



Le jeu de l'Oie de l'Alchimiste est un jeu de l'Oie classique, bien qu'il soit peuplé de monstres, et de plantes sauvages comestibles et toxiques, dans une ambiance médiévale. Je l'avais inventé pour jouer avec mes enfants, et s'amuser à additionner ou soustraire, puisqu'on joue à certains moments avec 4 dés à 6 faces. Comme ça a leur plu, je l'ai amélioré et je le propose pour 12 €.



Le JEU de l'OIE de l'ALCHIMISTE

Un jeu mystique ?

Les premiers jeux de l'Oie remontent au Moyen Age, et ils sont alors destinés aux chevaliers et damoiselles. Les joueurs avancent sur un chemin spiralé, où de nombreuses épreuves les attendent. Ils doivent surmonter de multiples difficultés, représentées par des cases qui les font reculer. Ils reçoivent aussi des aides, leur permettant d'avancer, voire de faire des bonds.

A la fin de la spirale, ils atteignent le jardin de l'oie, qui est une représentation du paradis. En effet, à l'époque médiévale, ce dernier est la clé de voûte du système religieux, avec son corollaire les enfers. Le jeu de l'Oie s'inscrit donc dans une logique éducative chrétienne : le but de l'existence terrestre est d'atteindre le paradis, par le respect de règles et par une conduite de vie particulière. Il y a ce qui est bien et ce qui est mal. Si cette conception de la vie basée sur la dualité a marqué le Moyen-Age, est-elle encore pertinente aujourd'hui ? Est-il possible d'imaginer que les difficultés rencontrées puissent être un levier évolutif pour vivre plus en conscience ?

Le plaisir du jeu

En voulant arriver les premiers dans le jardin de l'Oie, les enfants n'apprennent-ils pas la compétition, le chacun pour soi ? Ainsi, certains enfants ne souhaitent pas jouer, parce qu'ils n'aiment pas perdre, ou plutôt que la compétition ne leur convient pas. Il paraît logique de respecter leurs désirs et de ne pas les forcer. Si le plaisir est là tant mieux. Sinon tant pis, vous jouerez une autre fois.

Compter

Cette version contemporaine a aussi pour but « d'apprendre » à compter.

Le fait d'avoir à additionner ou soustraire la valeur indiquée par les dés permet aux enfants de développer des « stratégies » de comptage. Doit-on les aider ou les guider ? Je pense qu'ils trouveront le chemin par eux-mêmes. Il ne s'agit pas de profiter du jeu pour expliquer comment compter. C'est d'abord en jouant et en voulant imiter l'adulte que les enfants trouveront le moyen de compter. Peut-être pourrez-vous proposer des pistes. Souvent les enfants font avancer le pion de la valeur du premier dé, puis du deuxième et reviennent en arrière de la valeur du troisième dé. Faites leur confiance. S'ils ont du plaisir, ils trouveront.

Plantes sauvages comestibles et toxiques

De nombreuses cases représentent des plantes sauvages comestibles aux propriétés médicinales intéressantes. C'est l'occasion de les découvrir, peut-être pour la première fois. Aurez-vous envie d'en savoir plus ? Les promenades dans la nature deviendront-elles l'occasion pour chercher et parler des plantes vues dans le jeu ? Certaines plantes sont toxiques. Pourtant, elles sont aussi bénéfiques. En effet, certains de leurs composés bien que dangereux, ont des effets puissants et bénéfiques. Ils peuvent aider le corps à se régénérer. C'est une question de dosage, à réserver aux herboristes. (Il existe aujourd'hui de nombreux ouvrages sur les plantes sauvages).

Règles de jeu

Chaque joueur commence la partie à la case départ. Il jette deux dés à 6 faces et avance de la somme des deux dés. Il arrive sur une case. Sur cette case il y a une flèche de couleur. Elle lui indique ce qu'il va faire au tour suivant. Les autres joueurs jettent les dés et avancent pareillement.

La flèche indique :

Lorsqu'elle est bleue, c'est une case BONUS, le joueur ajoute le nombre qui est indiqué, par exemple + 1, ou +1D (lancer un dé en plus).

Quand la flèche est rouge, c'est une case MALUS.

Si elle est en direction du jardin de l'Oie, le joueur avance en soustrayant la valeur indiquée, par exemple -2 ou -1D (un dé lancé en plus).

Si la flèche est dans le sens du retour en case départ, le joueur recule de la valeur des deux dés et ajoute le chiffre indiqué à côté de la flèche, par exemple + 3 ou +2D (deux dés à lancer en plus).

La fin de la partie peut avoir lieu quand un joueur atteint la dernière case du labyrinthe. Il y a deux variantes. Dans la première, le joueur doit avoir le nombre exact pour arriver sur la case. S'il dépasse, il fait marche arrière. Dans l'autre variante, si le nombre obtenu lui permet d'arriver sur la case, même s'il est supérieur, il est arrivé, il ne recule pas. (Cela permet de terminer plus vite le jeu)

Certaines cases permettent de faire des bonds ou de reculer, ce sont les flèches blanches qui indiquent cela. Sur certaines cases on passe son tour.

Pour éviter les éventuelles tensions liées à la compétition, le jeu peut être aussi pratiqué de façon coopérative. Ainsi la fin de la partie se fait quand tout le monde arrive au jardin de l'oie.

Bon jeu.

Jean-Guillaume BELLIER- l'Atelier de Bellier : www.latelierdebellier.com

