Cher (jeune) spectateur,

Le chef d'orchestre, la violoniste, le couturier et la chanteuse sont arrivés à la gare des Guillemins. Aide-les à rejoindre l'Opéra Royal de Wallonie-Liège. Une dizaine de minutes devrait leur suffire pour atteindre leur objectif.

Avant de jouer, il te faut fabriquer ton GOpéra. Pour ce faire tu as besoin de matériel :

- 4 feuilles blanches épaisses/cartonnées.
- 1 paire de ciseaux.
- 1 rouleau de papier collant.
- 1 tube de colle et un carton rigide si tu n'as pas de feuilles épaisses.
- Des crayons ou des marqueurs de couleur.

Imprime les 20 cartes, le plateau de jeu et les pions sur 4 feuilles cartonnées. Si tu n'en as pas, prends des feuilles traditionnelles que tu colleras par la suite sur un carton fin (une vieille boite de céréales par exemple). Découpe les cartes et les pions. Sur chaque pion, dessine un des membres de ta famille. N'oublie pas de te dessiner toi-même ! Colorie les objets (machine à coudre, violon, baguette, éventail) du plateau de jeu et colle les deux moitiés ensemble. Il ne te reste plus qu'à trouver un dé dans une autre boîte de jeu ou sous un fauteuil peut-être. A toi de jouer maintenant !

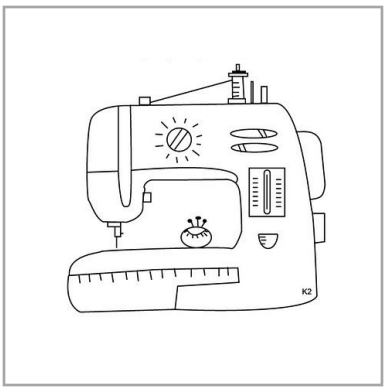
Le but du jeu :

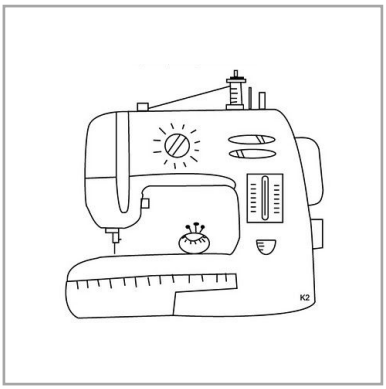
- Mélange les cartes et distribues-en 3 à chaque joueur. Chaque joueur pose ses cartes devant lui, face visible. Les autres cartes sont posées faces cachées en un tas et constitue la pioche.
- Le joueur le plus jeune commence. Il jette le dé et avance d'autant de cases que de points indiqués sur le dé.
- Si le joueur tombe sur une case objet (machine à coudre, violon, baguette, éventail), il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.
- Si le joueur s'arrête sur une case personnage (couturier, violoniste, chef d'orchestre, chanteuse), il doit regarder dans son jeu s'il possède l'objet qui lui est associé (couturier et machine à coudre, violoniste et violon, chef d'orchestre et baguette, chanteuse et éventail). Si oui, il a le droit de déposer sa carte sous la pioche et d'avancer jusqu'à la prochaine case où est représenté ce même objet. Si non, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.
- En dehors des cartes objet, il y a des cartes joker. Elles peuvent être utilisées pour remplacer n'importe quelle carte objet. Une fois utilisée, la carte est placée sous la pioche.
- Si le joueur tombe sur une case chiffre, il doit reprendre une ou deux carte(s) de la pioche.
- Il y a 2 cases chant. A chaque fois qu'un joueur tombe dessus, il doit chanter une chanson différente.
- Attention, si un joueur s'arrête sur une case déjà occupée par un ou plusieurs joueurs, il a le droit de prendre une carte objet à chacun de ces joueurs.
- Le premier arrivé à l'Opéra a gagné !

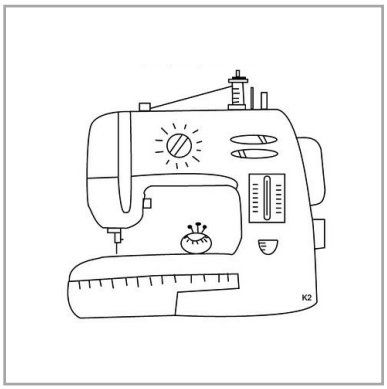
Bon amusement !

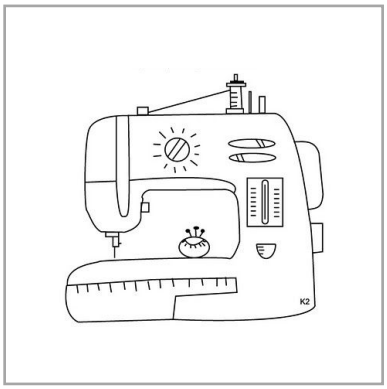
Valérie urbain, Audrey Dor – Projets éducatifs et cohésion sociale, Opéra Royal de Wallonie-Liège.

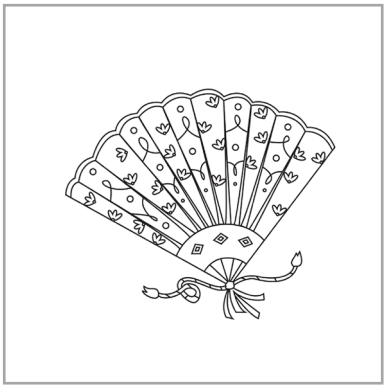
CARTES OBJETS

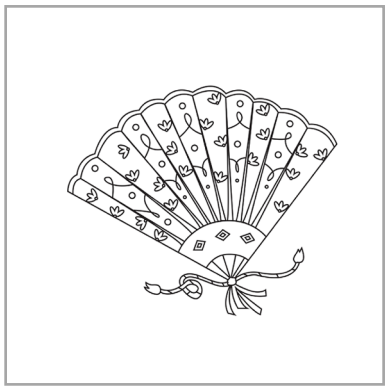


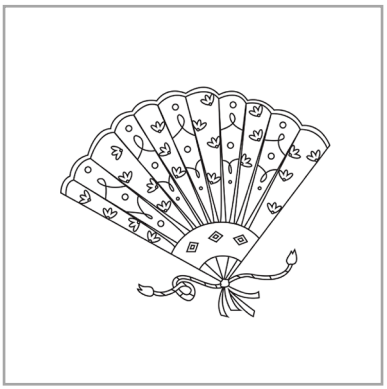


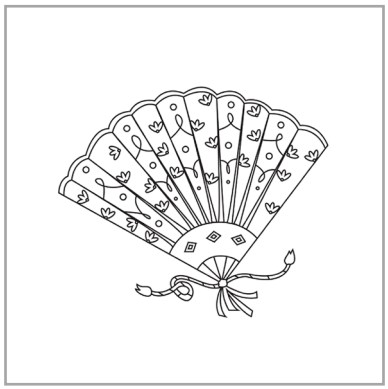


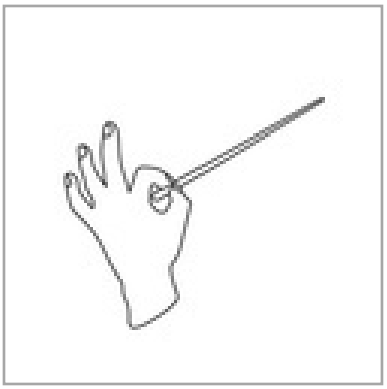
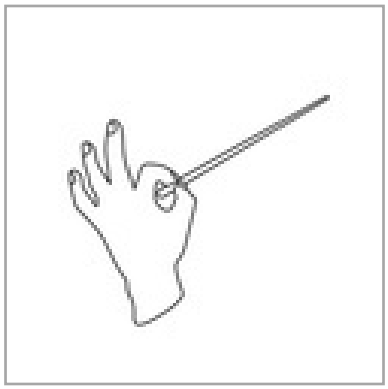
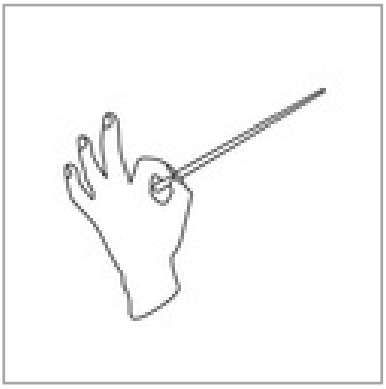
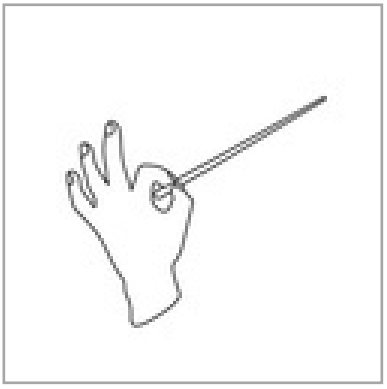
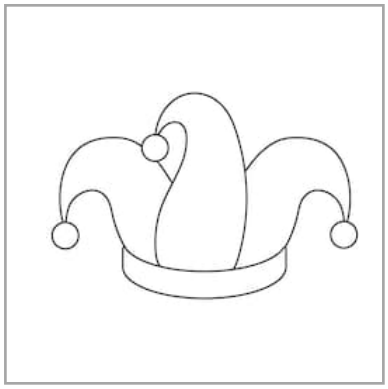
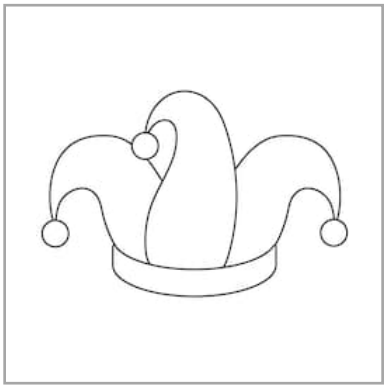
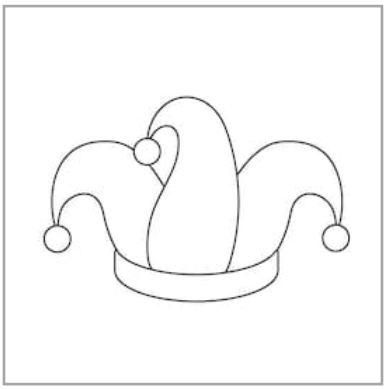
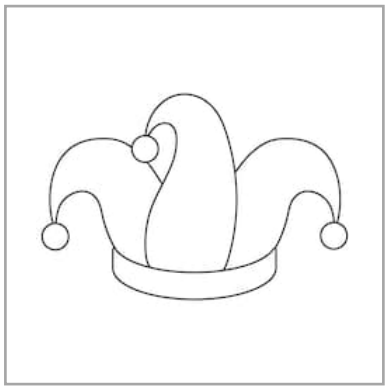
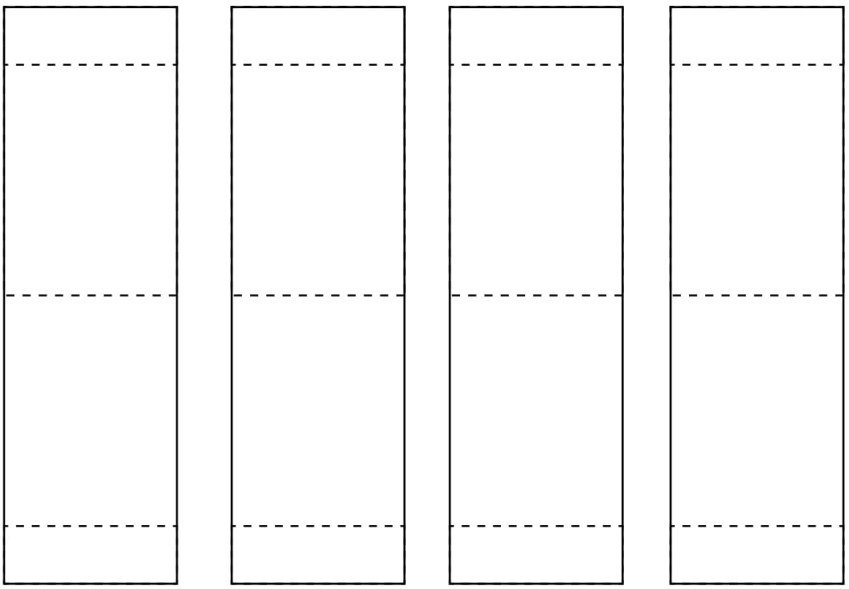



















PIONS A PERSONNALISER