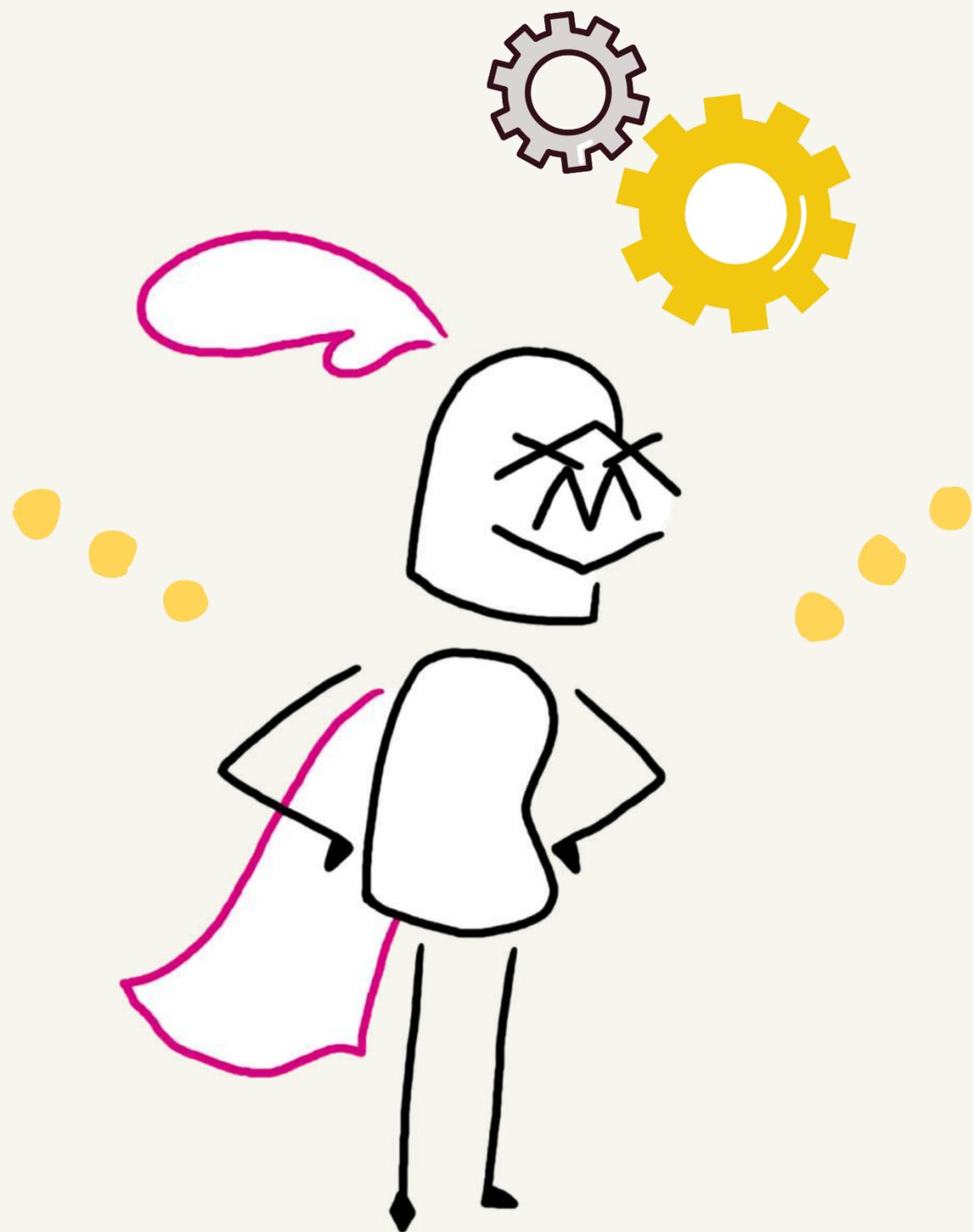


TUTO FABRICATION

Association Interlude



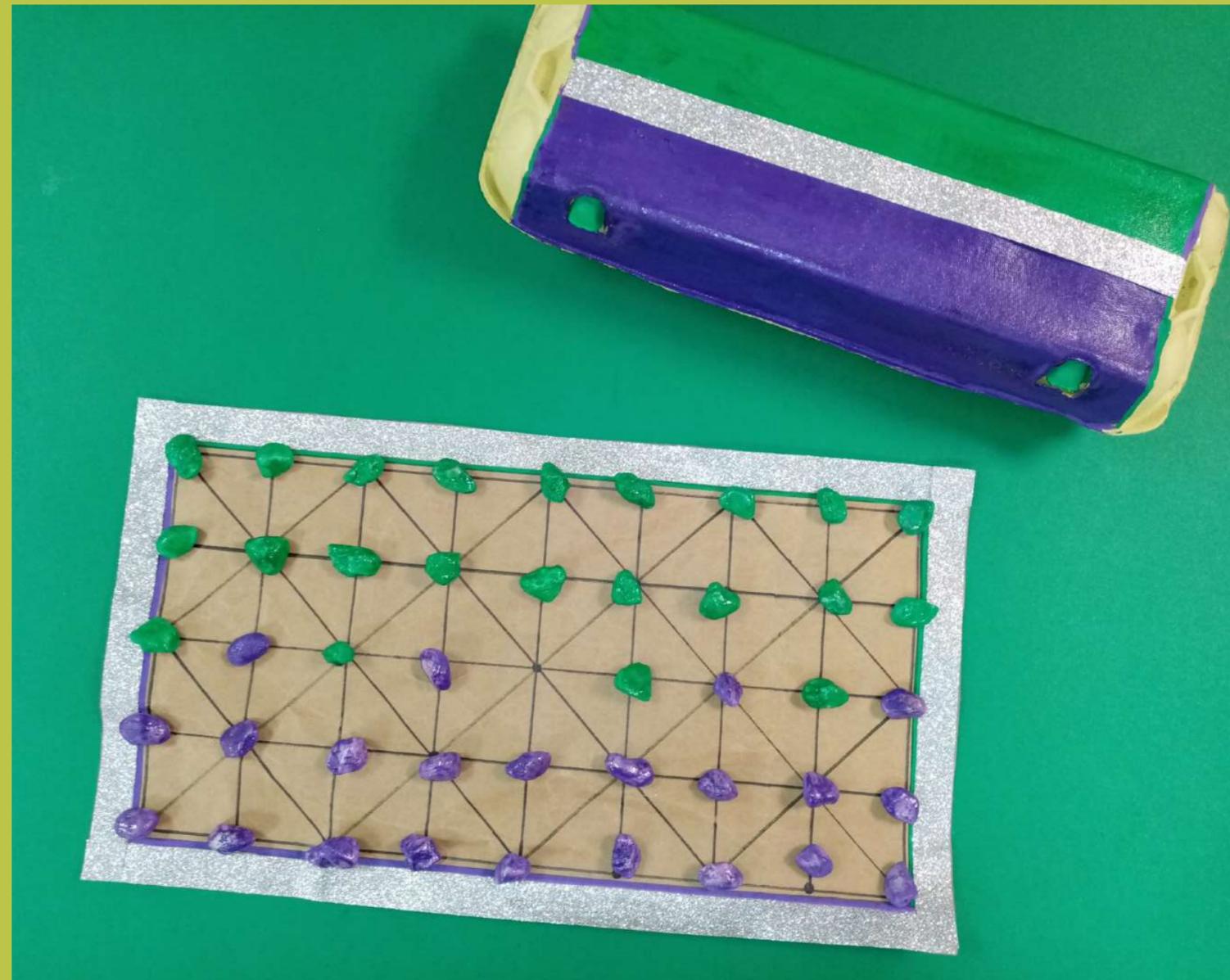
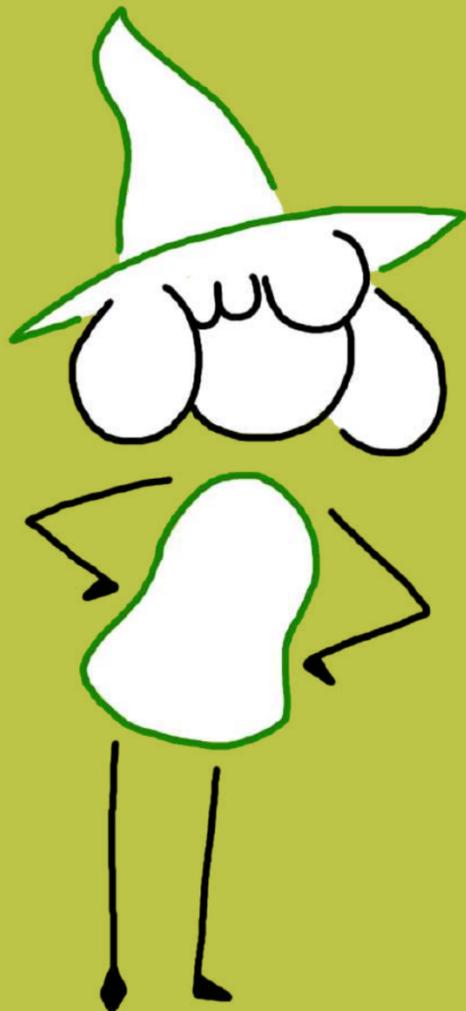


MOMENT CRÉATIF

Apprendre de nouveaux jeux, c'est cool
Les fabriquer soi-même, c'est encore mieux !

Moment ludique (partagé ou non) qui stimule la curiosité et l'imagination
Développe la créativité et la motricité fine
Favorise la concentration et l'autonomie
Crée un sentiment de satisfaction, moteur de confiance en soi

AUJOURD'HUI ON FABRIQUE



Un jeu
de société
qui s'appelle
le
FANORONA

C'EST QUOI LE FANORONA ?



Type de jeu

Jeu de stratégie
Jeu du monde
Jeu de prise
Jeu abstrait



Histoire

Le fanorona est un jeu né il y a quelques siècles à Madagascar où il est encore très populaire aujourd'hui.



Infos pratiques

2 joueurs
8 ans et +



Quand ce signe apparaît, la présence d'un adulte est conseillée !



AVANT DE COMMENCER, ASSUREZ-VOUS DE PRÉPARER LES CHOSES SUIVANTES :

**Règle
Crayon à papier
feutre noir**

**44 petits
cailloux de max
1cm de diamètre
(ou des haricots
coco)**

**de la peinture
(ou des feutres permanents)**

Vernis

**Du papier épais
(sacs publicitaires)**

**Une boîte vide
d'au moins 10
oeufs (facultatif)**

Équerre

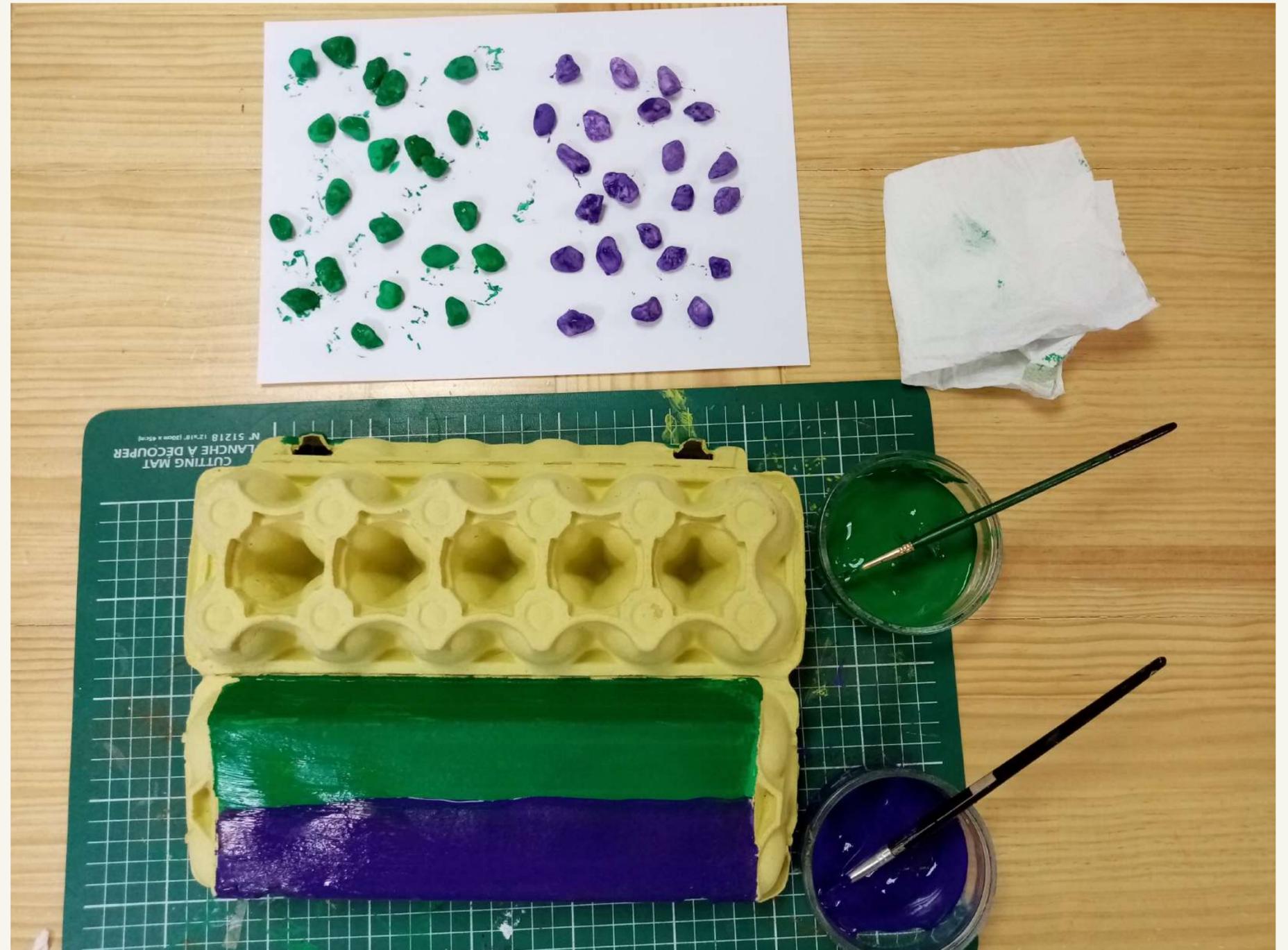


ÉTAPE 1

Les cailloux



Je commence par les peintures pour laisser le temps de séchage. Je peins 22 cailloux d'une couleur et les 22 autres d'une autre couleur. Je peins la boîte d'oeufs.

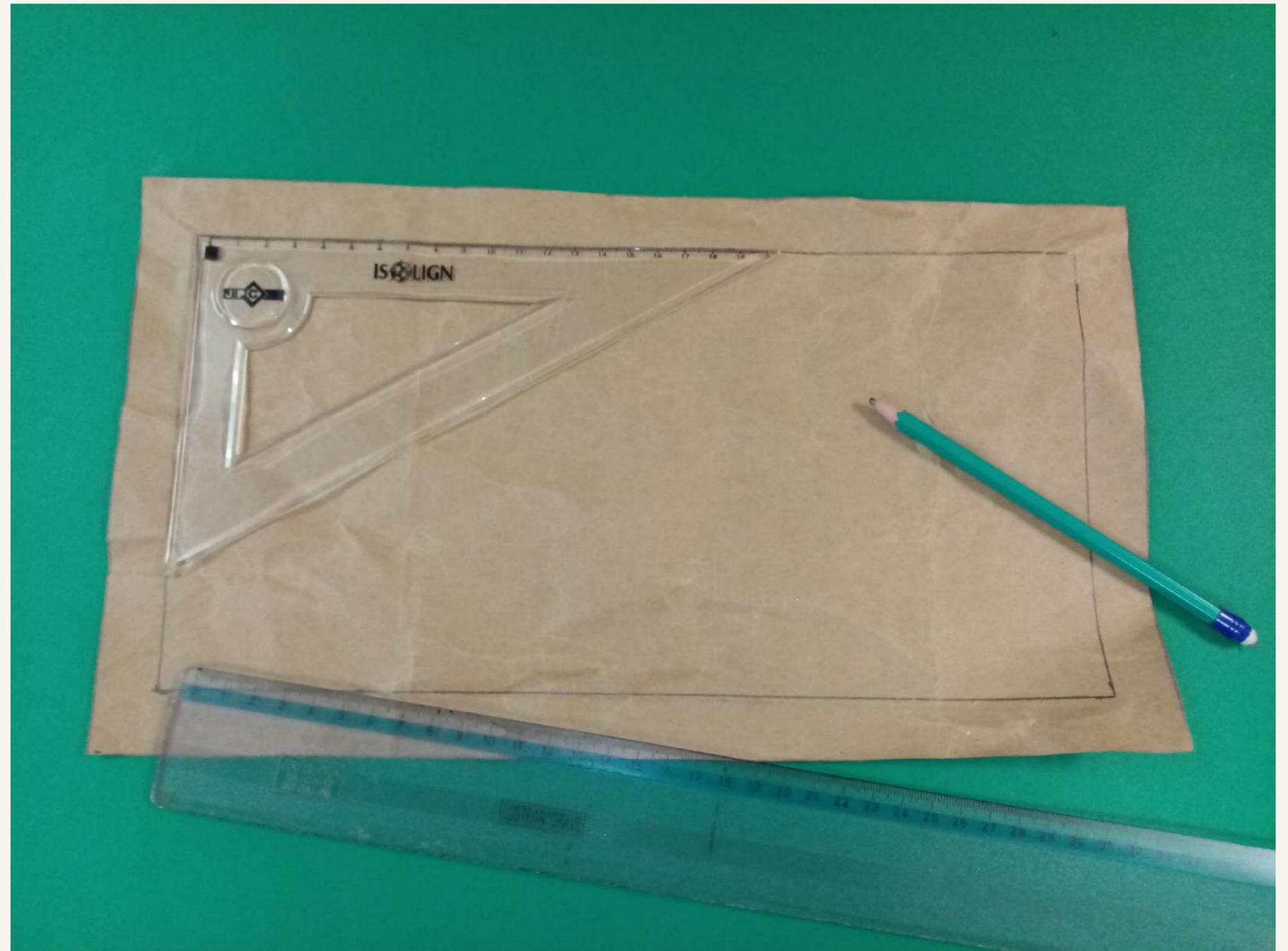


ÉTAPE 2

Les contours



Je découpe un rectangle de 36 cm x 20 cm dans le papier (j'utilise l'équerre pour tracer les angles). Je dessine ensuite les contours du plateau de jeu en traçant une marge de 2cm tout autour des bords.

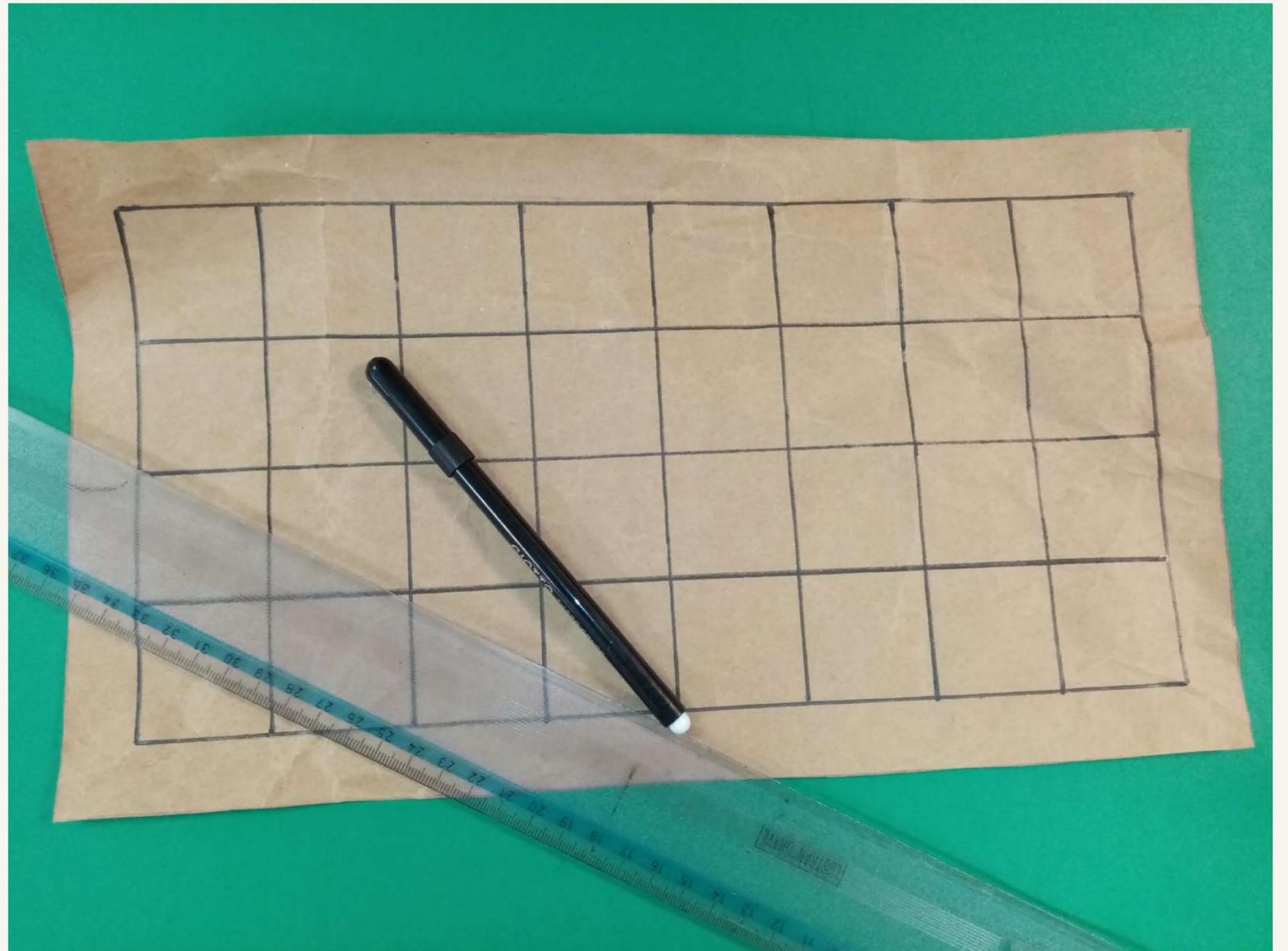


ÉTAPE 3

Le quadrillage - 1



Je marque sur cette marge des petits traits au crayon tous les 4 cm dans la largeur et la hauteur puis je trace le quadrillage et le contour au feutre.

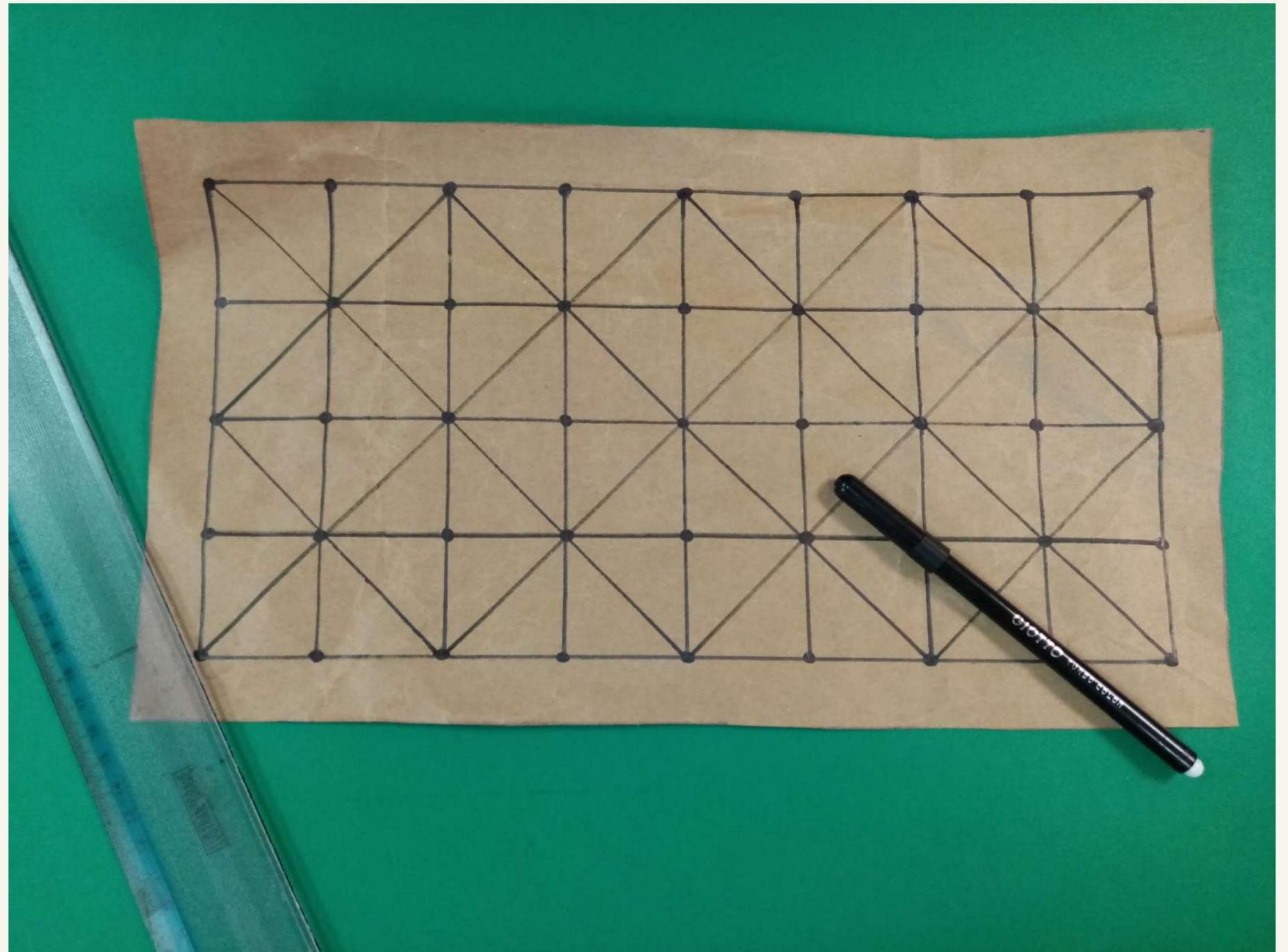


ÉTAPE 4

Le quadrillage - 2



Je trace les lignes diagonales partant d'un repère sur deux (je vérifie sur le modèle avant de tracer car toutes les diagonales ne sont pas tracées: seulement 1 sur 2). Je fais des points noirs à chaque intersection de lignes.



ÉTAPE 5

Les finitions



J'applique le vernis sur la peinture sèche. Je colle du "masking tape" dans la marge du plateau de jeu ainsi que sur la boîte. Je peux ajouter une touche de couleur autour du plateau de jeu pour faire un rappel.

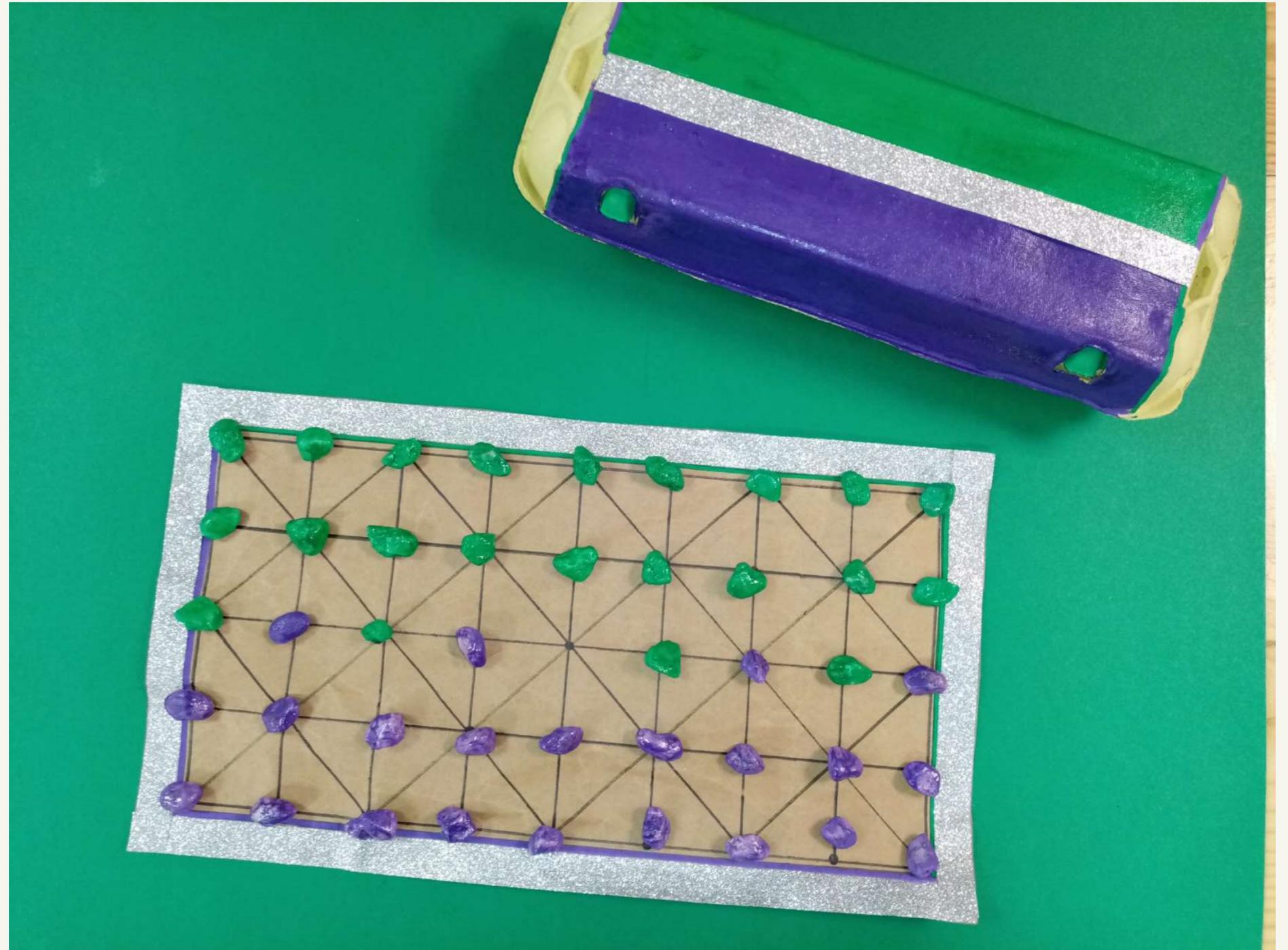


ÉTAPE 6

La mise en place



Je peux jouer en prenant soin
de lire la règle du jeu.



ÉTAPE 7

Le rangement



Pour ranger le jeu dans la boîte, rouler le papier dans sa petite largeur et mettre l'élastique.





BRAVO !

Maintenant tu peux jouer au Fanorona !

Retrouve la règle à la fin du diapo
ou en cliquant sur ce lien

<http://www.lecomptoirdesjeux.com/regle-fanorona-madagascar.htm>

Envoie-nous tes créations à l'adresse
interlude.coordination@gmail.com si tu
es d'accord de les partager !



Règle

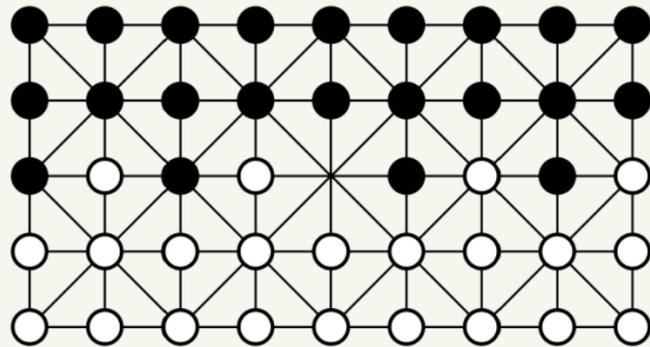
Fanorona



2 joueurs
8 ans et +

But du Jeu : Prendre toutes les pièces de l'adversaire.

Mise en place: Disposer les pièces comme sur le schéma :

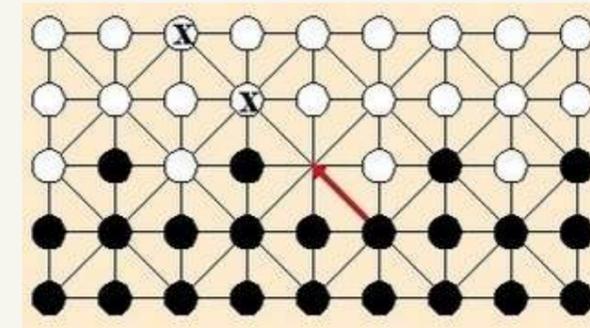


Déroulement: À son tour de jeu, chaque joueur déplace un de ses pions dans n'importe quelle direction vers une intersection adjacente en suivant une ligne du plateau. L'intersection de destination doit toujours être libre. La prise s'effectue par percussion ou par aspiration.

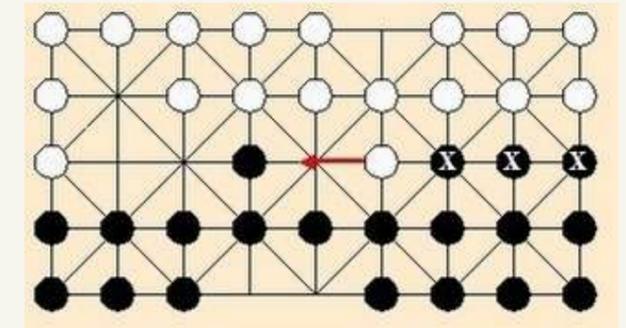
- Percussion : si le pion déplacé termine son mouvement sur une intersection en contact avec un ou plusieurs pions situés sur sa ligne de mouvement et occupé par une suite ininterrompue de pièces ennemies, ces dernières sont capturées et retirées du jeu.

- Aspiration : si avant son déplacement le pion était en contact avec un pion adverse ou un alignement de pions adverses situé sur sa ligne de mouvement, ils sont capturés. A partir du second tour de jeu, les joueurs peuvent enchaîner les coups. Ils peuvent continuer à jouer le même pion pour capturer de nouvelles pièces adverses à condition de changer d'orientation à chaque nouveau déplacement.

Percussion



Aspiration



Si la pièce d'un joueur peut capturer des pièces ennemies dans deux directions différentes, il doit prendre l'option lui rapportant le plus de pièces. En cas d'égalité, il choisit mais ne prend jamais dans les deux directions à la fois.

Fin du Jeu : Le jeu se termine lorsqu'un joueur a capturé toutes les pièces de son adversaire.