



MARDI 2 JUIN 2020, NUMERO 17

LE PETIT VIEUSSEUX ILLUSTRÉ

Numéro spécial
fabrique ton
propre jeu de
plateau !!

JOURNAL DE (DE-)CONFINEMENT DE LA MAISON DE QUARTIER DE VIEUSSEUX

- Pour les enfants de 4 à 176 ans et demi -

Le jeu, chose si sérieuse !



EDITORIAL

Chère lectrice, cher lecteur,

des jeux de plateaux il en existe pas mal, pour les petits, pour les grands, pour deux joueurs, pour plus, etc. Mais que dirais-tu de fabriquer ton propre jeu, avec le thème de ton choix ?

Cette semaine nos journalistes se sont mis d'accord pour un numéro spécial « fabrique ton propre jeu de plateau » ! Tu auras juste besoin d'un dé et de matériel de récupération, ainsi qu'une bonne dose de créativité et d'imagination.

On va te fournir les bases pour réaliser un jeu de plateau intéressant et cohérent. Mais le but sera de le personnaliser selon tes goûts et d'en faire ton propre jeu, car en plus du fonctionnement de base, tu pourras choisir le thème, les décors, le mode de jeu, créer de nouvelles règles, au besoin l'agrandir, en faire un jeu d'équipe ou non...tu n'as que l'embaras du choix !

Alors à vos dés, prêts ? Jouez !

Avec nos journalistes :



Alfonso
Rubriques cuisine et sport



Yara
Rubriques jeux et divertissements



Daisy
Rubriques bricos et création



Herman
Rubriques scientifiques



SPORT DEJANTE

Par Alfonso

Jeux Olympiques de l'absurde

Et on continue gaiement avec cette cinquième épreuve, qui se dispute entre deux joueurs ou joueuses !

Epreuve n°5 : Le jeu du miroir !

Les deux adversaires se mettent l'un en face de l'autre, à une distance de deux mètres. On désigne celui des deux qui sera le concurrent, l'autre le sera au tour d'après.

Si on est plus de deux joueurs, on peut faire des tournus entre tous. Le concurrent sera « l'image » du miroir, qui doit imiter la personne réelle. Son adversaire commence à bouger, faire différents gestes, et l'autre doit l'imiter pendant une minute. Attention, c'est un miroir, donc l'image est inversée, c'est là toute la difficulté du jeu ! Quand tous les concurrents ont effectué leur tour, on juge quel reflet était le plus réussi, et on attribue les médailles !





BRICOLAGE ET JEU

Par Daisy, Yara et Herman

Fabrique ton propre jeu de plateau

Daisy, Yara et Herman te proposent une grande activité qui t'apportera des heures d'amusement : la fabrication de ton propre jeu de plateau ! Les grandes étapes de la création du jeu sont expliquées, mais n'hésite pas à personnaliser et développer ton propre jeu et rajoutant tes idées. Au travail !

Les grands principes du jeu :

Il s'agit d'un jeu de plateau avec des cases sur lesquelles il faut avancer en lançant les dés, pour arriver à un but.

Diverses surprises apparaîtront pour avantager ou retarder les adversaires.

Il n'y a pas de limites au nombre de joueurs.

1^{ère} étape : les chemins

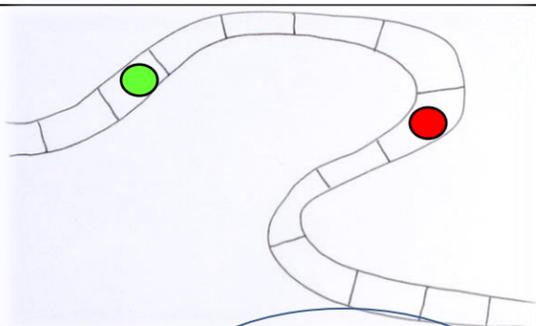
Pour commencer, il faut tracer les chemins avec les cases pour le déplacement des personnages. Le parcours peut faire une boucle jusqu'au point de départ, ou pas, les deux conviennent. Mais il faut quoi qu'il arrive prévoir une première case « départ » et une dernière « arrivée ».

Tout au long de ces chemins, il faut tracer des cases sur lesquelles avanceront les personnages : elles peuvent avoir une taille qui varie, elles n'ont pas besoin d'être droites, mais elles doivent être suffisamment grandes pour qu'un personnage tienne dessus.

Il est difficile de donner un nombre de cases idéal à faire : cela dépend du nombre de joueurs, et de la durée de la partie souhaitée. Disons qu'entre 40 et 100 cases est un bon nombre de base.

Les chemins uniques :

Les personnages avancent en suivant le chemin, en fonction du nombre obtenu au lancé de dés. Par exemple, si un joueur se trouve au point vert, et fait 5 au lancé de dés, il se retrouve au point rouge. Les chemins n'ont pas besoin d'être droits et on peut faire de nombreux virages si on le souhaite.

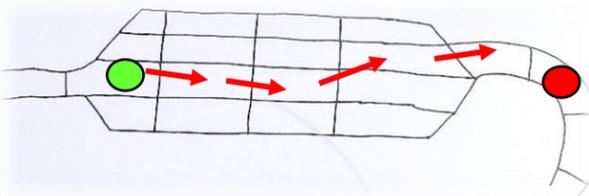


Mais le plus intéressant est de combiner tous les types de chemins pour avoir un plateau très varié !



Les chemins larges :

Il peut y avoir plusieurs chemins côte à côte, dans ce cas les personnages peuvent également se déplacer en diagonale entre les cases, mais pas de côté.



Le matériel dont tu auras besoin :

Pour dessiner le jeu tu auras besoin de crayons, feutres, peinture, et pour certains décors et les personnages éventuellement de la colle, ficelle, des ciseaux, du scotch, du carton...

Mais le matériel principal qu'il te faudra trouver sera le plateau de jeu, qui doit être assez grand (adapté aux tables que tu as chez toi), mais qui doit pouvoir être facilement rangé.

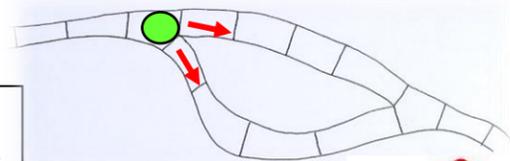
Pour cela, plusieurs solutions :

- Il existe de grands rouleaux de papier à dessin, mais tu peux également utiliser les nappes blanches en papier, faciles à trouver. Pour ranger le plateau de jeu, tu pourras rouler la nappe.
- Tu peux utiliser des grands cartons si tu en as. Dans l'idéal colle des papiers blancs dessus, c'est plus facile pour dessiner. Mais ce type de plateau est plus difficile à ranger !
- Tu peux aussi scotcher ensemble des feuilles A4 blanches pour avoir le plateau de la bonne taille. Pour le ranger, tu pourras le plier.

Enfin, trouve une boîte (p. ex. boîte à chaussures) pour ranger les pièces du jeu : personnages, dés, cartes, etc.

Les chemins doubles (ou triples...) :

Les personnages ont le choix, à partir d'une certaine case, de prendre un chemin ou l'autre. Parfois ça ne change rien, ou on peut aussi imaginer des chemins avec des risques différents...



Attention, il faut parfois s'y reprendre à plusieurs fois pour faire des chemins cohérents, alors trace d'abord tes chemins au crayon gris, pour pouvoir effacer et recommencer !

2ème étape : les décors

Maintenant que les chemins sont tracés, il faut penser aux décors et à un éventuel thème du jeu. En effet, tout autour et entre les chemins, tu peux dessiner pleins de choses ! Selon tes goûts, ton parcours peut donc devenir une course de chevaux à travers la forêt, une piste dans une île déserte pour pirates en quête d'un trésor, une aventure autour d'un monde imaginaire (Reine des Neiges, Harry Potter, Pokémon...).

A toi d'imaginer ton scénario ! Il n'est pas obligatoire d'en faire un, mais ton jeu sera bien plus beau, à toi de voir !



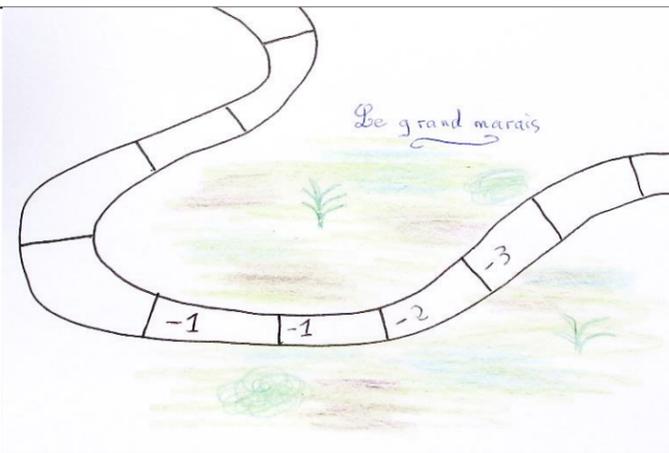
Les bonus/malus :

C'est un système classique des jeux de plateau : certaines cases ont des bonus qui te font avancer plus vite, d'autres des malus qui te ralentissent.

- **Les bonus** : symbolisent une partie plus facile sur ton terrain de jeu, selon ton scénario : une descente d'une colline, une zone à plat, etc. Sur certaines cases, ou série de cases, marque +1, +2 ou +3.
- **Les malus** : ils symbolisent une partie difficile de ton parcours, selon ton scénario : une montée d'une montagne, la traversée d'un marais, etc. Marque -1, -2 ou -3 sur certaines cases ou série de cases

Si tu veux, pour rendre le jeu plus lisible, tu peux colorier les cases bonus en vert et les malus en rouge.

Pour savoir quels effets ils ont sur le jeu, regarde les règles à la page suivante.



3ème étape : les bonus et les obstacles

Bon, maintenant tu as ton plateau de jeu. Mais simplement avancer des pions selon les dés sur un plateau n'est pas très amusant, il faut quelques rebondissements inattendus pour rendre l'aventure plus excitante !

Il y a plusieurs possibilités pour cela, on t'en propose deux mais n'hésite pas à être créatif et rajouter tes idées !

Les cartes :

Certaines cases peuvent être marquées d'un signe spécial de ton choix. Quand un joueur tombe sur cette case, il tire une carte (face cachée et mélangées à l'avance), avec une petite histoire qui va l'avantager ou non ! Voilà quelques exemples pour t'inspirer mais il y a des milliers de possibilités, à toi de les trouver !

Tu as marché dans une crotte de chien, recule de 2 cases pour nettoyer ta chaussure.

Tu trouves une barre de céréales dans ton sac, qui te donne plein d'énergie. Relance le dé !

Tu es tombé dans un trou ! Passe le prochain tour, le temps d'en sortir !

Une bonne fée t'autorise à utiliser un sort : fais reculer l'adversaire de ton choix de 3 cases !

4ème étape : les personnages

Pour jouer il te faut des personnages bien sûr, les « pions du jeu ». Tu as plusieurs possibilités :

- Tu les bricoles toi-même : tu peux les découper dans du carton et les coller sur un support (bouchon de bouteille, boulon, etc.). Tu peux les faire aussi en relief, par exemple avec des bouchons de liège. Tes personnages n'ont pas besoin d'être des humains, on peut faire des animaux, des créatures fantastiques, etc.
- Tu peux utiliser un personnage déjà existant : personnage lego, playmobil, etc. Assure-toi qu'il ne soit pas trop grand et que tu traces les cases du jeu en fonction de la taille des personnages !

→ En fabriquant tes personnages, l'avantage est que tu peux les créer en fonction de ton scénario : des chevaliers s'il s'agit d'une course au Moyen-Age, des licornes si tu as choisi un monde féérique, etc. !



Et maintenant place au jeu ! Voici les règles de base :

Elles sont assez simples. Au début du jeu, il faut préparer un personnage par joueur, puis déterminer un ordre dans lequel on tourne : soit par tirage au sort, soit en fonction de l'âge, etc.

Chacun leur tour, les joueurs placent leur personnage sur la case départ, puis lancent le dé. Ils avancent du nombre de cases indiquées par le chiffre du dé. Quand ils ont plusieurs choix de chemins, ils prennent celui qu'ils veulent.

On peut passer par une case où se trouve déjà un autre personnage, mais pas s'arrêter dessus ; dans ce cas, on se met sur la case derrière le personnage. Quand il y a des chemins avec plusieurs choix, on peut contourner un personnage pour éviter le problème.

Quand un personnage tombe sur une case « carte », il pioche une carte et la lit à voix haute ; puis il applique directement ce qui est indiqué sur la carte.

Quand un joueur tombe sur une case avec un bonus ou un malus, il l'applique au tour suivant : il lance le dé, puis rajoute ou déduit le malus, et avance.

Par exemple : je commence sur une case +2, je lance le dé et je fais 4, j'avance donc de 6 cases (4 + 2).

Note sur les bonus/malus : si le malus est plus élevé que le chiffre des dés, le joueur ne peut pas avancer. Par exemple : un joueur commence sur une case avec un malus de -3, il lance le dé et obtient 2 ; il ne peut donc pas avancer, et c'est au tour du joueur suivant !

Le but du jeu est d'être le premier à arriver sur la dernière case. Selon ton scénario, cette case peut être le trésor des pirates (dessine-le !), la coupe de la course de cheval, etc.

Selon ton scénario et tes idées, de nouvelles règles peuvent être nécessaires, à toi de les rajouter en cours de route ! Et n'hésite pas à être créatif, on peut développer le jeu pour jouer en équipe, on peut faire des éléments en relief sur le plateau (un pont par exemple), on peut avoir plusieurs personnages par joueur, avoir un plateau plus grand et lancer deux dés en même temps...les possibilités sont nombreuses ! Amuse-toi bien !



HUMOUR ET JEUX

Par Yara

Devinette:

Que se passe-t-il lorsque deux poissons s'énervent ?



La blague du jour :

Dans un restaurant, un homme dit au serveur :

- Garçon, encore un sucre SVP !
- Encore ? Mais c'est le 10^{ème} que je vous apporte !
- Je sais, mais ce n'est quand même pas de ma faute s'ils fondent tous !

L'énigme du jour :

J'ai 11 frères, je suis le plus petit d'entre eux, et pourtant je suis le deuxième après le premier.

Qui suis-je ?

L'énigme des plus petits :

Mario le moineau est venu faire piou-piou en compagnie de quelques amis dans les pages de ce numéro !

Découvre combien de moineaux mignons se baladent dans le Petit Vieusseux Illustré numéro 17 !

Toutes les réponses dans le prochain numéro !

Qu'est-ce que l'immunité collective ?

L'immunité est une réaction de notre corps qui permet de lutter contre les virus. Quand on est exposé à un virus, notre corps produit des anticorps qui permettent d'avoir moins de risque d'être contaminé par la même maladie durant quelques temps.

Avec la Covid-19, le problème est qu'on ne sait pas encore combien de temps dure cette immunité, et si elle est vraiment efficace.

Les scientifiques comptent beaucoup sur « l'immunité collective », c'est-à-dire que si suffisamment de gens ont été contaminés par la Covid-19, et développent des anticorps, la maladie ne pourra plus continuer à se propager.

Pour l'instant, un pourcentage trop faible de la population a des anticorps, mais cela viendra peut-être, on croise les doigts !

IMPRESSUM : Rédaction : équipe de la Maison de Quartier de Vieusseux

Illustrations : Noémie Barroso

Edité en haut, en dessous, à l'intérieur, sur le côté, devant, à Vieusseux, derrière, à gauche, en bas, à l'extérieur, dessus et à travers.
Tirage : une quantité indéterminée mais conséquente d'exemplaires (informations rigoureusement exactes...enfin je crois !)

Réponses aux jeux du numéro 16 :

L'énigme du jour :

Je suis son chien ! Il s'agit d'un jeu de mot avec « suis » pour le verbe « suivre » et pour le verbe « être ».

La devinette :

Un citron pressé !

Le rébus :

Scie / tas / laisse / haie /
tas / casquette / A / la / maison
M' / haie / 1 / chat / pot !
→ Si t'as laissé ta casquette à la maison mets un chapeau !

L'énigme des plus petits :

Robert le ver de terre et sa famille étaient 8 à ramper dans les pages du Petit Vieusseux Illustré numéro 16. Ils ont bien aimé, et je crois qu'ils ont goûté un peu de la terre des tas du rébus !

La photo mystère :

Il s'agissait de la partie centrale d'un Hand Spinner !

