

Un jeu coopératif autour de l'album « Mais quelle idée » écrit  
par Pascal Brissy et illustré par Didier Jean & Zad

Pascal BRISSY  
Didier JEAN & ZAD

# Mais quelle idée !



Ma Tibelle, approche. Ne t'en fais pas ma grande.  
Ce n'est pas parce que ta pomme de pin est tombée  
que tout est perdu, au contraire.

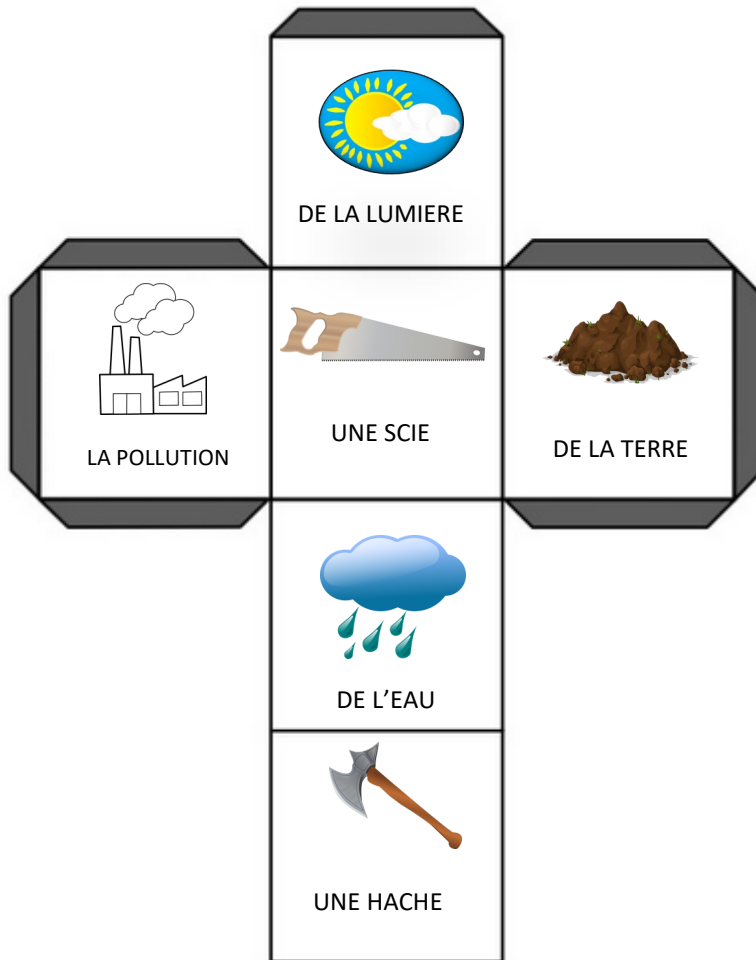
Les pommes de pin renferment des trésors. On  
croit qu'elles meurent quand elles tombent mais  
en fait, c'est pour donner la vie. Quand elle s'ou-  
vrira, prends une de ses graines et plante-la dans  
la terre. Un arbre grand et fort poussera et tu  
penserás à moi.

Je t'aime.





Matériel à imprimer et découper pour jouer



Le dé:

Après impression, si possible sur du papier épais pour permettre une réutilisation (ou après plastification), découpez en suivant les contours.

Ensuite, pliez à la fois les languettes grises et à la fois les faces du dé en suivant les lignes.

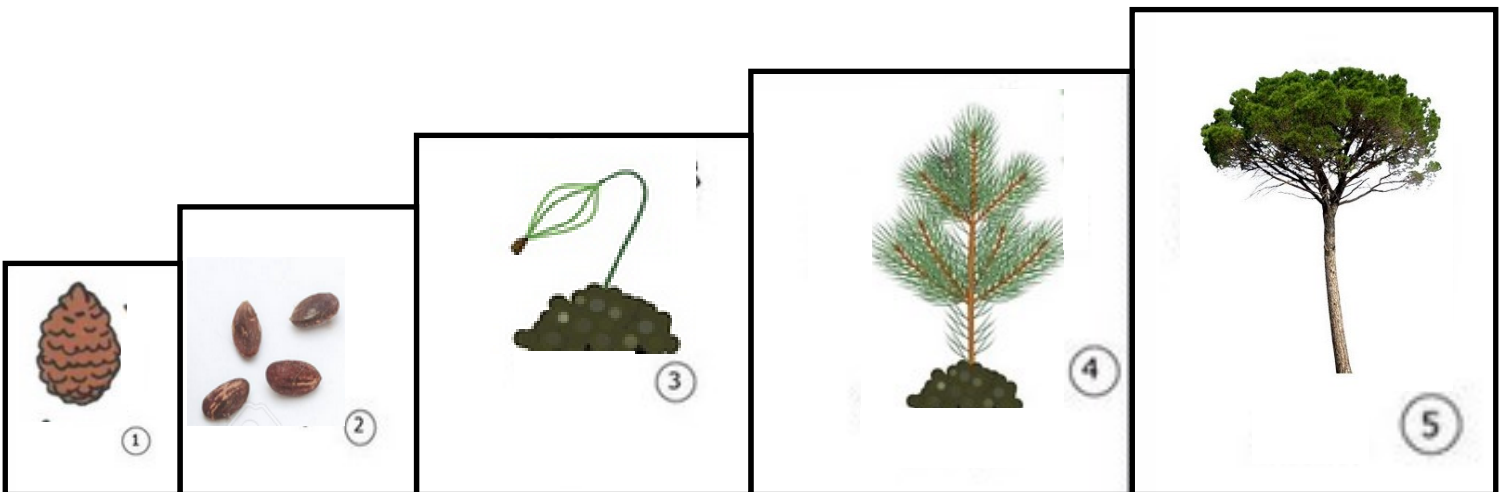
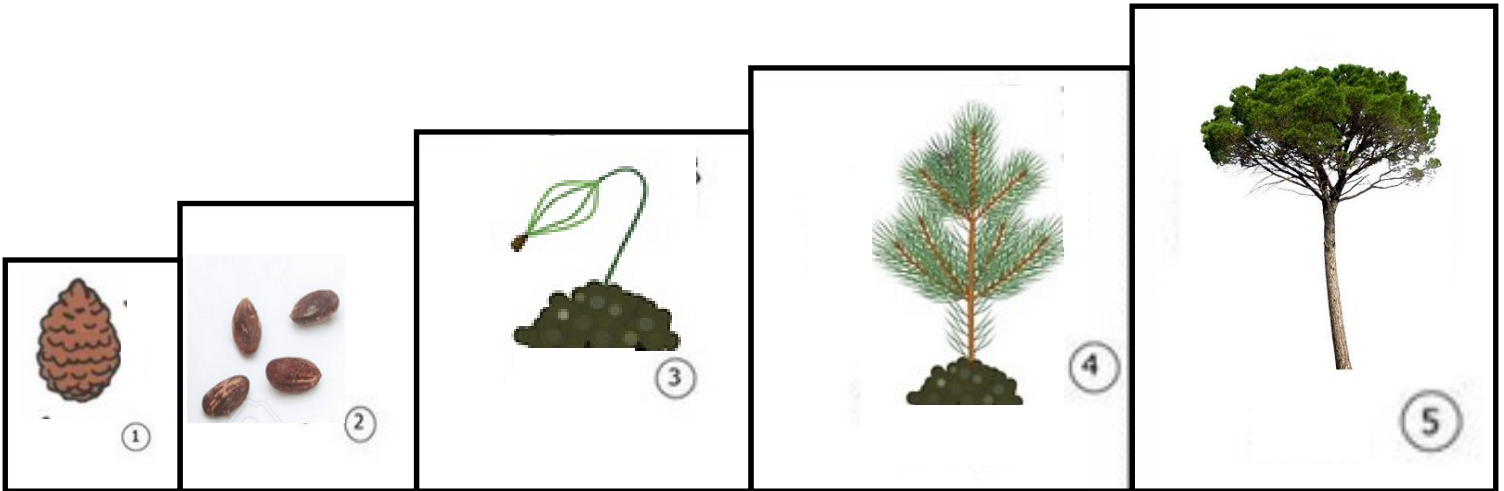
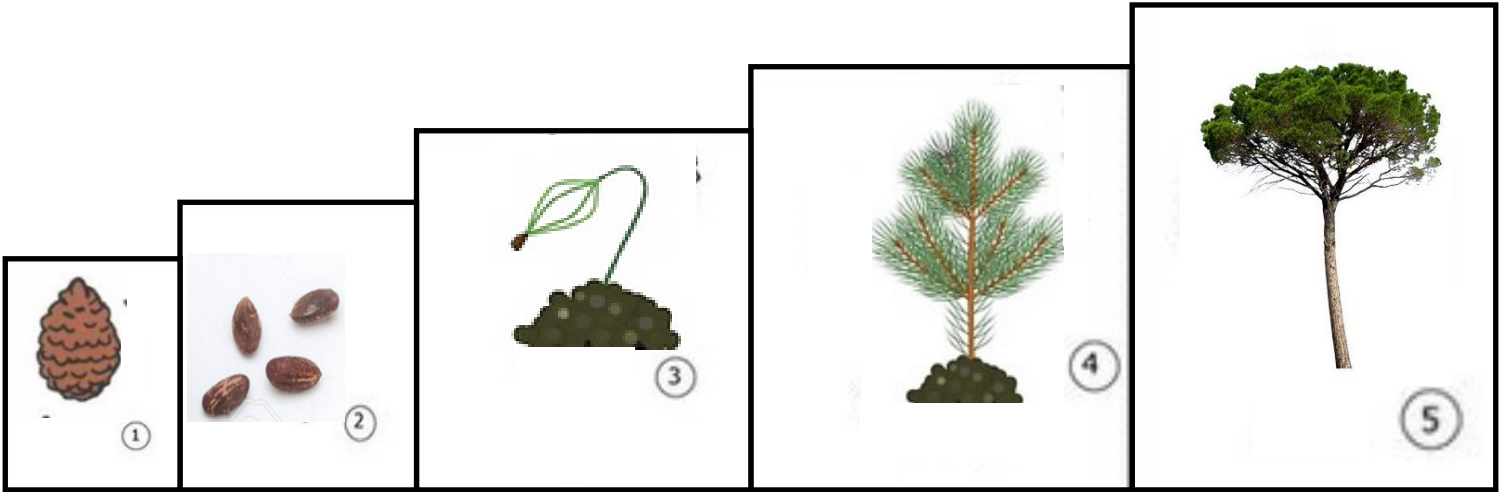
Mettez un point de colle ou de la pâte fixante sur les languettes.

Assemblez votre dé.

C'est prêt!

Les bandes

Imprimez puis découpez chaque carte en suivant les contours (voir page suivante). Si possible et dans un souci de longévité du jeu, imprimez sur du papier épais ou plastifiez les cartes.



## Règles du jeu:

### Nombre de joueurs:

De 1 à 99 joueurs

### Âge:

À partir de 5 ans

### Matériel:

Un dé à fabriquer

5 cartes par joueur (imprimez autant de lots de 5 cartes que de joueurs)

### Préparation:

- Distribuez un jeu de 5 cartes numérotées à chaque joueur et demandez-leur de les mélanger.
- Lire l'œuvre « Mais quelle idée » aux enfants et s'assurer qu'ils ont bien compris. Remarque: pour les enfants plus jeunes, il pourra être préférable de raconter l'histoire à l'aide des illustrations plutôt que de la lire ce qui peut provoquer de la lassitude et perdre l'attention..
- Chaque joueur doit aider Tibelle à faire pousser son arbre et pose la carte n°1 devant lui.

### Déroulement:

Le joueur le plus jeune commence (on pourra aussi organiser un petit jeu drôle pour savoir qui commence, par exemple, celui qui fait la grimace la plus horrible ou encore le premier qui ramène un objet vert...)

Le premier joueur lance le dé, s'il tombe sur une des faces

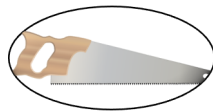


ou



il peut placer la carte supérieure sur la carte actuellement devant lui. Par exemple, s'il n'a que sa graine devant lui, il peut placer la carte N° 2 par-dessus. Plus tard dans le jeu, s'il est parvenu à placer 3 cartes devant lui, il pourra placer la quatrième et ainsi de suite.

Si, au contraire, il tombe sur une face



ou



il retire une carte et revient donc à l'étape précédente. Une graine ne peut jamais être retirée.

Qu'il gagne une carte ou qu'il en perde une, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

### Fin de la partie:

Le gagnant est celui qui parvient à poser la carte N°5 devant lui.

### VARIANTE:

Il est possible de jouer en coopération en utilisant uniquement 5 cartes pour le groupe et non par enfant.

