

Art-thérapie : Jeux d'Halloween



JEUX D'HALLOWEEN N°2

Octobre 2022

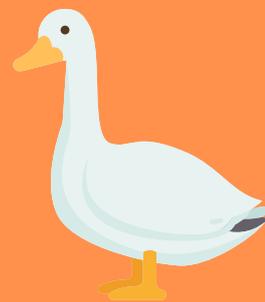


By Question des Qi Libres

Hors série



Jeux de l'oie



Règles du jeu

2 à 4 joueurs

Le plus jeune joueur commence ou celui qui fait le plus gros score au dé. Puis on joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'un montre... euh d'une montre !

Le premier joueur qui arrive sur la case des bonbons a alors le droit de choisir son bonbon en premier ! Le deuxième arrivé se servira ensuite et ainsi de suite.

Voici des extraits de gages présents sur les cases :

CASE ZOMBIE : "Tu as réveillé le Zombie ! Et il a envie de rigoler... Tout le monde éclate de rire sans raison !"

CASE CHAUDRON : "Invente une recette de potion magique avec des ingrédients dégoûtants !"

CASE CITROUILLE : "Tout le monde fait une grimace !"

CASE DRACULA : "Il déteste être réveillé. Plus un bruit jusqu'au prochain lancé de dé. Chuuuuut !"

Pour imaginer ces règles du jeu, je me suis fiée aux parties de jeu de l'oie que j'ai pu faire avec les enfants. Souvent, les gages sont limités au plateau en lui-même et franchement, ce n'est pas la grosse rigolade. Alors que si on rend les gages vivants et collectifs, la partie devient tout de suite plus fun ! Pour cette version d'Halloween, l'univers est particulièrement favorable pour s'amuser avec le thème de la peur, du rire et du gage ! C'est ça Halloween ! Une fête peu célébrée en France, mais qui offre de belles possibilités de découvertes et d'imaginaire sur des thèmes que les enfants adorent : la trouille et la gourmandise !



JEU DE L'OIE D'HALLOWEEN

Qui arrivera le premier de l'autre côté de la citrouille ?



Happy Halloween!

DÉPART

BOO

JEU DE L'OIE D'HALLOWEEN

Qui arrivera le premier de l'autre côté de la citrouille ?



JEU DE L'OIE D'HALLOWEEN

RÈGLES DU JEU

Le plus jeune joueur commence ou celui qui fait le plus gros score au dé. Puis on joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'un montre... euh d'une montre !

3. CHAT NOIR : ça porte chance aux monstres : avance de 2 cases !

5. CORNEAU : oups ! Il ferme la barrière juste devant toi... Attends un tour avant de pouvoir rejouer.

6. ZOMBIE : tu as réveillé le Zombie ! Et il a envie de rigoler... Tout le monde éclate de rire sans raison pour le faire marrer !

7. FANTÔME : imite un fantôme !

10. CHAUDRON : invente une recette de potion magique avec des ingrédients dégoûtants !

11. SORCIÈRE : tu dois dire « rabougri-rabougrax » à chaque fois que tu lances le dé ! Si tu oublies tu reculeras d'une case à chaque fois. Les autres joueurs devront te surveiller !

12. CITROUILLES : tout le monde fait une grimace !

14. MAJORDOME : il t'invite à manger des yeux de chauve-souris bouillis dans du jus de doigts de pieds. MIAM ! Installe toi à table et invite un autre joueur de ton choix !

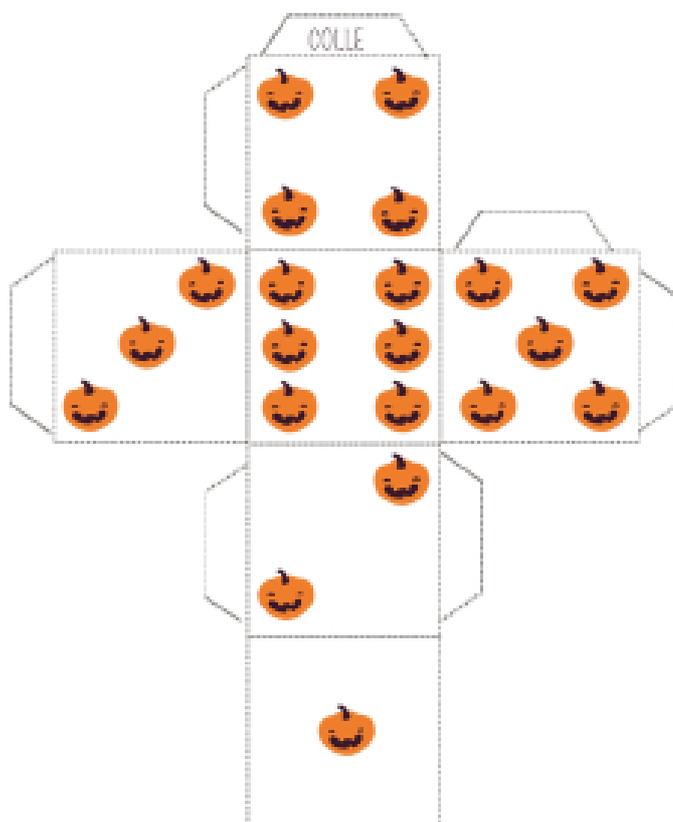
16. SQUELETTE : ici, c'est la fête ! Tout le monde danse avec le squelette !

17. DRACULA : il déteste être réveillé. Plus un bruit jusqu'au prochain lancé de dé. Chuuuuut !

19. ARaignée : te voilà collé sur la toile d'araignée. ne fait plus un geste jusqu'au prochain tour, sinon, elle va venir te chatouiller (ce sont les autres joueurs qui le feront !)

21. PORTE : toc toc toc ! Qui est là ? Le premier des joueurs qui réponds avance d'une case !

24. QUEUE DE CITROUILLE : tu y es presque ! Mais comme ce jeu est monstrueux, tu retournes à la case 22. Niark niark niark !



La chasse d'Halloween



1. Trouvez quelque chose d'aussi noir qu'un chapeau de sorcière



2. Trouvez quelque chose d'aussi blanc qu'un crâne



3. Trouvez quelque chose d'aussi long qu'un balai de sorcière



4. Trouvez quelque chose d'aussi rond que la pleine lune



5. Trouvez quelque chose d'aussi orange qu'une citrouille



6. Trouvez quelque chose d'aussi vert qu'un gobelin



7. Trouvez quelque chose d'aussi léger qu'un fantôme



8. Trouvez quelque chose d'aussi poilu qu'un chat noir



9. Trouvez quelque chose d'aussi visqueux que l'intérieur d'une citrouille



10. Trouvez quelque chose d'aussi moche qu'une sorcière

Jeux de mémoire

Préparation du jeu

1/ Après avoir imprimé les cartes de mémoire (cf page suivante)

2/ Découper les.

Vous pouvez les coller sur un support cartonné (feuille de papier dessin de couleur par exemple.

Règle du jeu

1/ Mélanger les cartes

2/ Disposer les faces cachées

3/ Retourner une première carte, puis une 2ème :

Si les 2 cartes sont identiques vous avez gagné et remporter les cartes

Si elles sont différentes retourner les faces cachées.



Devinette

Numérote les images et écris le nom correct.

	1. Objet avec lequel les sorcières volent.	2. Animal de compagnie qu'aiment particulièrement les sorcières.	
	3. Un homme mort qui attaque les gens la nuit et boit leur sang.	4. Une maison où de nombreuses choses effrayantes se produisent.	
	5. Un pharaon égyptien mort	6. Une vieille femme méchante qui transforme souvent les gens en animaux.	
	7. Un fruit orange typique d'Halloween.	8. Une personne morte qui fait souvent peur, surtout dans les vieux châteaux.	
	9. Le lit où dorment les vampires.	10. Un oiseau de nuit avec de très grands yeux.	
	11. Un animal qui vole la nuit et qui est particulièrement apprécié des vampires.	2. Quelque chose que les enfants aiment manger.	
	13. Un animal qui tisse une toile.	14. Un vêtement que les enfants portent pour Halloween.	

C'est Halloween

Choisis la bonne réponse.

Dans quel mois fête-t-on Halloween?

- a) octobre
- b) novembre
- c) décembre
- d) janvier



Que cuisine la sorcière?

- a) une soupe
- b) un gâteau
- c) une potion magique
- d) des légumes



Où habitent les sorcières?

- a) dans un appartement.
- b) dans le cimetière
- c) dans une maison hantée
- d) dans une voiture



Quel fruit est typique pour Halloween?

- a) cerises
- b) pastèque
- c) citrouille
- d) poire



Qu'est-ce que les enfants aiment faire?

- a) chanter
- b) se déguiser
- c) dessiner
- d) cuisiner



Qui aime boire du sang?

- a) les fantômes
- b) les momies
- c) les vampires
- d) les squelettes



Quel animal tisse un filet?

- a) le chat
- b) l'araignée
- c) la fourmi
- d) la chauve-souris



Qu'est-ce qui est typique pour les sorcières?

- a) les bottes
- b) le manteau
- c) le chapeau
- d) le tablier



Les sorcières voyagent avec

- a) un balai
- b) une voiture
- c) un tapis
- d) une fusée



Quel est l'animal préféré des sorcières?

- a) le rat blanc
- b) la grenouille verte
- c) le cochon rose
- d) le chat noir



Que demandent les enfants quand ils vont de porte en porte ?

- a) un hamburger
- b) des fruits
- c) des friandises
- d) des légumes



Où est l'origine d'Halloween?

- a) en Irlande
- b) en France
- c) aux États-Unis
- d) au Mexique



Autres idées de jeux

Jeux de cartes :

- *Mistigris : cf règles du jeu page suivante*
- *Uno sur les thèmes "monster high" ou Harry Potter*
- *Dobble Harry Potter*

Règle du jeu



Lorsque toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs, chacun se débarrasse des paires qu'il a dans son jeu en les posant devant lui.

La partie commence lorsque le plus jeune joueur pioche une carte au hasard dans le jeu du joueur se trouvant à sa gauche.

Si cette carte lui permet de constituer une paire, il la pose devant lui sinon il la garde dans son jeu. C'est alors au joueur suivant de piocher dans le jeu de son voisin de gauche.

La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient reconstituées.

Le perdant est celui qui aura gardé le Mistigri.

Variantes :

- Pour pimenter le jeu, on peut retirer le Mistigri et une carte au hasard sans la regarder.

On ne saura qu'à la fin du jeu quelle carte jouait le rôle du Mistigri tant redouté.

- Pour lancer une partie de jeu de Mémo, enlever le Mistigri.

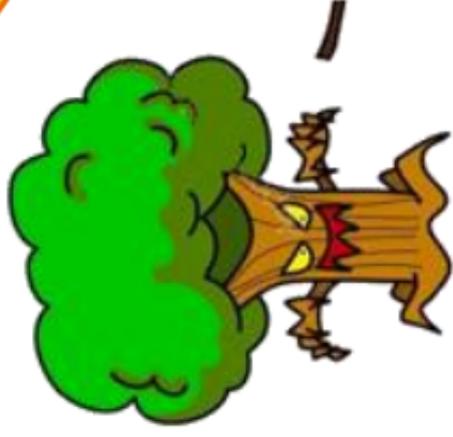
Devine tête halloween :

Chacun choisi au hasard une carte sans la regarder et la positionne sur son front à l'aide d'un adhésif ou d'un bandeau.

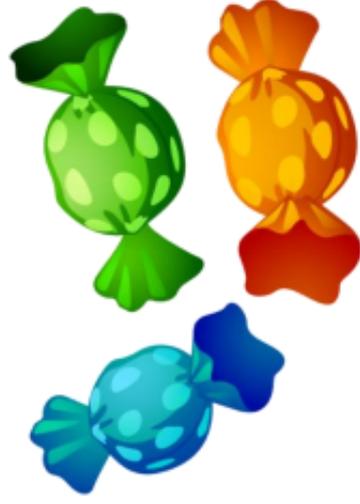
Vous devez alors poser des questions à vos adversaires pour tenter de deviner qui vous êtes.

Le premier qui découvre sa personnalité à gagné

Je suis....



Je suis....



Je suis....



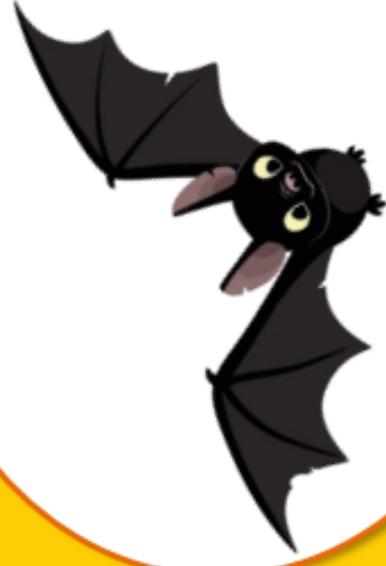
Je suis....



Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis....



Je suis....



Je suis....



Je suis....



Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis...



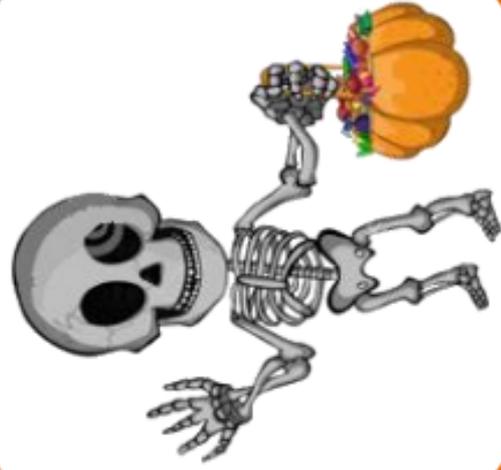
Je suis...



Je suis...



Je suis...



Je suis...

