

# CREATION D'UN PETIT JEU A REGLES

## I. Objectif :

Avant de commencer, il faudra fabriquer des petites cartes sur lesquelles on inscrira les choix possibles. Les listes indiquées ci-dessous, ne le sont qu'à titre d'exemple et il est tout à fait possible d'ajouter ou de supprimer des catégories ainsi que des cartes dans chacune d'elles.

Chaque animateur va avoir pour mission d'inventer un P.J.R. à partir des éléments qu'il aura obtenus en tirant aléatoirement des cartes dans cinq paquets.

## II. Les paquets de cartes :

### A. Paquet des catégories de jeu (*Tirer une carte*) :

- ✓ Relais
- ✓ Affrontement-attrape
- ✓ Equilibre
- ✓ Observation
- ✓ Sportif - tirs et esquives
- ✓ Communication
- ✓ Combat direct

### B. Paquet de l'âge des participants (*Tirer une carte*) :

- ✓ 4-6 ans
- ✓ 6-8 ans
- ✓ 9-11 ans
- ✓ 12-14 ans
- ✓ 15-17 ans

### C. Paquet du nombre des participants (*Tirer une carte*) :

- ✓ 5
- ✓ 10
- ✓ 15
- ✓ 20
- ✓ 30

### D. Paquet des différents environnements (*Tirer une carte*) :

- ✓ Pré
- ✓ Bois
- ✓ Plateau sportif
- ✓ Gymnase

- ✓ Salle commune

**E. Paquet du matériel disponible (*Tirer 5 cartes - on n'est pas obligé de toutes les utiliser*) :**

- ✓ Un ballon
- ✓ Deux balles de tennis
- ✓ Une ficelle de 50 mètres
- ✓ Une raquette de tennis
- ✓ Vingt dossards
- ✓ Un sifflet
- ✓ Deux dés
- ✓ Un stylo
- ✓ Un bloc-note
- ✓ Une loupe
- ✓ Deux manches à balai
- ✓ Une agrafeuse
- ✓ Trois rouleaux de crépon
- ✓ Une pelote de laine
- ✓ Un cutter