

Idees de metiers rigolos et faciles à mimer

chanteur
chef d'orchestre
pianiste
harpiste
flûtiste
disc-jockey...

clown
jongleur
magicien
cameraman
cascadeur
dompteur
funambule
maquilleur
top-model...

photographe
écrivain
sculpteur...

cavalier
danseuse
pilote de course
nageur
skieur
sumotori
judoka
parachutiste
alpiniste
coureur cycliste...

fleuriste
serveur
bijoutier
caissière...

infirmière
masseur
dentiste...
banquier
secrétaire
journaliste
hôtesse de l'air
détective
femme de ménage...

marin
bûcheron
vigneron
fermier
pêcheur
dresseur de chiens
apiculteur
cordonnier
plombier
électricien
maçon
grutier
couturière...

directeur d'école
bibliothécaire
professeur de sport
puéricultrice...

conducteur de camion
conducteur de train
pilote d'avion
astronaute
archéologue
vulcanologue
soldat
policier
agent de circulation
président de la république

et bien d'autres encore...

Vous trouverez des **dossiers** et des **conseils** sur grandiravecnathan.com, le site qui vous accompagne dans votre rôle de parents :

Grandir avec Nathan.com



- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Ses premiers jeux de rôle
- ▶ Maîtresse, docteur, on imite qui ?
- ▶ Il ne raconte pas sa journée !

www.grandiravecnathan.com

Nathan

© 2010 Nathan

Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info@diset.com

Nathan

Quand je serai
GRAND!



Illustrations : Charlotte Roederer - Rédaction des questions : Lyse Harynck

Contenu : 1 grand plateau de jeu (51 x 51 cm),
8 planches « métiers », 16 jetons « accessoires », 5 cartes
« défis », 4 personnages en bois et 1 flèche tournante.

5+
ans

2 à 4
joueurs

Bienvenue à Belle-Ville ! Ses boutiques, son jardin, son cinéma et sa piscine... La boulangère fait le pain, le mécanicien répare les voitures, le docteur soigne les malades. À chaque métier le bon outil ou accessoire : la mission des joueurs va être d'aider chaque personnage à retrouver le sien. Que ferait la cuisinière sans sa marmite et le jardinier sans son arrosoir ?

Un premier jeu de mime et de parcours pour découvrir 16 métiers et trouver le sien !

But du jeu

Être le premier à avoir rempli sa ou ses **planches « métiers »** avec les **jetons « accessoires »** et être revenu à son point de départ.

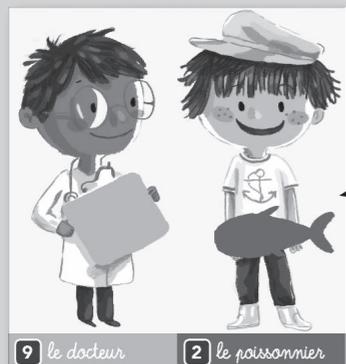


planche « métiers »



jetons « accessoires »

Préparation du jeu

- Installer le plateau.
- Étaler les **jetons « accessoires »** face visible sur la table.
- Étaler les **planches « métiers »** face visible.
- Prévoir un papier et un crayon.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit un **personnage en bois** et le place sur la case « départ » correspondant à sa couleur (située sur un des 2 ponts).
- Chaque joueur choisit également une **planche « métiers »**.
- Le joueur le plus jeune prend une des **cartes « défis »** (sans la lire !). Elle sera utilisée durant toute la partie. Les autres planches sont rangées dans la boîte de jeu et ne serviront pas pour cette partie.

Comment jouer ?

Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner la flèche et avance du nombre de cases indiqué. Il peut se déplacer dans toutes les directions.



SUR LA FLÈCHE TOURNANTE :

- la flèche tombe sur l'étoile : bravo ! Le joueur peut choisir de poser son pion sur la case qu'il souhaite.



- la flèche tombe sur le panneau STOP : le joueur doit passer son tour, il ne peut pas bouger son pion.



SUR LE PLATEAU :

- le joueur tombe sur une des 5 **cases « bateau »** : il peut **s'il le veut** effectuer 1 trajet indiqué en pointillés, ou bien rester sur cette case.



- le joueur tombe sur une case avec un panneau de direction : il est **obligé de se rendre sur la case indiquée** (le n° de la maison est indiqué sur le panneau).



- le joueur tombe sur une case représentant l'accessoire de l'un de ses personnages : il prend le **jeton « accessoire »** correspondant et le pose **face cachée** sur sa planche (si l'accessoire ne correspond pas à ses personnages, le joueur ne fait rien).



- le joueur tombe sur une case « **Quand je serai grand** » : il choisit un métier parmi tous ceux qu'il connaît (pas uniquement les 16 du jeu). Il doit le mimer et le faire deviner aux autres joueurs. S'il a bien mimé et que les autres joueurs ont deviné, il a le droit de refaire tourner la flèche (voir les propositions de métiers au dos de cette notice).

Les cartes « défis »

Une fois que le joueur possède le **jeton « accessoire »** d'un de ses métiers, il peut aller sur la **case « défis »** de ce métier (la case avec un point d'interrogation) et il répond à la question que lui pose un des autres joueurs. Si le joueur répond bien, il retourne le **jeton « accessoire »** face visible : le métier est complété.

La fin de la partie

Le gagnant est celui qui est revenu le premier à sa case de départ, après avoir complété sa ou ses **planches « métiers »**.

Quelques précisions :

Un exemple :

le joueur a déjà le jeton « poisson » : il va sur la case « défi » de la poissonnerie et répond à la question « poissonnier » de la carte « défis ». Il peut alors mettre le jeton « poisson » face visible, dans les mains du poissonnier.



numéro de la maison

case « défi »

À noter :

- 2 pions peuvent être posés sur la même case.
- on ne peut entrer dans une maison que si on y a été envoyé par un panneau de direction ou bien qu'on possède le jeton et la planche « métiers » correspondante.
- sur le plateau, les numéros des maisons sont placés dans l'ordre croissant.
- pour se repérer plus facilement, le numéro sur la planche « métiers » correspond au numéro de la « maison » sur le plateau de jeu et sur la carte « défis ».
- de même, il existe un code couleur pour chaque métier, qu'on retrouve sur tous les éléments de jeu : mauve pour la maîtresse, jaune pour la musicienne...

La tactique :

chacun est libre d'adopter la tactique qu'il veut : aller d'abord chercher tous les jetons accessoires et aller ensuite répondre aux questions sur chaque case « défi », ou bien effectuer ces actions au fur et à mesure.

Pour les plus grands :

- on peut choisir de jouer avec 2 planches « métiers » par joueurs.
- quand on joue en famille, on peut décider d'augmenter la difficulté : sur la carte « défis », certains chiffres sont soulignés. Il est possible d'augmenter le nombre de réponses à donner à ces questions, par exemple : « essaie de dire 5 fois... » (au lieu de 3), « trouve 4, 5, 6 objets » (au lieu de 3)... en fonction de l'âge des joueurs.