

Woezel et Pip jouent à « touché ! » (IDENTITY GAMES – 2015 – trad. NL -> FR par M.J. Keppers)

Jeu de dé pour 2 à 5 joueurs de 3 à 6 ans. Durée : 20 minutes.

Contenu

1 plan de jeu en plastique (convient pour l'intérieur comme pour l'extérieur)
5 jolies figurines
10 badges-boutons
1 gros dé ordinaire en mousse violette

Woezel, Pip, la Fougère sage, la petite taupe et la chatte du voisin jouent ensemble dans le jardin enchanté. Ils décident de jouer à « touché ! » et donc, pendant le jeu, ils essayeront de se toucher l'un et l'autre. Le premier arrivé auprès de tante Prunier a gagné !

Préparatifs

Le plan de jeu est étalé entre les joueurs.
Chacun choisit une figurine et la dépose sur la case de départ (begin).

Le jeu

Le plus jeune joueur commence, jette le dé et déplace sa figurine sur les cases en fonction du nombre de points figurant sur le dé.

- 1. S'il arrive sur une case où se trouve déjà une figurine**, il peut « toucher » celle-ci : elle devra alors retourner sur la case précédente où se trouve son image. S'il y a déjà un joueur à cette case précédente, celui-ci doit alors aussi retourner à la case précédente où il est représenté.
- 2. S'il arrive sur une case où sa figurine est représentée**, il peut rejouer.
Précision : si sur cette case se trouve déjà une figurine (cas n° 1), le joueur renvoie d'abord l'autre joueur à sa case précédente puis le joueur dont c'est le tour rejoue.
- 3. S'il arrive sur une case où figure une autre image et où il n'y a pas d'autre joueur**, il s'arrête sur cette case. Et c'est au joueur suivant de jouer selon le sens des aiguilles d'une montre.

Si, vers l'arrivée (einde), le joueur fait un nombre trop élevé au dé pour atteindre tante Prunier, il recule du nombre de points en trop.

Le gagnant

Celui qui arrive en premier exactement sur la case de l'arrivée a gagné.

Variante avec les badges-boutons (pour les plus âgés)

Dans cette variante, chaque joueur prend pour jouer le bouton correspondant à sa figurine de jeu.

Les points 2 et 3 du jeu restent identiques. Seul le point 1 change : si le joueur arrive sur une case où se trouve un bouton, il regarde vite qui est le joueur et où il se trouve. En même temps, les autres jouent comptent de 1 à 10.

Si le premier joueur arrive à toucher la figurine du joueur au bouton endéans ces 10 secondes, le 2^e joueur replace son bouton sur la case précédente où figure son image.

Si le premier joueur n'y arrive pas (ou arrive trop tard), c'est lui qui recule jusqu'à sa case précédente.

Autre variante possible

Le premier à atteindre la case d'arrivée a gagné, les points en trop étant supprimés.

Conseils aux parents/instituteurs-trices/animateurs-trices du jeu

S'assurer avant de commencer le jeu que chaque enfant sait lancer un dé et compter jusqu'à 6. Au besoin, le faire aider par un autre joueur.

Vu la tranche d'âge concernée, la présence d'un adulte est indispensable, en particulier dans la version « boutons ».