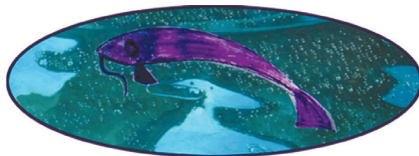


Règles du jeu



Le but du jeu est de faire avancer son personnage depuis le centre du plateau jusqu'à son objectif (représenté par une case «image») : regagner la rive pour Agathe ; retrouver Léon pour Félix ; rejoindre le large pour Clara ; retrouver le soleil pour la lune.



DÉBUT DU JEU

Le maître du jeu fait tirer une carte «personnage» à chaque équipe.

Celles-ci placent leur pion «personnage» sur leur case départ correspondante, et se placent dans l'ordre Agathe, Félix, Clara et la lune, dans le sens des aiguilles d'une montre (qui sera le sens du jeu).

Pour le premier tour, et tant que les pions ne sont pas sortis de leur case départ, le maître du jeu piochera des cartes «ressources» du personnage correspondant à chaque équipe.

CARTE-QUESTIONS

Le maître du jeu lit le thème de la carte et pose la question à l'équipe concerné. L'équipe se concertent et désigne un porte-parole pour répondre. Le maître du jeu valide ou non la réponse (en s'aidant des réponses sur la carte).

RÉPONSES

Si la réponse est mauvaise, l'équipe suivante peut répondre. Si personne ne trouve, le maître du jeu propose une solution.

Pour les questions demandant d'exprimer un point de vue, la réponse sera bonne tant qu'elle est bien exprimée et argumentée. Si ce n'est pas le cas, les équipes adverses peuvent demander des précisions.



AVANCÉES DES PIONS

Cartes ressources : une bonne réponse permet d'avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte. Une mauvaise réponse fait rester sur place.

Cartes obstacles : une bonne réponse permet d'avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué. Une mauvaise réponse fait reculer d'autant de cases.

Les joueurs avancent vers la case «image» de leur objectif et reculent dans le sens opposé.

Les déplacements en diagonale sont interdits. Une équipe sur une case foncée se fera tirer une carte «obstacles» au tour suivant ; une carte «ressources» si elle est sur une case claire.

CARTE «TOUS»

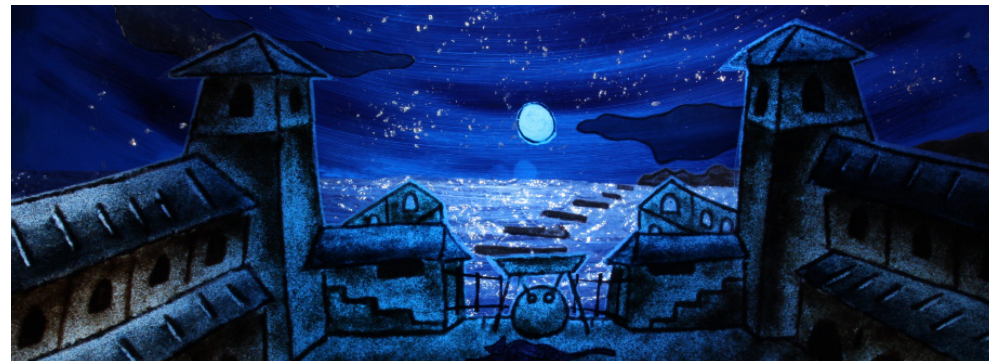
À la fin de chaque tour, le maître du jeu tire une carte personnage «tous» où les cartes obstacles et ressources sont mélangées. La question s'adresse à tous ; après concertation, les équipes s'expriment tour et tour et doivent formuler une réponse cohérente (donner leur avis ou se mettre d'accord suivant la question). Si elles n'y parviennent pas, elles doivent reculer.

FIN DE JEU

Lorsqu'une équipe est arrivée sur l'objectif de son personnage (case image) avec un nombre de déplacement juste, elle rejoint la dernière équipe pour l'aider. La partie se termine lorsque tous les joueurs ont atteint leur case image.

Explorer le baiser de la lune

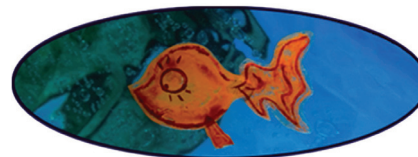
Aide les personnages du film à réaliser leur rêve en répondant aux cartes «obstacles» et «ressources».



«Explorer le baiser de la lune»

est un jeu de cartes pédagogiques.

Il fait appel aux connaissances et aux réflexions des joueurs sur le film «Le baiser de la lune».



CONTENU DU JEU

1 plateau, 4 pions,
4 cartes «personnage»,
5 paquets de cartes «obstacles»,
5 paquets de cartes «ressources».

DURÉE / AGE

Une à une heure et demi environ.
De 7 à 11 ans.

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 4 joueurs (ou équipes).
Un maître du jeu (adulte).

COMPOSITION DES CARTES

Chaque joueur (ou équipe) dispose de cartes «obstacles» ou «ressources» correspondants aux obstacles et aux ressources de leur personnage. Ces cartes interrogent les joueurs sur les thèmes abordés dans le film : les lieux, les personnages, le rapport au conte classique, le rêve et la réalité, les représentations féminines et masculines, la liberté et l'enfermement, le regard, l'émancipation, la norme, la diversité et l'égalité.

PRÉPARATION

Il est indispensable d'avoir vu le film «Le baiser de la lune» pour jouer.

Les cartes «obstacles» et «ressources» ont trois niveaux de difficultés notées 1, 2 et 3. Suivant l'âge des enfants et les thèmes souhaités, il est possible de retirer les cartes d'un niveau, ou de certains thèmes.

Le maître du jeu (un adulte) aligne devant lui les 10 paquets de cartes «Obstacles» et «Ressources» des personnages Agathe, Félix, Clara, la lune et «tous». Il met de côté les cartes personnages et leur pion correspondant.