

## Mercredi 6 janvier

### Le jeu de l'oie des rois mages

*Un jeu à créer soi-même pour refaire le chemin des mages en route vers la crèche...*

#### Matériel nécessaire :

- 1 feuille de papier de couleur A3 (ou 2 feuilles A4 assemblées)
- 2 feuilles de papier mousse de couleurs différentes (ou de la feutrine)
- 5 étoiles autocollantes (ou découpées dans du papier doré, du papier mousse, etc)
- L'image de crèche ci-dessous imprimée
- Crayon ; stylo indélébile
- Ciseaux ; colle
- Des pions ; un dé



#### Comment faire ?

1. Découpe 8 ronds de la taille d'une pièce de 1 CHF dans la première couleur de papier mousse. Avec le stylo indélébile, inscris dessus les nombres suivants : 6 – 14 – 20 – 26 – 30 – 47 – 54 – 64
2. Sur les 5 étoiles, inscris les nombres suivants : 10 – 36 – 40 – 61 – 66
3. Découpe 56 ronds dans la deuxième couleur de papier mousse. Inscris dessus les nombres suivants : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 7 – 8 – 9 – 11 – 12 – 13 – 15 – 16 – 17 – 18 – 19 – 21 – 22 – 23 – 24 – 25 – 27 – 28 – 29 – 31 – 32 – 33 – 34 – 35 – 37 – 38 – 39 – 41 – 42 – 43 – 44 – 45 – 46 – 48 – 49 – 50 – 51 – 52 – 53 – 55 – 56 – 57 – 58 – 59 – 60 – 62 – 63 – 65 – 67 – 68 – 69
4. Colle tous les ronds et les étoiles dans l'ordre des nombres sur la feuille verte, de façon à former un chemin (voir photo). Colle l'image de la crèche au bout du chemin, après le numéro 69.
5. Tu peux décorer les pions, si tu le désires : colle ou dessine des couronnes, colle un manteau de papier mousse ou de feutrine, dessine un visage, ...



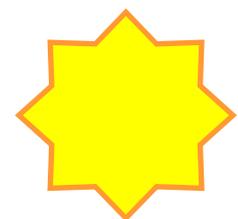
## Comment jouer ?

*Des rois mages (deux, trois, quatre ou plus) font route vers Bethléem pour aller visiter l'enfant Jésus qui vient de naître... Chemin faisant, il leur arrive de nombreuses péripéties, qui vont les retarder ou au contraire leur permettre d'avancer plus vite.*

1. Rassembler tous les pions à côté du rond 1. Le plus jeune commence : il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué.
2. Si le pion arrive sur une étoile ou un des cercles blancs (dans l'exemplaire du jeu que j'ai réalisé... mais sur ton plateau de jeu, il sera peut-être d'une autre couleur !), le joueur doit se conformer aux indications ci-dessous.
3. Le gagnant est celui qui arrive en premier à la crèche (en tombant juste).

*Quand un des joueurs arrive sur l'un des numéros suivants :*

6. Les rois mages sont surpris par une tempête de sable et doivent remonter leur tente pour s'abriter. Passe deux tours.
10. Les rois mages croisent une autre caravane, qui leur offre de l'eau. Cela leur permet d'avancer plus vite. Avance de trois cases.
14. L'étoile qui guide les mages est cachée par des nuages. La caravane des mages doit s'arrêter. Recule d'une case.
20. Naissance de petits chameaux. Il leur faut des soins et du repos. Passe deux tours.
26. Un loup rôde autour de la caravane. Les rois mages surveillent plus leurs bêtes que l'étoile et n'avancent pas beaucoup. Passe un tour.
30. Une bande de voleurs attaque la caravane des rois mages, qui doivent fuir et s'éloignent donc de leur route. Recule de trois cases.
36. Les rois mages trouvent une oasis. Ils peuvent manger des dattes et des noix de coco, et ils avancent donc plus vite. Avance de six cases.
40. Au loin apparaissent les tours de Jérusalem. Les Rois mages avancent plus vite. Avance de six cases.
47. Un puissant orage s'abat sur la caravane. Les rois mages doivent démonter leur tente et chercher un autre abri. Passe trois tours.
54. Les rois mages sont retardés à la cour du roi Hérode. Deux jours d'arrêt. Passe deux tours.
61. Un jeune berger de Jérusalem montre aux rois mages le chemin de Bethléem. Ils avancent plus vite. Avance de quatre cases.
64. La dernière partie de la route vers la crèche est raide et caillouteuse. La caravane avance lentement. Passe un tour.
66. L'étoile brille maintenant si vivement dans la nuit que l'on peut voir la crèche. Les rois mages avancent vite. Avance de deux cases.



Modèle pour les cases « étoile »