ILE JEU DE L'OURS

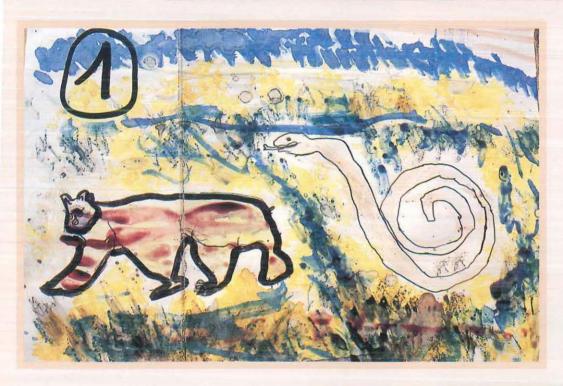
RÈGLE DU JEU

Le jeu consiste à parcourir la forêt en dix-huit cases pour que monsieur Ours trouve une dame Ourse afin de fonder une famille qui assurera la survie de l'espèce.

Le premier arrivé à la case (18) gagne un pot de miel (!).

Chaque joueur lance un dé à tour de rôle et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

Avant le début de la partie, choisir au hasard dix cases pour lesquelles il faudra respecter la consigne au passage. A chaque nouvelle partie modifier le choix de ces dix cases.



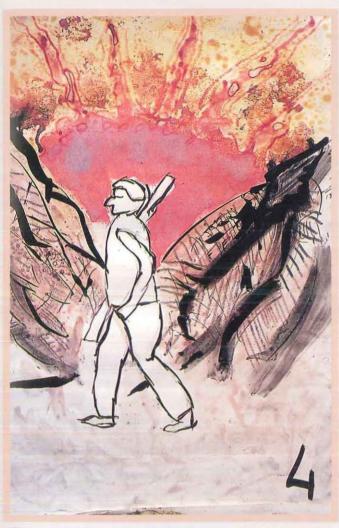
Jeu réalisé collectivement par les élèves de 6° B du collège de Riscle (32 - Gers) à la faveur d'une exposition sur l'ours des Pyrénées et de la sortie du film de Jean-Jacques Annaud.

1 Attention au serpent qui te guette de son œil profond.

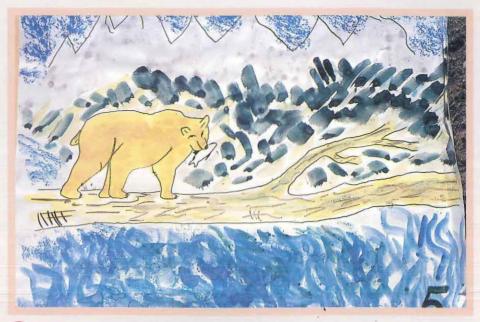
Comme tu es peureux, file vite à la case 3 pour te réconforter.



2 Chouette! un torrent. Enfin un bon festin! Mais la digestion t'oblige à passer un tour.



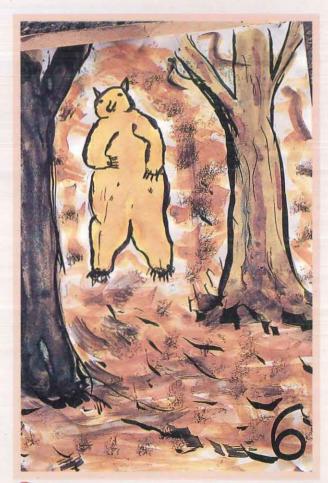
4 Malchance! Le chasseur t'attend. Comme tu es malin, va te réfugier à la case 8



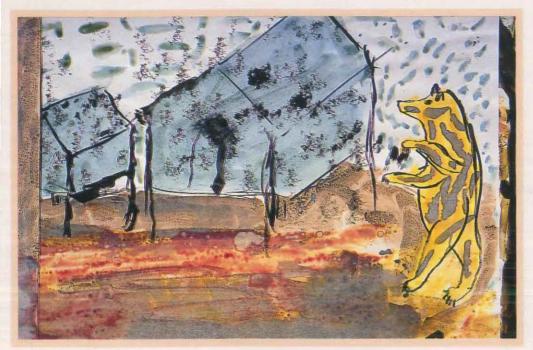
5 Prudence! Tu es un poids lourd. Ce tronc peut s'écrouler. Relance ton dé: si c'est impair, l'arbre casse, tu tombes à l'eau et tu t'enrhumes pour deux tours; si c'est pair, l'arbre tient bon et tu avances de trois cases.



3 Voici un compagnon pour passer un moment. Tu y séjournes pendant deux tours.

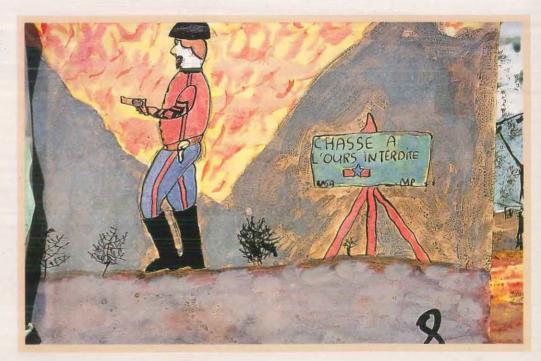


6 Quel plaisir de se promener dans la nature sans soucis!



7 Enfin une rencontre intéressante. Mais, prends garde! Les abeilles piquent. Attends que quelqu'un vienne t'aider à soulever le couvercle.

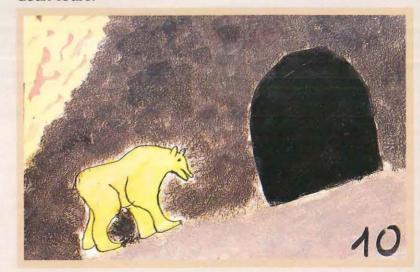
8 Tu as de la chance! C'est le garde forestier. Relance ton dé et comme tu es protégé par le garde, tu ne crains pas le prochain danger.



Attention! Avance vite sans te retourner de trois cases.

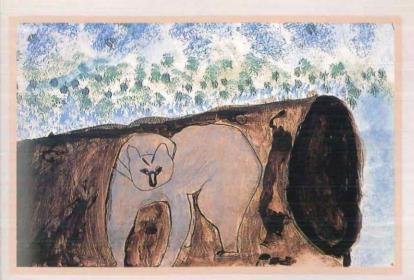


10 Enfin un abri pour la nuit. Tu y restes pendant deux tours.





11 Te voilà pris et enfermé dans un zoo. Pour t'échapper tu dois faire un 6.



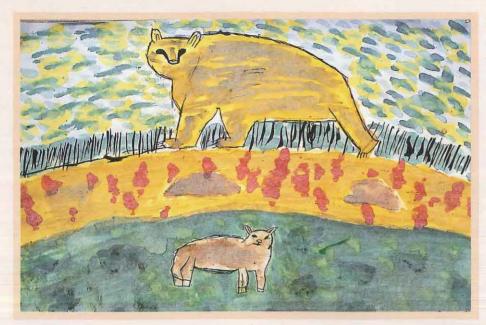
12 Le jour se lève. Tu es en pleine forme. Tu peux aller directement déjeuner d'un pot de miel.



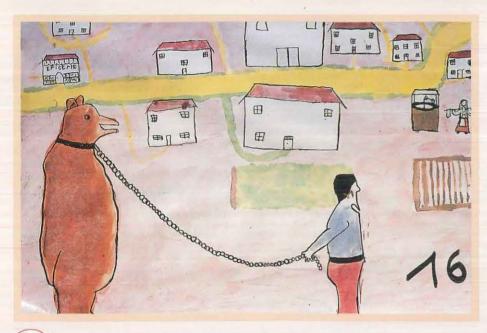
13 L'inattention te perd. Ceci te conduit directement au zoo, case 11.



14 C'est bon le miel. Mais pour le déguster il faut du temps. Attends de jouer un as (1) pour quitter cette case.



15 La faim te tenaille. Attention au berger qui surveille ses moutons. Comme tu es sympathique, va plutôt manger du miel à la case 14.



16 La compagnie des hommes n'est pas toujours un avantage. Attends que quelqu'un vienne te délivrer de ce triste sort et file te faire câliner à la case 17.



17 C'est bien beau de se faire cajoler. Tu as oublié que tu cherches une ourse. Alors reviens à la case 14 pour reprendre des forces.

18 Enfin, ça y est! Tu as fondé une famille. Grâce à toi, ton espèce survivra...

