

Le capitaine courageux



But du jeu

Gagner des pièces « Confiance » en se risquant en bateau sur la mer et devenir capitaine courageux.



dès 4 ans



2 à 4 joueurs



15 à 30 min

Objectif pédagogique

À partir d'un imaginaire, favoriser la parole et échanger sur les peurs et les façons de les dépasser.

CONTENU



1 plateau

6 cartes
« Peur »



1 dé
chiffres



6 cartes
« Défi »



12 cartes
« Je dépasse
ma peur »

À FOURNIR

- 1 pion par joueur
- des pièces confiance (jetons jaunes, pâtes)



La durée est déterminée par le nombre de pièces « Confiance » à récolter. Ajuster ce nombre à l'âge des joueurs.

Préparation du jeu

- 1 Poser le plateau de jeu pour qu'il soit visible par tous.
- 2 Faire une pioche avec les cartes « Peur » et une autre avec les cartes « Défi ».
- 3 L'adulte garde les cartes « Je dépasse ma peur » (chaque carte « Peur » est associée à deux cartes « Je dépasse ma peur » identifiables grâce à leur couleur commune).
- 4 Chaque joueur pose son pion sur la case « Mer » de son choix.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur lance le dé. Il déplace son pion du nombre de case indiqué par le dé. S'il arrive sur :

- **une case « Mer »** : il ne se passe rien. C'est le tour du joueur suivant ;
- **une case « Île »** : le joueur tire une carte « Défi » et réalise l'action indiquée. L'adulte lui dit « Bravo tu as réussi ! » et lui donne une pièce « Confiance » ;
- **une case « Récif »** : le joueur tire une carte « Peur ». L'adulte lit la carte « Peur » et décrit les deux cartes « Je dépasse ma peur » associées (de la même couleur que la carte « Peur ») et les quatre solutions. Il termine en questionnant : « Que fais-tu ? Choisis ce qui est le mieux pour toi ! » Quand le joueur a répondu, il reçoit une pièce « Confiance » (peu importe la solution choisie).

Avec des plus grands, inviter le joueur à décrire les cartes lui-même.

Après chaque défi réalisé ou peur vaincue, le joueur remet la carte dans la pioche adéquate et le joueur suivant joue à son tour.

Variante

Pour les plus grands, ou à l'occasion d'une nouvelle partie : inviter le joueur à proposer sa propre solution pour dépasser la peur en plus des quatre proposées.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a obtenu le nombre de pièces déterminé au début de la partie (par exemple, cinq pièces « Confiance »). Il est déclaré capitaine courageux.

Relecture du jeu

Se souvenir ensemble des peurs traversées, des défis relevés au cours du jeu. Inviter chacun à évoquer ses propres peurs. Se demander ensemble comment les traverser et devenir un capitaine courageux.

