

~ JEU ~



Super ! Voici le jeu à le livre du
« vélo à ma sœur » !

Ouvre vite !

Une course folle et un
mime pour se tordre
de rire.

Jeu réalisé par



Julienledoux.fr



Installation et préparation

Esprit du jeu et lien avec « Le vélo à ma sœur » !

Le vélo à ma sœur est drôlissime ! C'est l'histoire de Camille qui explique à sa copine Abélise qu'on dit bien « le vélo **A** ma sœur » et non pas « le vélo **DE** ma sœur ». Pas pour exprimer la possession bien entendu mais pour exprimer l'énergie nécessaire au bon fonctionnement du vélo en question.

Ainsi, le vélo à ma sœur fonctionne grâce à ma sœur comme la locomotive à vapeur s'anime grâce à la vapeur ou la lampe à huile s'allume grâce... à l'huile.

Un livre très drôle pour dédramatiser les petites erreurs que l'on commet tous les jours en les prenant au premier degré.

Grâce à ce jeu, revivez la course de « vélos à ma sœur », récupérez des cartes sur votre trajet et essayez de faire deviner votre « objet à... » aux autres joueurs. Fou rire garanti !

Préparation :



Imprimez les pages 4, 5, 6 et 7 *recto verso*, 8 et 9 *recto verso*, 10 et 11 *recto verso*, 12 et 13 *recto verso*, 14 et 15 *recto verso*.



Découpez et formez le dé et les pions (page 5).
Découpez les cartes formées par les pages 6 à 15.

Installation :

Placez le plateau sur une table et les pions sur la case « départ ».

Placez également les cartes « objets » autour du plateau en les classant par couleur.





Règles du jeu

But de l'activité :

Parvenir sur la case « Arrivée » du plateau **ET** faire deviner un objet aux autres joueurs.

Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Il avance son pion en suivant le trajet sur le plateau.

Dès qu'un pion passe sur une case de ce type,  il doit s'y arrêter et ne plus en bouger jusqu'à son prochain tour. Il pioche alors une carte « objet » de la même couleur et la place devant lui, face cachée.

Remarque : seul un lancer de dé de 3 permet de franchir les montagnes. On doit donc obligatoirement s'arrêter sur la case avant les montagnes.

Une fois que tous les joueurs auront franchi la ligne d'arrivée, chacun aura devant lui 5 cartes.

Ces cartes correspondent à 5 questions : Qui ? Quand ? Où ? Quoi ? Comment ?

Les joueurs prennent connaissance de leurs cartes.

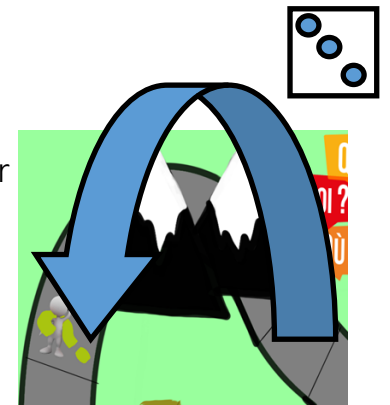
Chacun leur tour, ils doivent alors essayer de faire deviner les 5 paramètres présents sur leurs cartes. Pour cela, ils doivent mimer, éventuellement bruer. Ils ne peuvent pas parler.

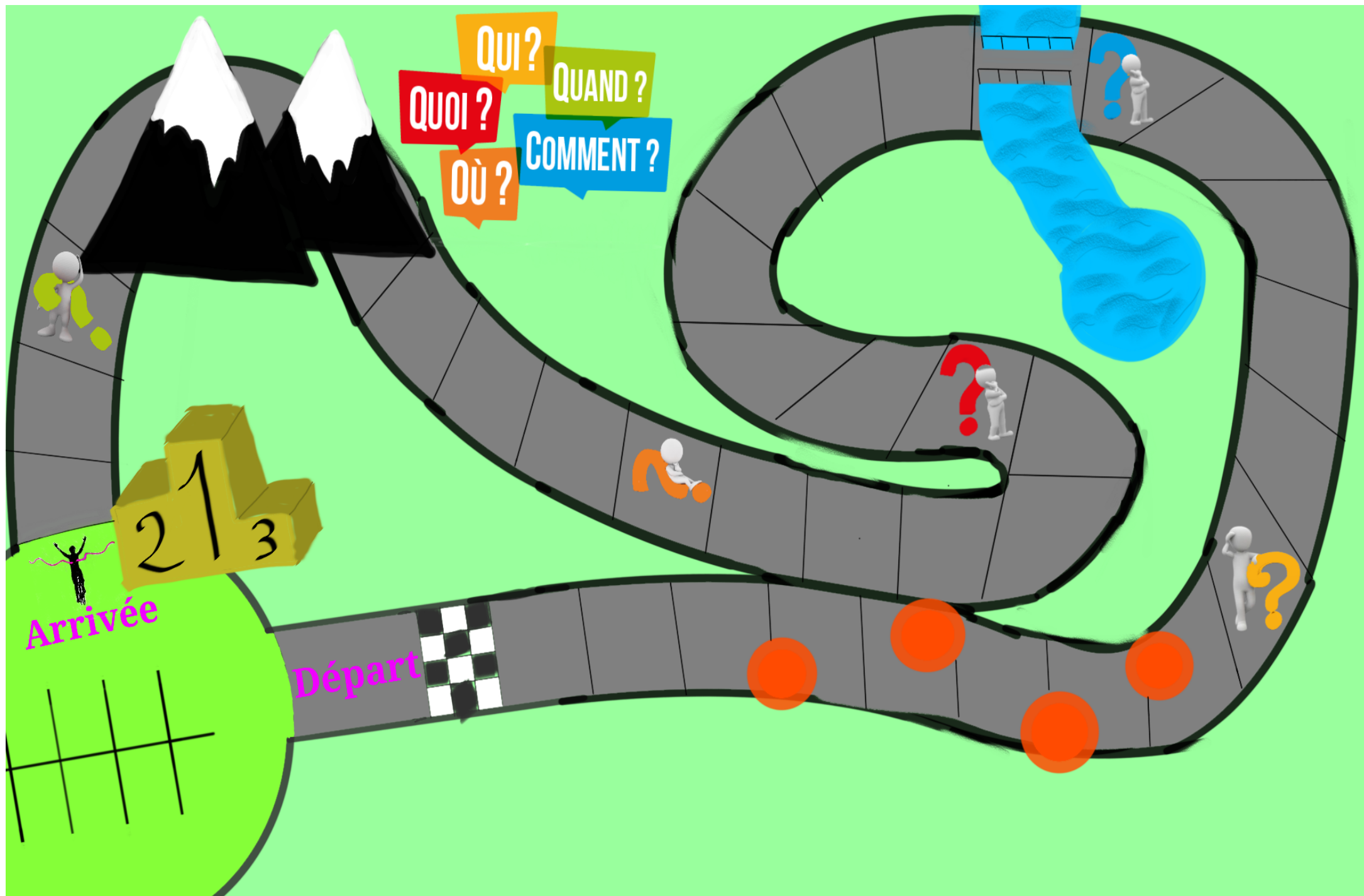
Exemple : la chaise à ma grand-mère le soir sur la cheminée doucement.

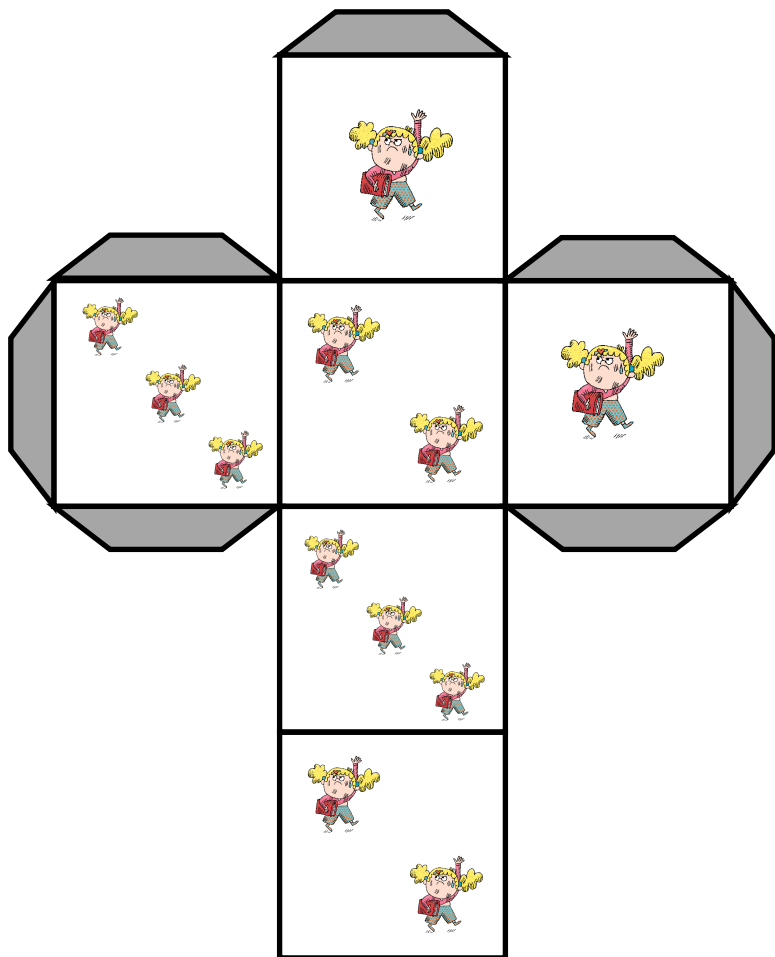
Fin de la partie :

La partie se termine quand tous les joueurs sont arrivés et ont fait deviner leur objet insolite.

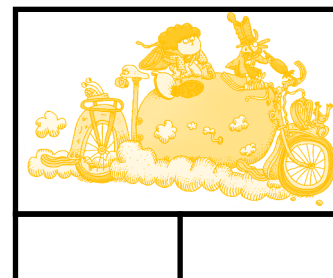
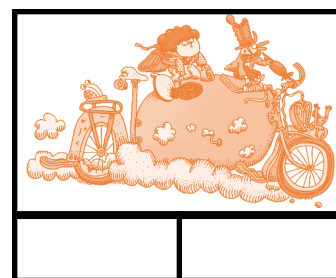
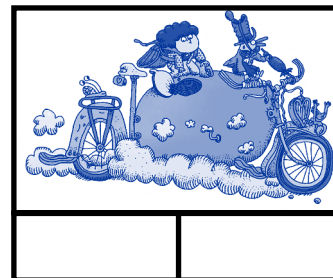
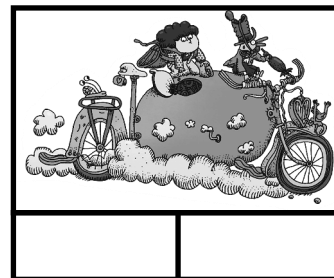
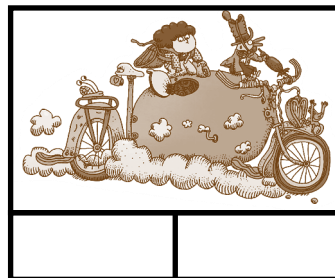
Variante : on pourra préférer le dessin au mime à la fin du jeu.







Le « dé à ta
sœur »



Les « pions à ta
sœur »

**La
tondeuse**

**Le
tracteur**

**Le tire-
bouchon**

**La pince
à linge**

**Le
marteau-
piqueur**

**Un
bateau**

**Les
toilettes**

**La
bouteille**

Carte « objet » :
Quoi ?



Carte « objet » :
Quoi ?



Carte « objet » :
Quoi ?



Carte « objet » :
Quoi ?



Carte « objet » :
Quoi ?



Carte « objet » :
Quoi ?



Carte « objet » :
Quoi ?



Carte « objet » :
Quoi ?



**à
mamie**

**à
papi**

**à
tata**

**à
tonton**

**à
maman**

**à
papa**

**à
mon
frère**

**à ma
sœur**

Carte « objet » :
Qui ?



Carte « objet » :
Qui ?



Carte « objet » :
Qui ?



Carte « objet » :
Qui ?



Carte « objet » :
Qui ?



Carte « objet » :
Qui ?



Carte « objet » :
Qui ?



Carte « objet » :
Qui ?



**sur la
cheminée**

**dans la
casserole**

**dans la
litière du
chat**

**sous la
douche**

**dans un
château**

**dans un
avion**

**à
Paris**

**dans
l'espace**

Carte « objet » :
Où ?



Carte « objet » :
Où ?



Carte « objet » :
Où ?



Carte « objet » :
Où ?



Carte « objet » :
Où ?



Carte « objet » :
Où ?



Carte « objet » :
Où ?



Carte « objet » :
Où ?



à Noël

dimanche

en été

**en
automne**

en hiver

**au
printemps**

**à
Halloween**

**pendant
un feu
d'artifice**

Carte « objet » :
Quand ?



Carte « objet » :
Quand ?



Carte « objet » :
Quand ?



Carte « objet » :
Quand ?



Carte « objet » :
Quand ?



Carte « objet » :
Quand ?



Carte « objet » :
Quand ?



Carte « objet » :
Quand ?



rapidement

doucement

sérieusement

négligemment

violemment

précisément

précisément

prudemment

Carte « objet » :
Comment ?



Carte « objet » :
Comment ?



Carte « objet » :
Comment ?



Carte « objet » :
Comment ?



Carte « objet » :
Comment ?



Carte « objet » :
Comment ?



Carte « objet » :
Comment ?



Carte « objet » :
Comment ?

