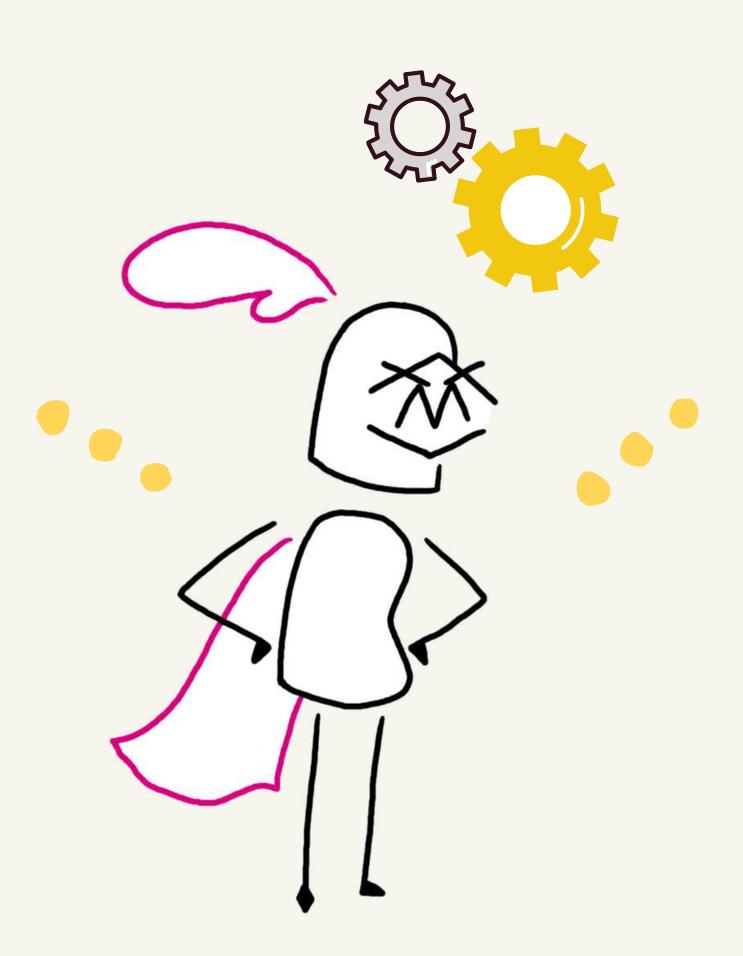


TUTO FABRICATION

Association Interlude



MOMENT CREATIF

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

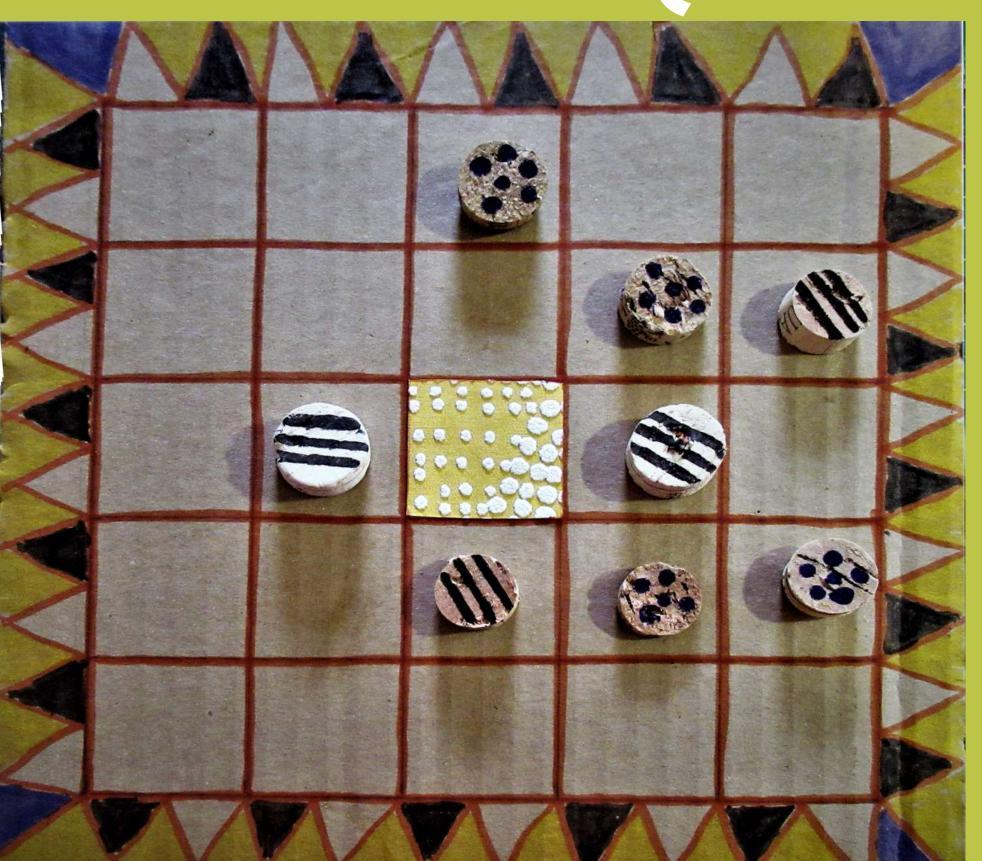
Moment ludique (partagé ou non) qui stimule la curiosité et l'imagination Développe la créativité et la motricité fine Favorise la concentration et l'autonomie Crée un sentiment de satisfaction, moteur de confiance en soi







*



Un jeu de société qui s'appelle le

SEEGA





Type de jeu

Jeu de stratégie par affrontement

Pour 2 joueurs



Histoire

Originaire de l'Egypte ancienne, il daterait de l'époque où l'Egypte était sous domination romaine. Peut être est-ce un descendant de la Pettie qui était jouée en Grèce. Il est toujours joué en Somalie!



Un plateau, 24 pions (12 de chaque couleur)

A partir de 8 ans



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

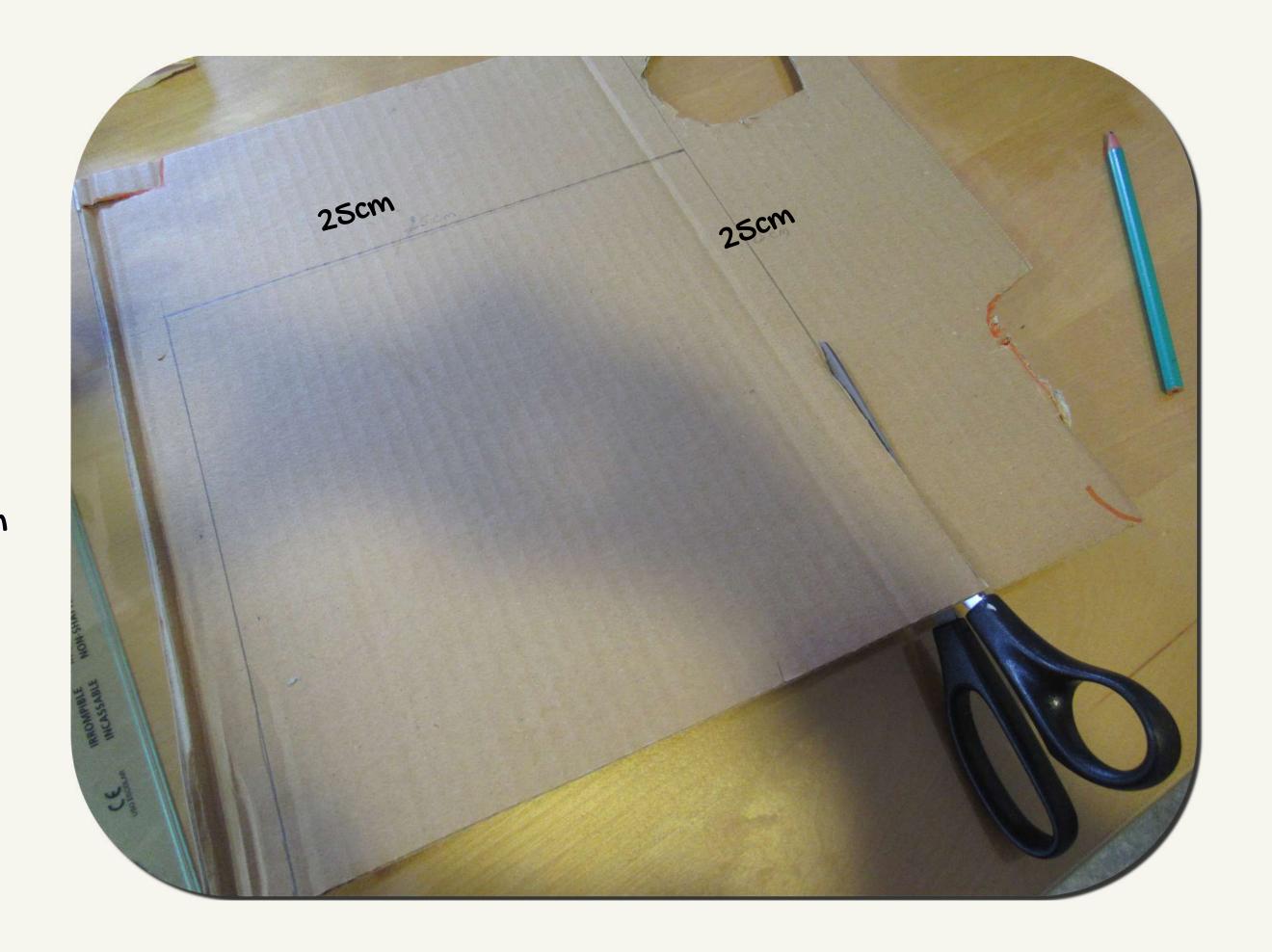






Je découpe un carré de 25 cm de côté dans le carton



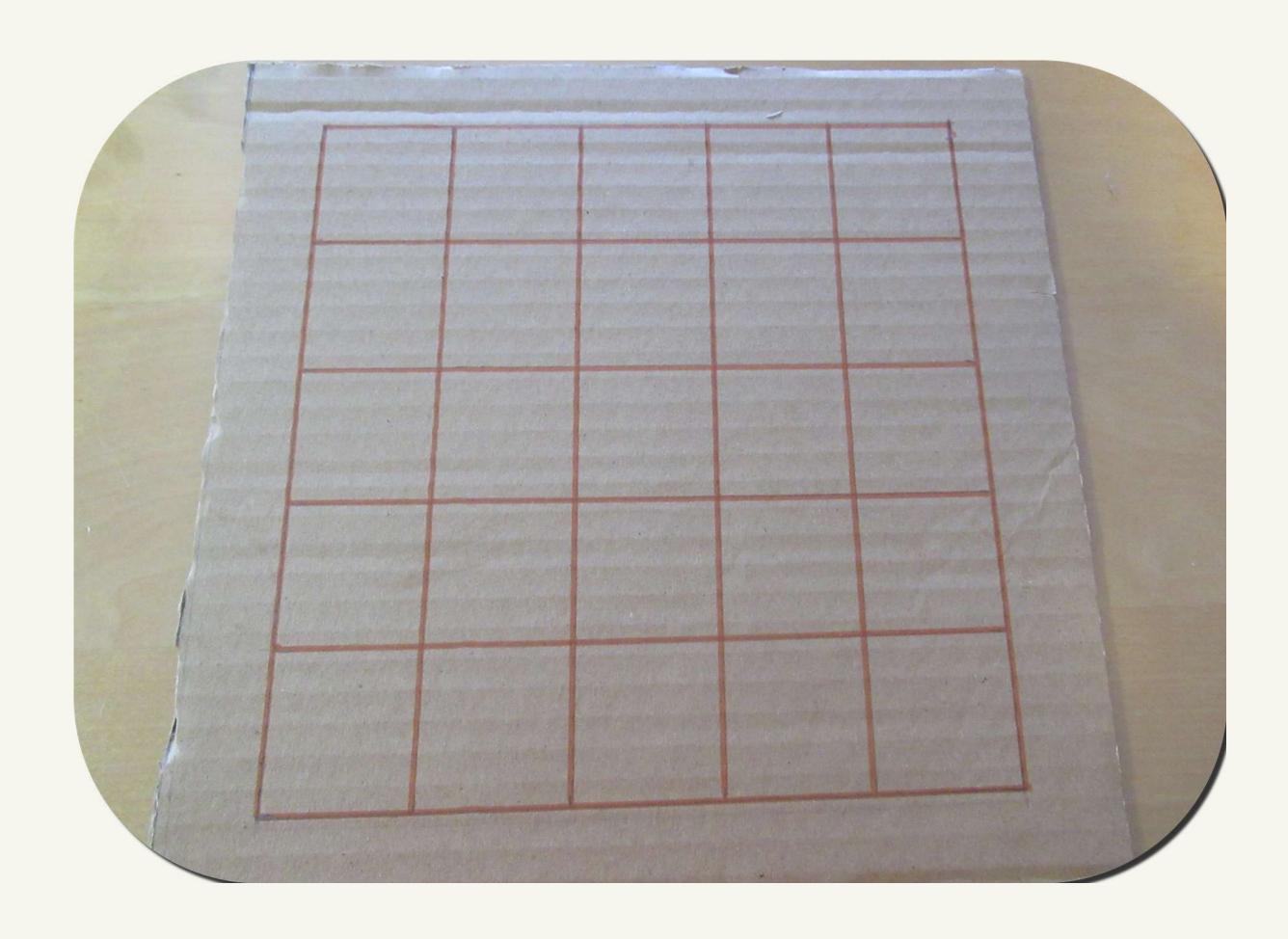


ETAPE 2

La grille

Je trace un cadre de 2,5cm Dedans, je trace des cases de 4cm de côté J'obtiens une jolie grille de 25 cases!





ETAPE 3

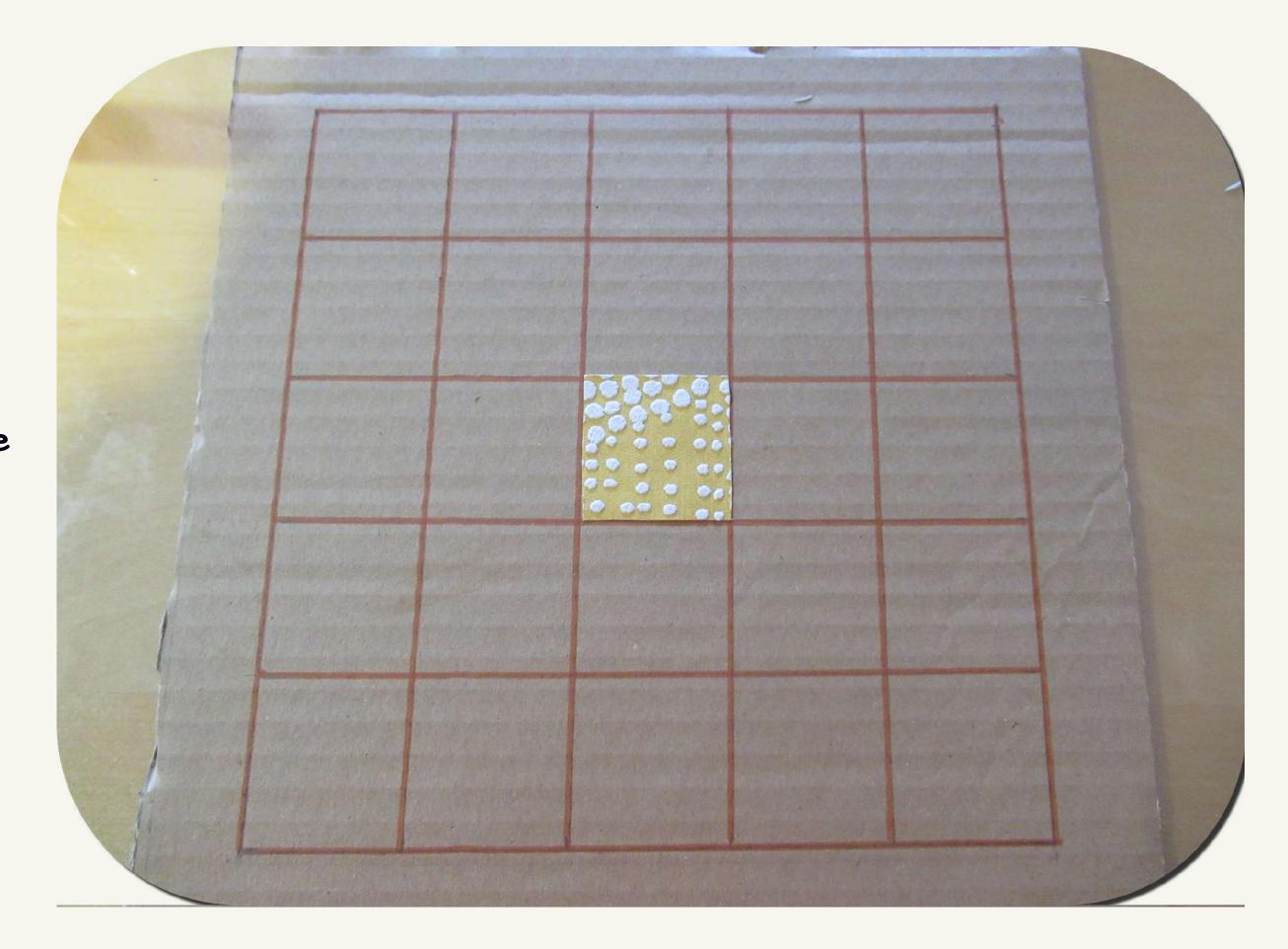
Le centre

feutre

Je découpe un carré de 4x4cm dans le papier fantaisie et je le colle sur la case du centre OU

Je décore la case centrale au





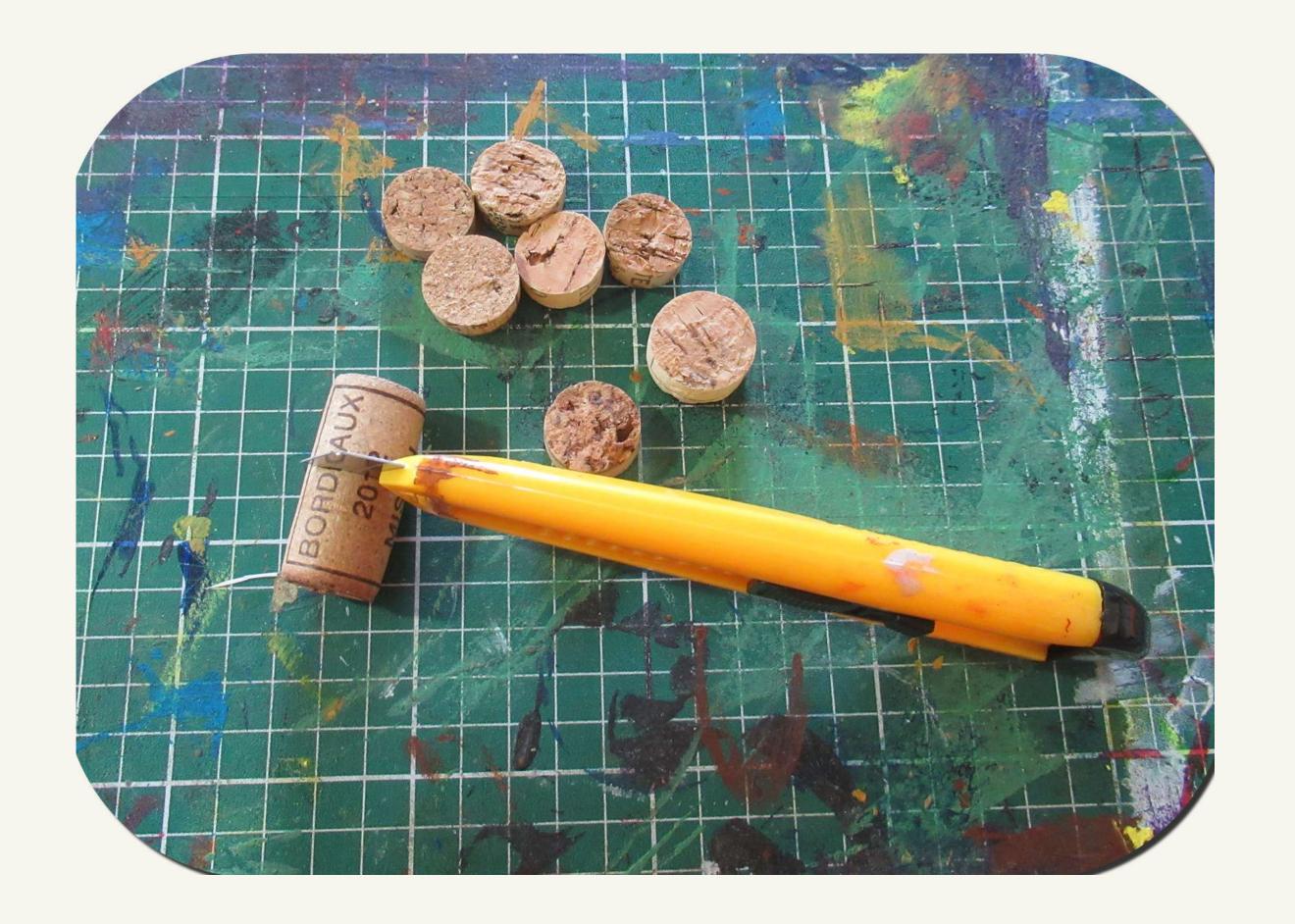




Les pions - découpe

Je coupe avec le cutter chaque bouchons en 4 rondelles J'obtiens 24 rondelles







Les pions - décoration

Je choisis 2 couleurs

Je décore 12 pions avec la première

Et les 12 autres avec la deuxième

Je peux aussi choisir deux motifs différents!







Le cadre

Je décore les bords du plateau comme j'en ai envie!







BRAVO

maintenant tu peux jouer au Seega!

Retrouve la règle à la fin du diapo Ou en cliquant sur ce lien http://www.lecomptoirdesjeux.com/seega. htm

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





2 joueurs 8 ans +

En début de partie le plateau de jeu est vide, les joueurs tirent au sort la couleur de leurs pions. Ils placent à tour de rôle deux pièces sur le plateau jusqu'à occuper toutes les cases sauf la centrale.

Tour à tour les joueurs déplacent un pion, dans le but d'en capturer à son adversaire, tout en essayant de protéger leurs propres pions.

Les pions se déplacent d'une case à la fois, verticalement ou horizontalement, et peuvent accéder à n'importe quelle case libre, y compris la case centrale.

La prise des pions adverses s'effectue lorsqu'on parvient à encadrer un pion ennemi entre deux de ses propres pions. Celui—ci est alors retiré du jeu. Le pion dont le mouvement a entraîné la prise d'un ou plusieurs pion.s adverse.s peut effectuer sur-le-champ un nouveau mouvement.

Le pion occupant la case centrale est imprenable.

Un pion peut se glisser entre deux pions ennemis sans courir aucun risque.

Lorsqu'un joueur est bloqué par son adversaire, celui-ci doit rejouer de manière à dégager le jeu.

La partie est terminée lorsqu'un joueur capture le dernier pion de son adversaire.

Si il n'y a plus aucune prise possible pour les deux joueurs, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau a gagné.

Si les joueurs ont réussi à édifier une barrière (alignement de pions d'une même couleur traversant la totalité du plateau et empêchant l'adversaire de traverser), la partie cesse automatiquement, et le joueur qui a capturé le plus grand nombre de pions est déclaré gagnant.