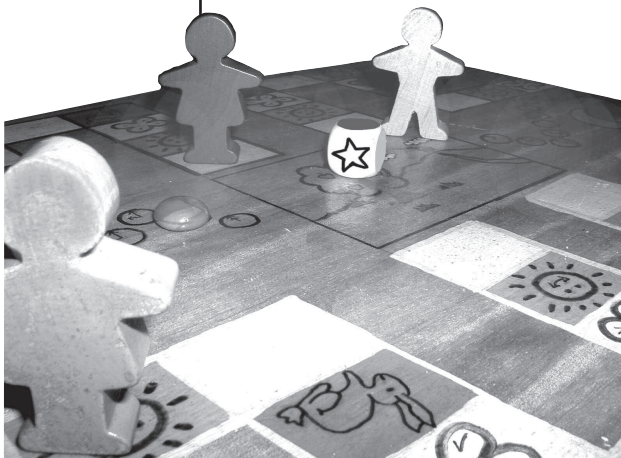
- Chaque joueur se place dans la maison de sa couleur.

Fabrication

Comme pour la plupart des jeux de plateau, vous pouvez fabriquer le jeu du pique-nique sur tout type de support : planche en bois pyrogravée ou peinte, carton rigide, tissus imprimés... ou encore dessin au sol.

Il suffit d'y reporter la « structure » du jeu (voir illustration), aux dimensions souhaitées.

Pour les pions, la « récupération » et la création s'imposent. Bouchons, capsules, cailloux, personnages en pâte à sel... feront parfaitement l'affaire. Pour le dé coloré, vous pouvez utiliser un dé classique à six faces et coller une pastille de couleur différente sur chaque face.



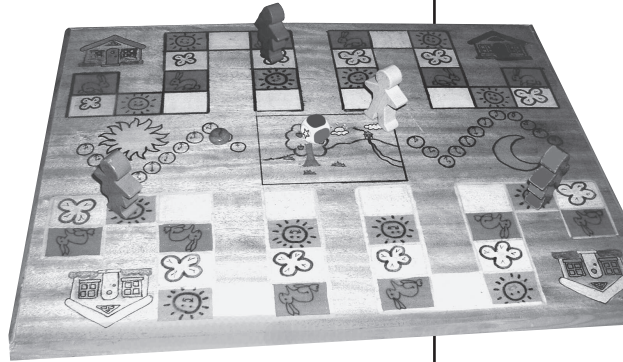


fiche technique

- Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent leur bonhomme jusqu'à la première case rencontrée correspondant à la couleur de la face du dé.
- Si le dé tombe sur une face avec une étoile, le joueur déplace le pion « Temps » d'une case en direction de la nuit.
- Pour arriver sur la case centrale (lieu du pique-nique), il faut faire une des couleurs qui ne se trouve plus sur son chemin.
- Lorsqu'un joueur est parvenu au lieu du pique-nique, il continue à lancer le dé à son tour de jeu et utilise les points obtenus pour aider un de ses camarades à avancer son pion, pour le rejoindre.
- Lorsque tous les joueurs ont rallié le lieu du pique-nique, ils prennent le chemin inverse pour rentrer dans leur maison avant que la nuit ne tombe.
- Un enfant qui parvient à rentrer chez lui continue à jouer et aide ses copains à réintégrer leur foyer.

Fin de la partie

- Si tous les enfants sont parvenus à rentrer dans leur maison avant que la nuit ne soit tombée (c'est-à-dire avant que le pion Temps n'ait parcouru la totalité de la frise), tous les joueurs ont gagné la partie.
- Si le pion Temps est arrivé au bout de la frise alors qu'il reste un ou plusieurs bonshommes en chemin, tous les enfants se font gronder par leurs parents. Ils ont tous perdu la partie !



Le plateau de jeu

