







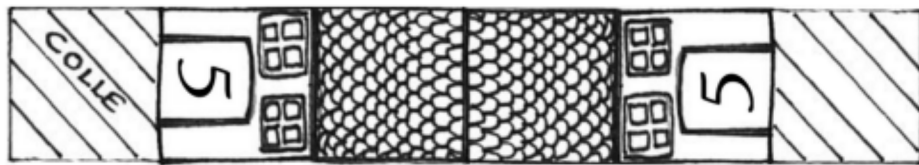
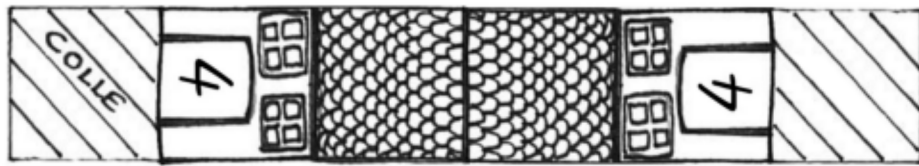
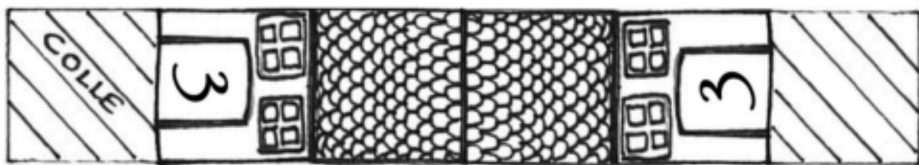
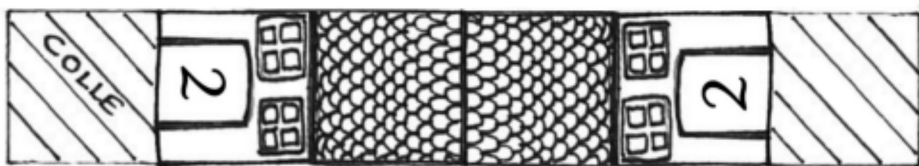
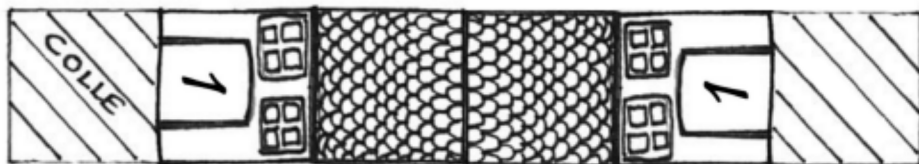
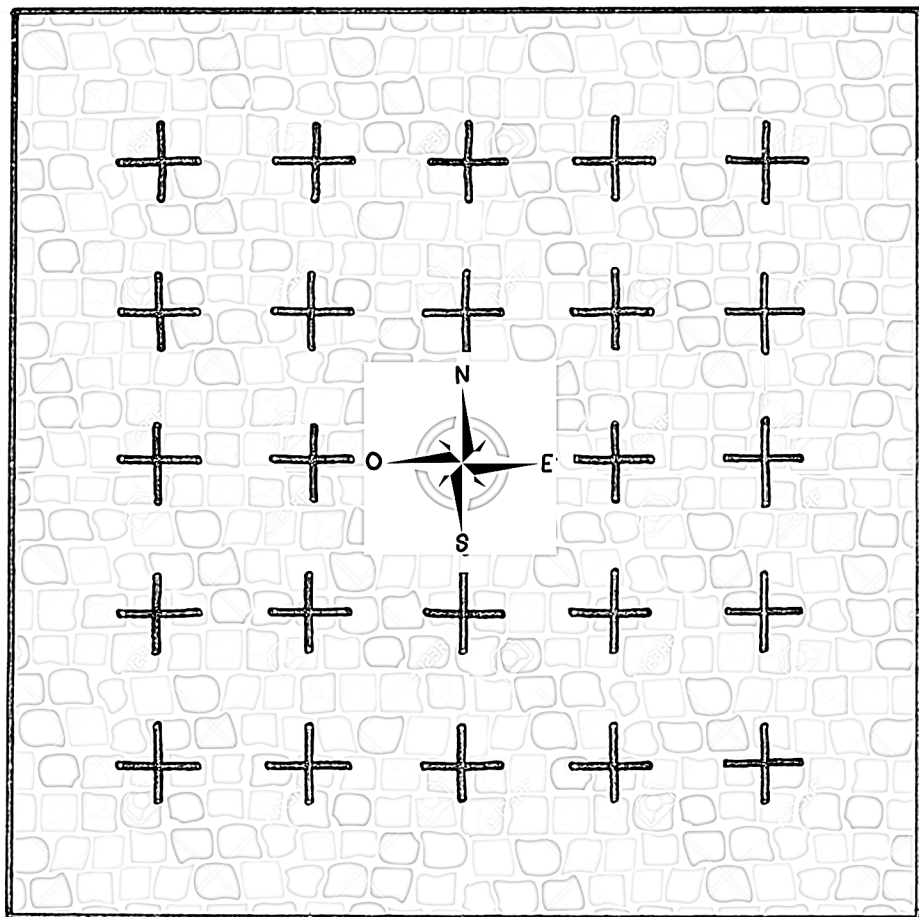
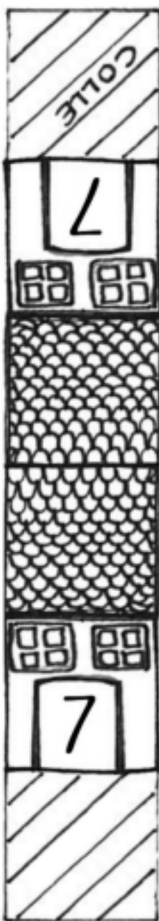


	Position Caméra			
	S	E	N	O
 VISIBLES				
 1				
 2				
 3				
 4				
 5				
 6				
 7				





QUEST	QUEST
EST	EST
NORD	NORD
SUD	SUD



 VISIBLES	Position Caméra			
	S	E	N	O
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

 VISIBLES	Position Caméra			
	S	E	N	O
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

 VISIBLES	Position Caméra			
	S	E	N	O
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

 VISIBLES	Position Caméra			
	S	E	N	O
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

LE VILLAGE

Jeu de réflexion pour 2 joueurs ou plus, à partir de 10 ans. Les joueurs peuvent même jouer à distance si le confinement les sépare !

Matériel nécessaire :

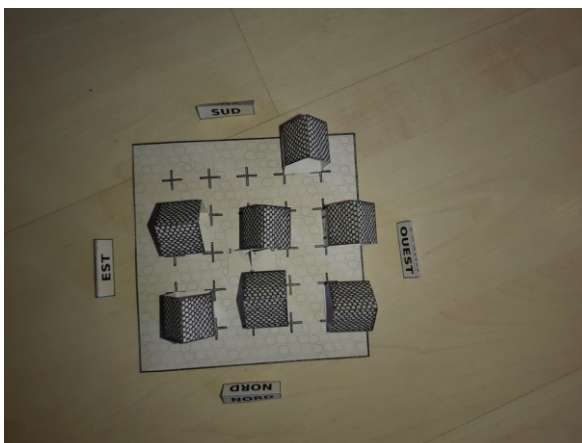
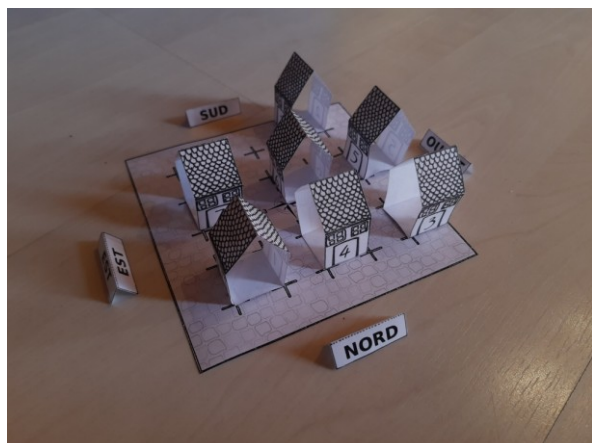
- impression d'une seule feuille en noir et blanc format A4
- Ciseaux et colle (10 minutes de fabrication)
- Un smartphone (ou appareil photo numérique) pour prendre des photos

Pitch : *Il y a fort longtemps, le petit village des Ravanelles fût détruit par un tremblement de terre. Séraphin Caillou, âgé à l'époque de huit ans, est le seul à se souvenir du village, c'est lui qui sera le sujet de votre prochain film. Mais avant de débiter le tournage, votre mission sera, avec l'aide de votre équipe, de questionner le vieil homme afin de reconstruire le petit village à l'identique !*

Mise en place du jeu :

Un des joueurs va jouer le rôle de Séraphin Caillou, tous les autres joueurs feront partie de l'équipe de tournage et joueront ensemble. Avant le début de la partie, le joueur qui incarne Séraphin Caillou doit s'isoler pendant 3 ou 4 minutes avec le jeu et le smartphone. Il va placer les sept maisons du village sur le plateau en respectant les règles suivantes :

- chaque maison doit être proche d'au moins une autre maison et séparé d'elle par une case et une seule (l'espace d'une rue)
- les maisons ne doivent pas se toucher, y compris par les angles des cases
- une maison ne peut pas être isolée des autres (pas plus d'une case d'écart)



Il place sur les côtés du plateau les quatre petits chevaux « Sud », « Est », « Nord » et « Ouest » en respectant les indications données au centre du plateau.

Il prend ensuite des photos du plateau suivant les quatre points cardinaux, en plaçant le smartphone au ras de la table (voir photos page3). Ces photos représentent « la mémoire » de Séraphin (je vous conseille de prendre 8 photos pour bien vous repérer). Une fois les photos prises, le plateau doit être vidé des maisons. L'équipe de tournage arrive, la partie peut débiter.

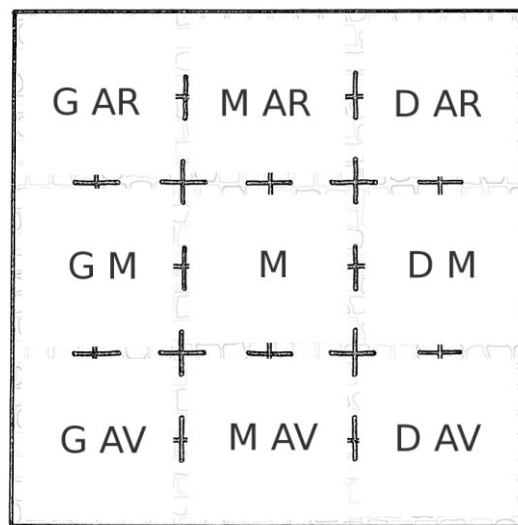
Déroulement de la partie :

Séraphin indique d'abord à l'équipe le nombre de maisons dont le numéro est visible en fonction des quatre points cardinaux. Ce nombre est noté en haut de la feuille de marque. (S=Sud, E=Est, N=Nord, O=Ouest).

Les membres de l'équipe de tournage vont ensuite poser des questions à Séraphin et noter les réponses sur la feuille de marque. Grâce à ces indices, et à un peu de réflexion, ils pourront retrouver la position de chaque maison.

ATTENTION : une question ne doit comporter qu'une seule position de caméra et un seul numéro de maison. Exemple : « Si la caméra est positionnée au Nord (et qu'elle filme le village), peut-on voir la maison n°4 ? ». On entend par « voir », le fait de pouvoir lire le numéro inscrit sur l'une des deux façades. Une maison vue de profil sera « transparente ».

Séraphin doit consulter ses photos pour répondre sans erreur. Voici les réponses possibles :



NORD

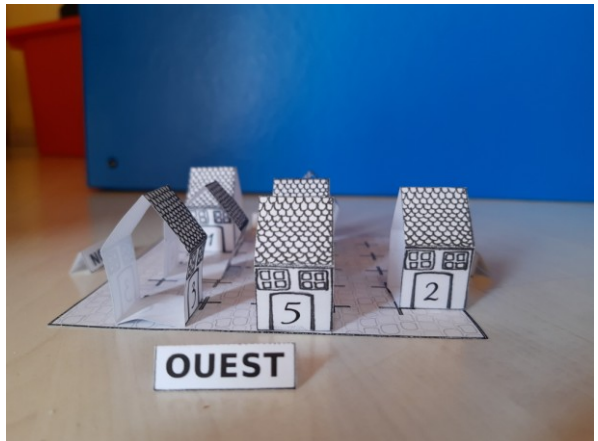
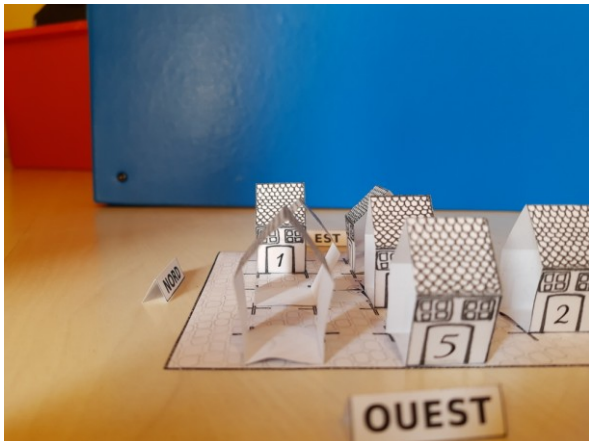
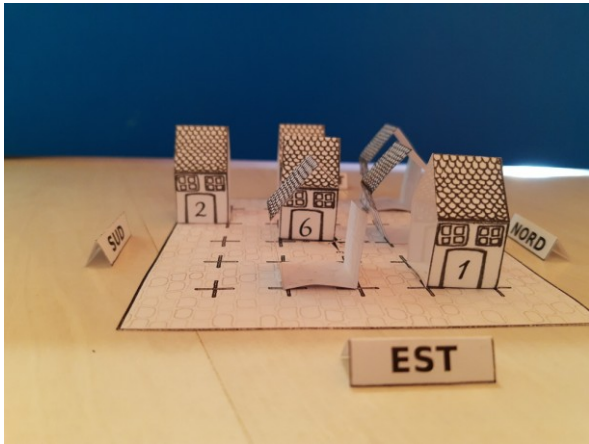
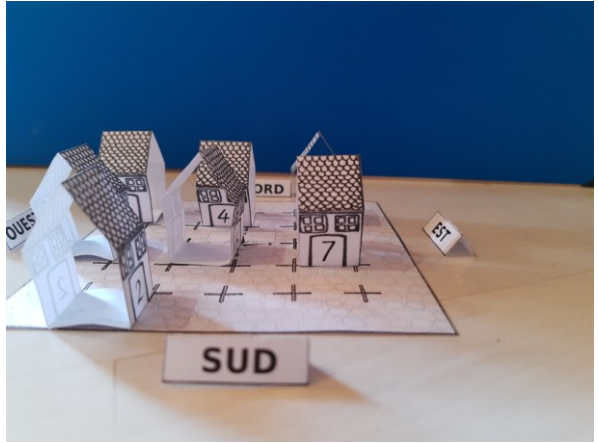
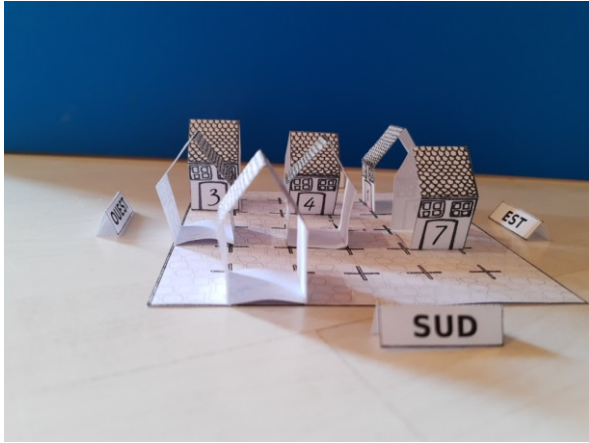
G= Gauche M= Milieu D= Droite AV= Avant AR= Arrière






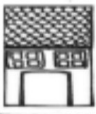



Séraphin indique aussi s'il est nécessaire de regarder au travers d'une ou deux maisons (vues de profil) avant de voir la maison concernée. Si c'est le cas, l'équipe entourera la réponse d'un ou deux cercles sur sa feuille de marque pour s'en souvenir (les photos qui suivent vont vous aider à comprendre !).

La partie se termine quand l'équipe le décide : c'est-à-dire quand elle pense avoir trouvé le bon plan du village.

Etant donné que Séraphin est très âgé et que le questionnaire doit être terminé avant son dernier souffle, je propose que ce jeu, petit casse-tête, soit chronométré. Le but étant d'arriver à reconstituer le village le plus vite possible et de battre son propre record !

Pour tout comprendre, regardez les photos qui suivent !



		Position Caméra			
		S	E	N	O
 VISIBLES		3	3	3	3
 1	X	D AV	X	(G) AR	
 2	X	G AR	X	D AV	
 3	(G) AR	X	D AV	X	
 4	(M) AR	X	M AV	X	
 5	X	X	X	M AV	
 6	X	(M)	X	X	
 7	D M	X	(G) M	X	