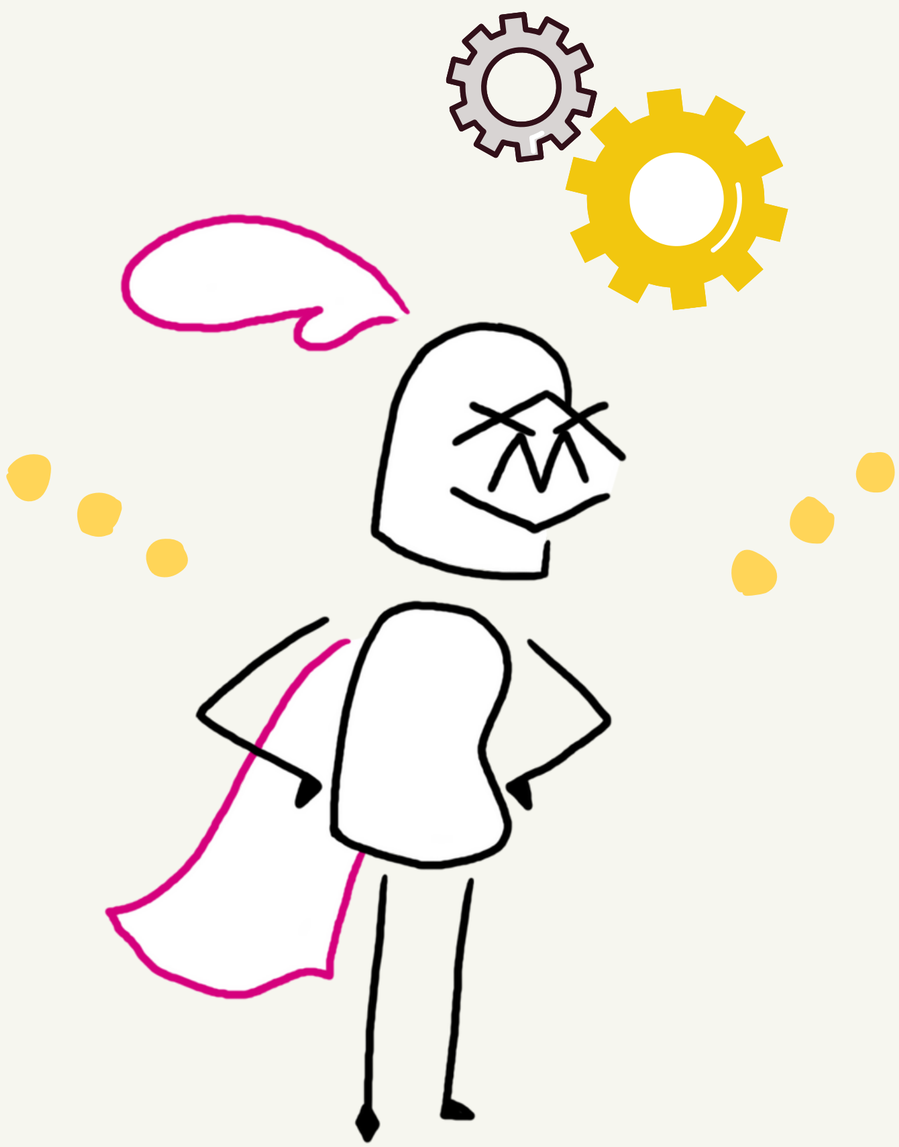
TUTO FABRICATION

Association Interlude

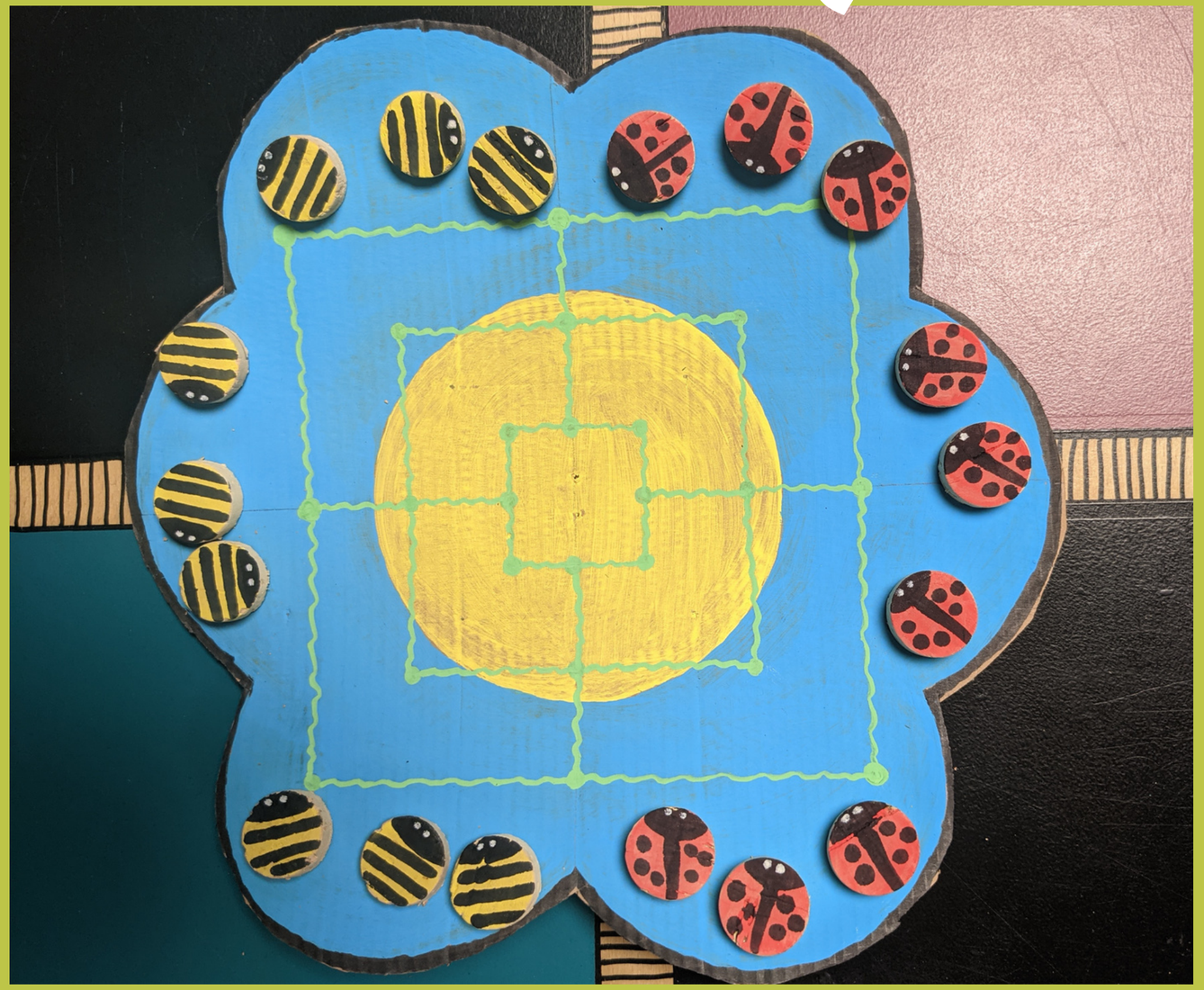


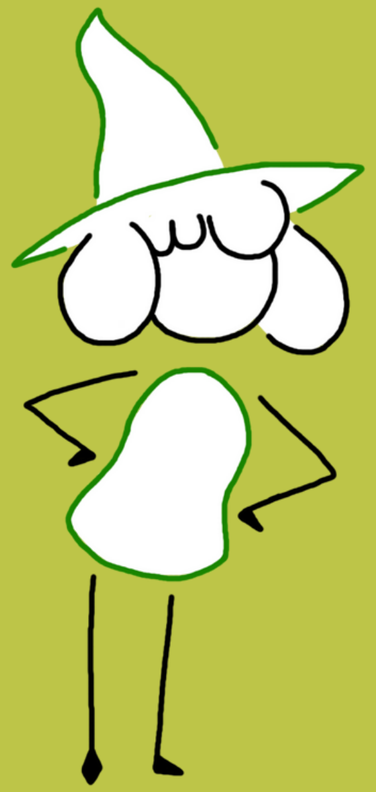
MOMENT CRÉATIF

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

JEU DU MOULIN

C'EST QUOI LE JEU DU MOULIN ?

Type de jeu

2 joueurs

6 ans et +

Jeu de stratégie

Jeu de prise

Jeu abstrait

Histoire

Grâce à ses règles simples et son mode de prise original, le jeu du moulin fut très en vogue en Europe au Moyen-Âge, sous le nom de “Merelle” (ou Marelle de nos jours). Ses origines remontent cependant à l’Antiquité.

Infos pratiques

L’objectif de chaque joueur sera de faire un maximum de “moulins” , c'est-à-dire d’aligner 3 de ses pions

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

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

De la peinture jaune, rouge, bleu et blanche

1 pinceau brosse

1 marqueur noir

1 récipient rond (type bol)

9 bouchons en liège

1 cutter ou 1 petite scie

1 morceau de papier de verre

4 bouchons en plastique

1 pinceau fin

Des ciseaux

1 règle

1 plaque de carton de 40 cm x 40 cm

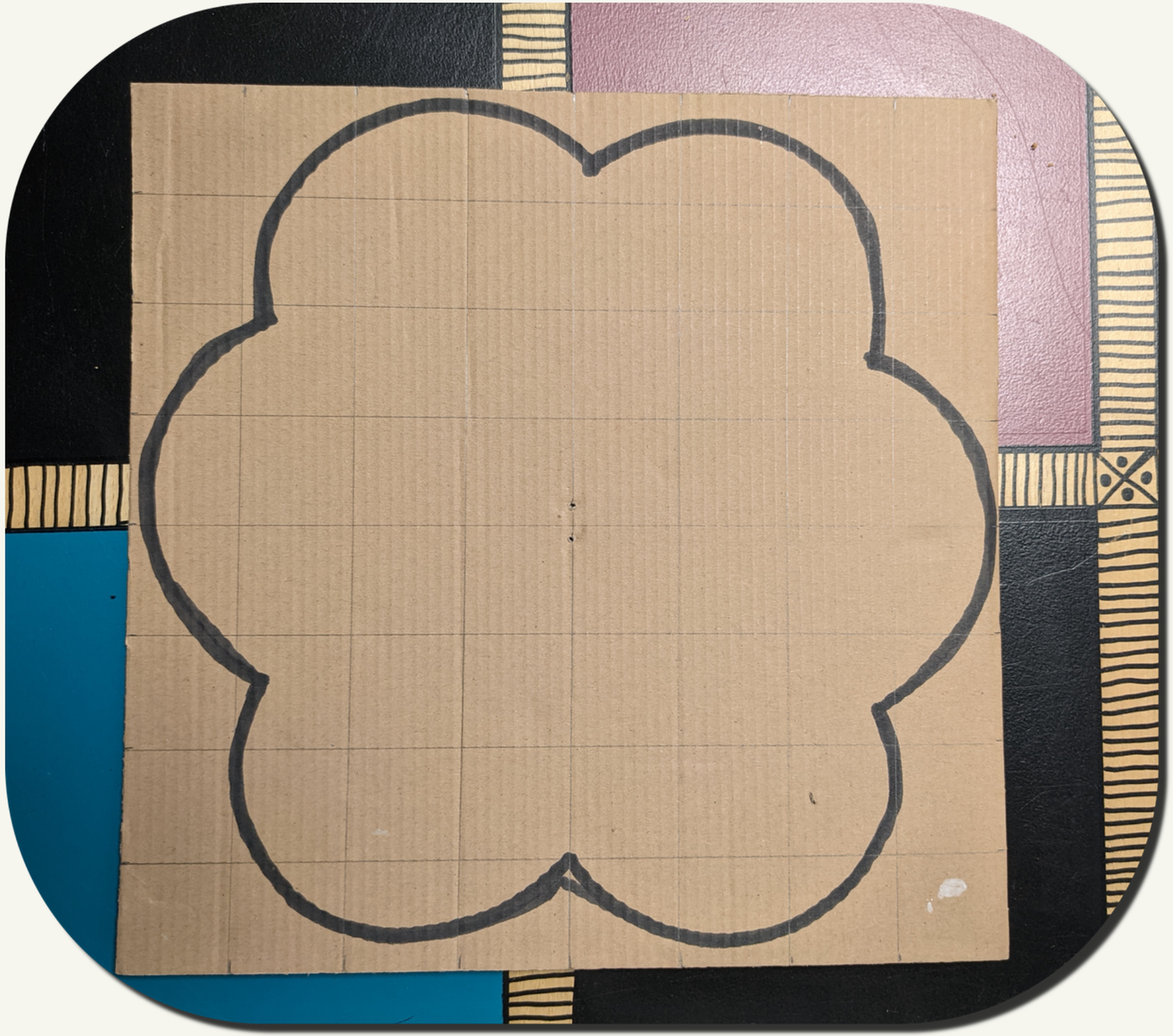
1 crayon

1 gomme

ÉTAPE 1

Les contours

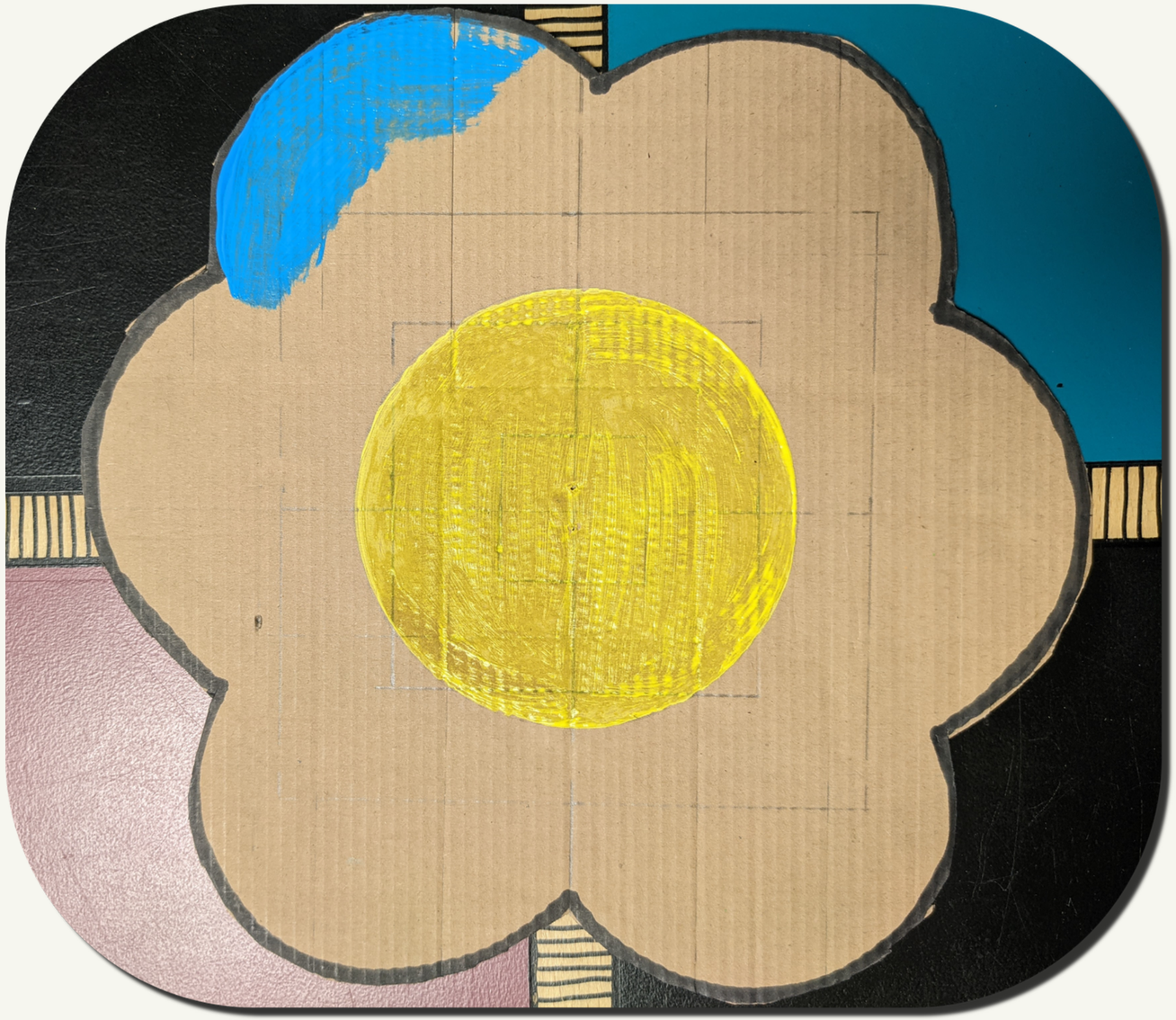
Je dessine au crayon sur le carton les contours d'une fleur au plus près des bords. Je repasse sur le trait de crayon au marqueur noir. Je découpe ma fleur en suivant le trait.



ÉTAPE 2

La fleur - 1

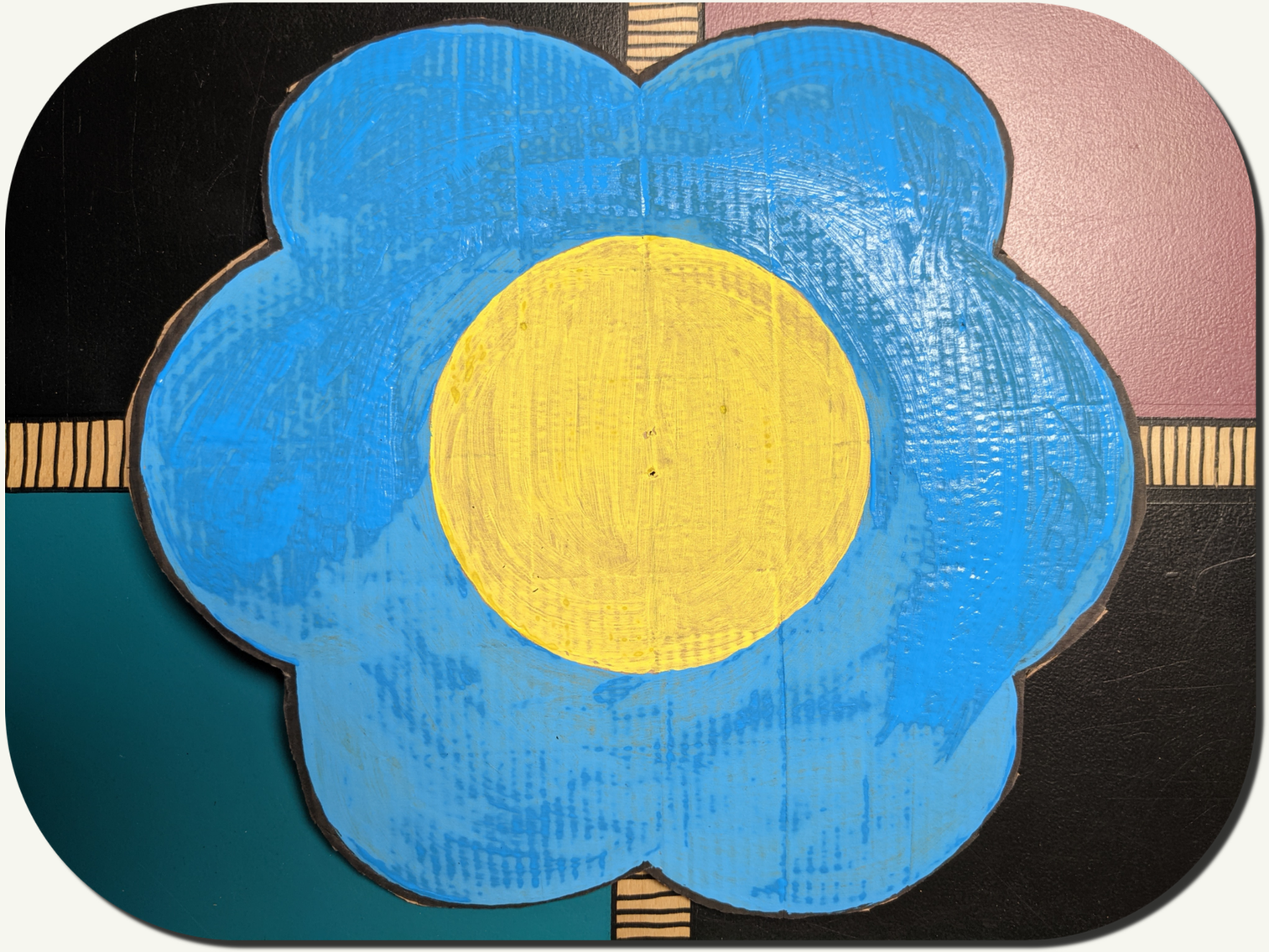
Je place le bol retourné au milieu
et en fait le contour au crayon
Je mets un peu de peinture jaune
dans un de mes bouchons en
plastique puis je remplis de jaune
le coeur de ma fleur.



ÉTAPE 3

La fleur - 2

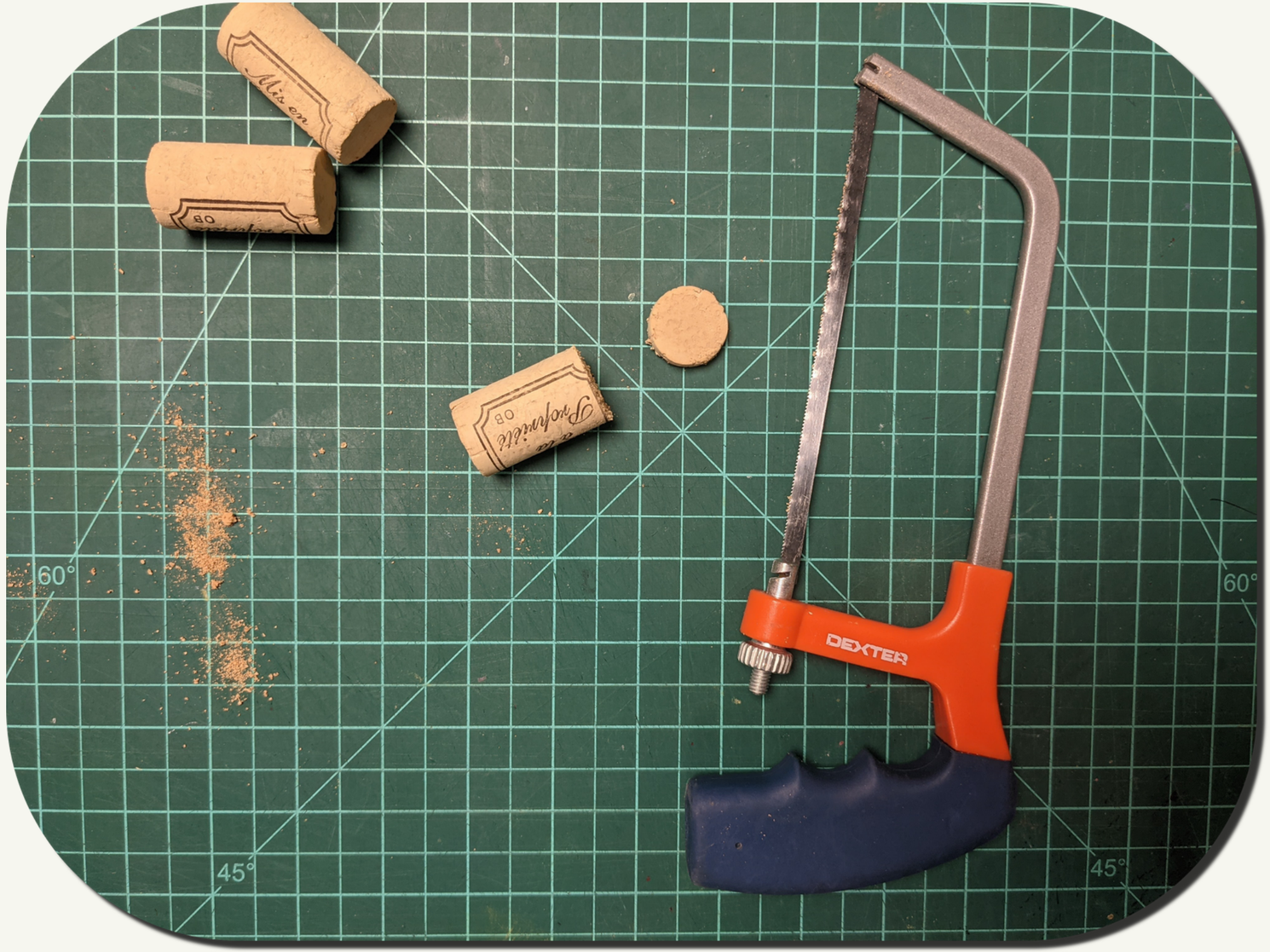
Je fais de même avec le bleu pour les pétales.



ÉTAPE 4

Les pions - 1

A l'aide de la petite scie ou du cutter (à manipuler par adulte averti exclusivement !) je découpe 2 pastilles d'environ 1 cm d'épaisseur aux extrémités de 9 bouchons en liège.



ÉTAPE 5

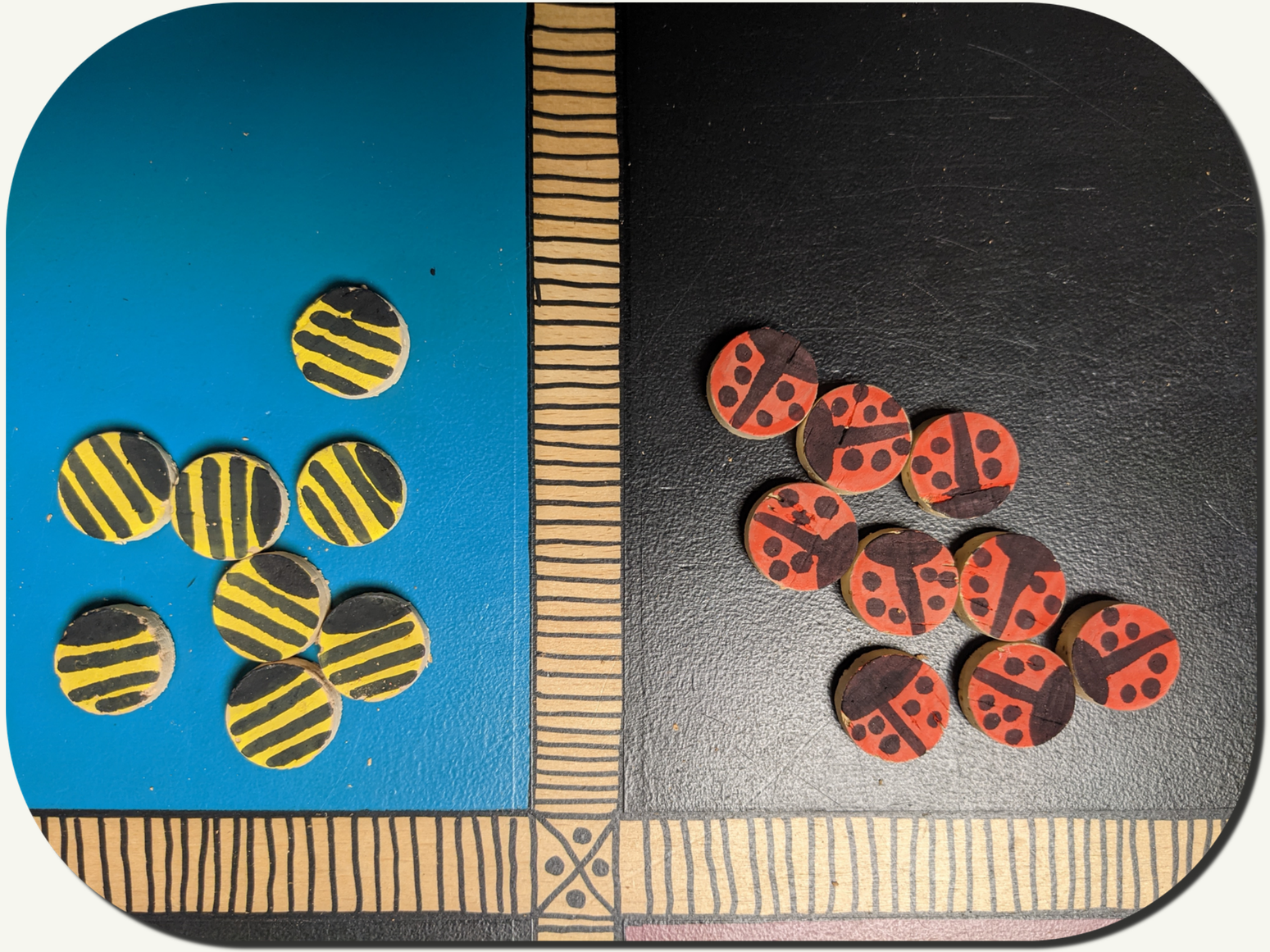
Les pions - 2

Je recouvre 9 pastilles de rouge et les 9 autres de jaune.

ÉTAPE 6

Les pions - 3

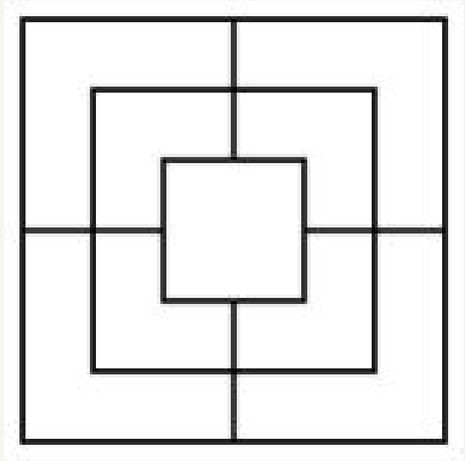
Quand la peinture est sèche, je les transforme en coccinelles et abeilles avec mon marqueur noir. Je peux leur faire des yeux avec 2 petits points de peinture blanche.

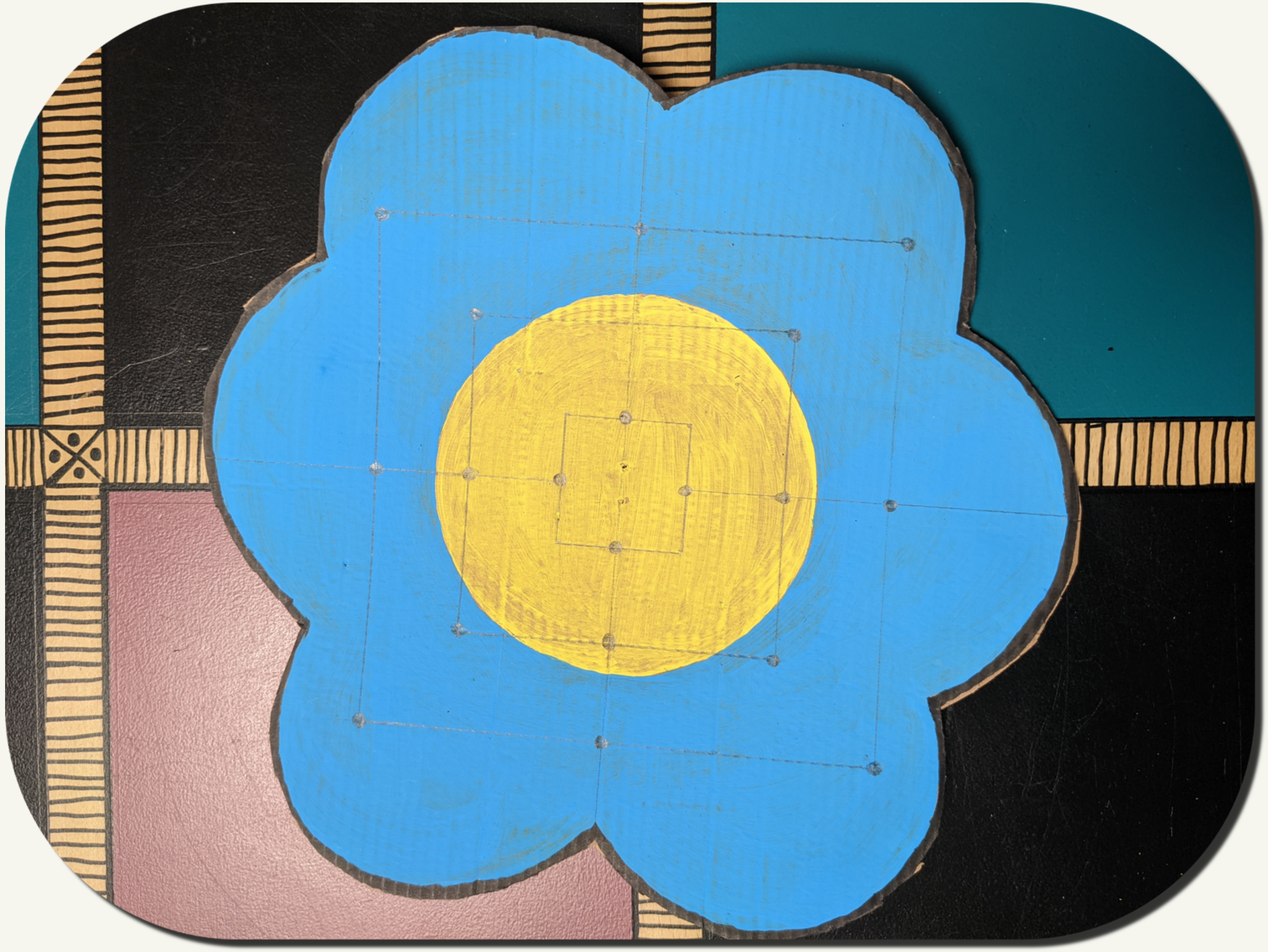


ÉTAPE 7

Le quadrillage

Ma fleur étant bien sèche, je trace au crayon le schéma, ci-dessous, à l'intérieur.

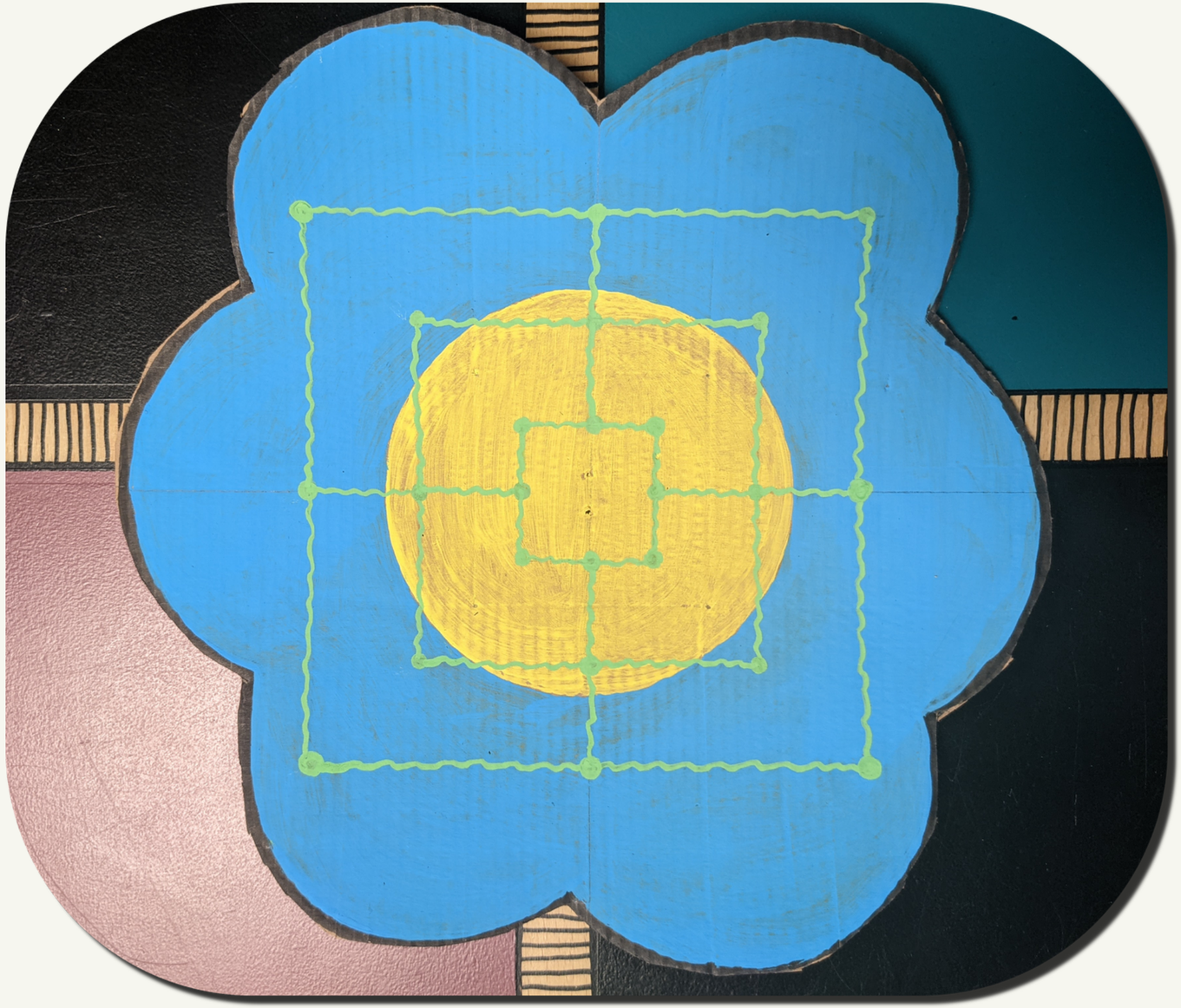




ÉTAPE 8

La touche finale

Je fais un petit mélange de peinture bleue et jaune et je repasse de vert les lignes de mon schéma avec mon pinceau fin. Je peux faire un petit rond à chaque intersection (24 en tout).



BRAVO !

Maintenant tu peux jouer au Jeu du Moulin!
Retrouve la règle à la fin du diapo
Ou en cliquant sur ce lien
https://www.maison-du-jeu-saint-donat.net/static/fabrik/moulin/regle.pdf

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

Tu peux aussi écouter l'Interlude édition spéciale jardin, notre émission de radio sur les jeux (mais pas que) !

Règle

Jeu du Moulin

2 joueurs
6 ans et +

But du Jeu : Faire un maximum de “moulins” , c'est-à-dire aligner 3 de ses pions ; chaque moulin réalisé par un joueur fera ainsi perdre un pion à son adversaire.

Déroulement : La partie commence, plateau vide entre les joueurs, chacun ayant devant lui les 9 pions de sa couleur. A tour de rôle, chaque joueur va poser un de ses pions sur une des 24 intersections du plateau. Si de cette façon on parvient à réaliser un alignement de trois pions, on retire immédiatement du jeu un pion adverse de son choix. Un alignement est réalisé lorsque 3 pions se trouvent sur des intersections contigües reliées par une ligne. Dès que tous les pions sont positionnés sur le plateau, on peut déplacer un de ses pions afin de tenter de réaliser un alignement de trois pions. Un pion se déplace d’une seule intersection à la fois, en suivant les traits du diagramme, et forcément vers une intersection libre. A chaque moulin réalisé (alignement de trois pions) on retire immédiatement du jeu un pion adverse de son choix. Lorsqu’on n’a plus que 4 pions, on peut déplacer, à son tour de jeu, un de ses pions sur n’importe quelle intersection du jeu, et ceci jusqu’à la fin de la partie. Si l’adversaire se retrouve aussi à 4 pions, il/elle peut utiliser le même avantage.

Fin de partie : La partie se termine dès que l’un des joueurs n’a plus que 2 pions et donne ainsi la victoire à son adversaire