



# Le MÉGA jeu

3-8 ans



# MONSTRIBILIS

MÊME PAS PEUR!

Ne laissez pas traîner ce livret !  
Les enfants pourraient le trouver et  
avoir toutes les réponses du jeu.

## INSTALLATION

- Imprimer l'ensemble des éléments de jeu.
- Installez le plateau de jeu.
- Placez les 10 pions Monstre sur le plateau, face visible.
- Cachez dans la maison les 10 cartes Monstre.
- Placez les cartes Consigne, Action et Indice à côté du plateau de jeu.
- C'est parti pour aller effrayer les monstres !

## CONSEIL

Un enfant peut ne pas avoir envie de jouer avec ses camarades. Ne le forcez pas mais assurez-vous qu'il aille bien, discutez avec lui, rassurez-le et incitez-le à rejoindre le groupe. Les parents présents peuvent, bien entendu, participer eux aussi à l'animation et partager ainsi un moment convivial avec les enfants.

## MATÉRIEL À IMPRIMER

- Un plateau de jeu à poser sur une surface plane (une table, par exemple, afin que les enfants soient assis autour).
- 10 cartes Monstre
- 10 pions Monstre
- 6 cartes Consignes
- 14 cartes Actions
- 14 cartes Indices

## DÉCORATION

La décoration est importante pour immerger les enfants dans l'ambiance du jeu. Elle vous aidera à mobiliser l'imaginaire des enfants.



# COMMENT JOUER ?

## AVANT DE COMMENCER

Pour mener cette animation, il est nécessaire qu'un adulte joue le rôle de Lafrousse et expose l'histoire aux enfants.

## BUT DU JEU

Vaincre tous les monstres.

## DÉROULÉ

1. Les enfants choisissent un monstre à combattre parmi ceux qui sont face visible sur le plateau de jeu. L'équipe doit d'abord rechercher le monstre dans la maison.
2. Les enfants doivent suivre la consigne écrite sur la carte Monstre qu'ils ont trouvée pour vaincre le monstre.
3. Une fois le monstre vaincu, les enfants peuvent retourner le pion imprimé de ce monstre sur le plateau de jeu : on ne le voit plus, il est vaincu ! On peut alors passer à un autre monstre.

Il n'y a pas de case "arrivée". Plus le jeu avance, plus il y a de pions Monstre retournés : les enfants peuvent ainsi suivre la progression de la partie.



# MONSTRIBILIS

MÊME PAS PEUR!

Euh... B... Bonjour !

(Prenez une voix chevrotante et un air apeuré, et lisez ce petit texte aux enfants pour démarrer l'animation.)

Je suis Lafrousse, quelqu'un d'assez peureux... Et j'ai un gros souci... Il y a quelques temps, j'ai trouvé une drôle de boîte... Un jeu de société ! Sauf que, lorsque j'ai ouvert cette boîte, plein de monstres s'en sont échappés et ont envahi la pièce ! Dans ma panique, j'ai refermé la boîte et je l'ai jetée mais, bien évidemment, il était trop tard... Et maintenant, les monstres sont libérés... Il faut à tout prix leur faire peur pour qu'ils s'enfuient ! Et pour ça, il n'y a qu'une seule solution : finir la partie. Cherchez bien, les enfants, il y a de grands monstres partout dans la maison.

Il va falloir les affronter un par un !

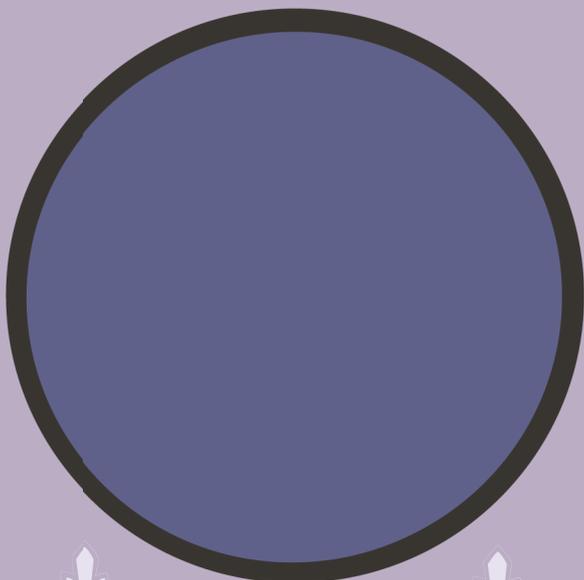
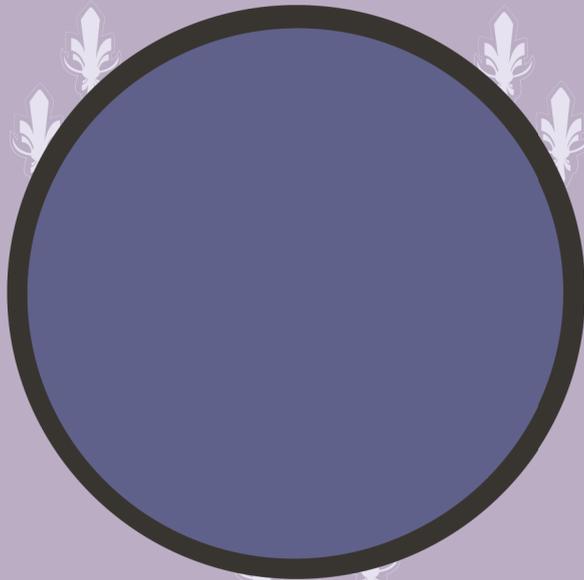
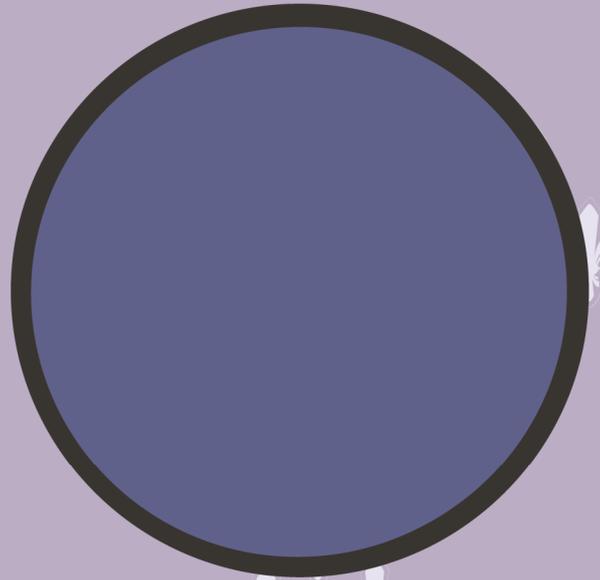
**J'AI BESOIN DE VOTRE AIDE !**

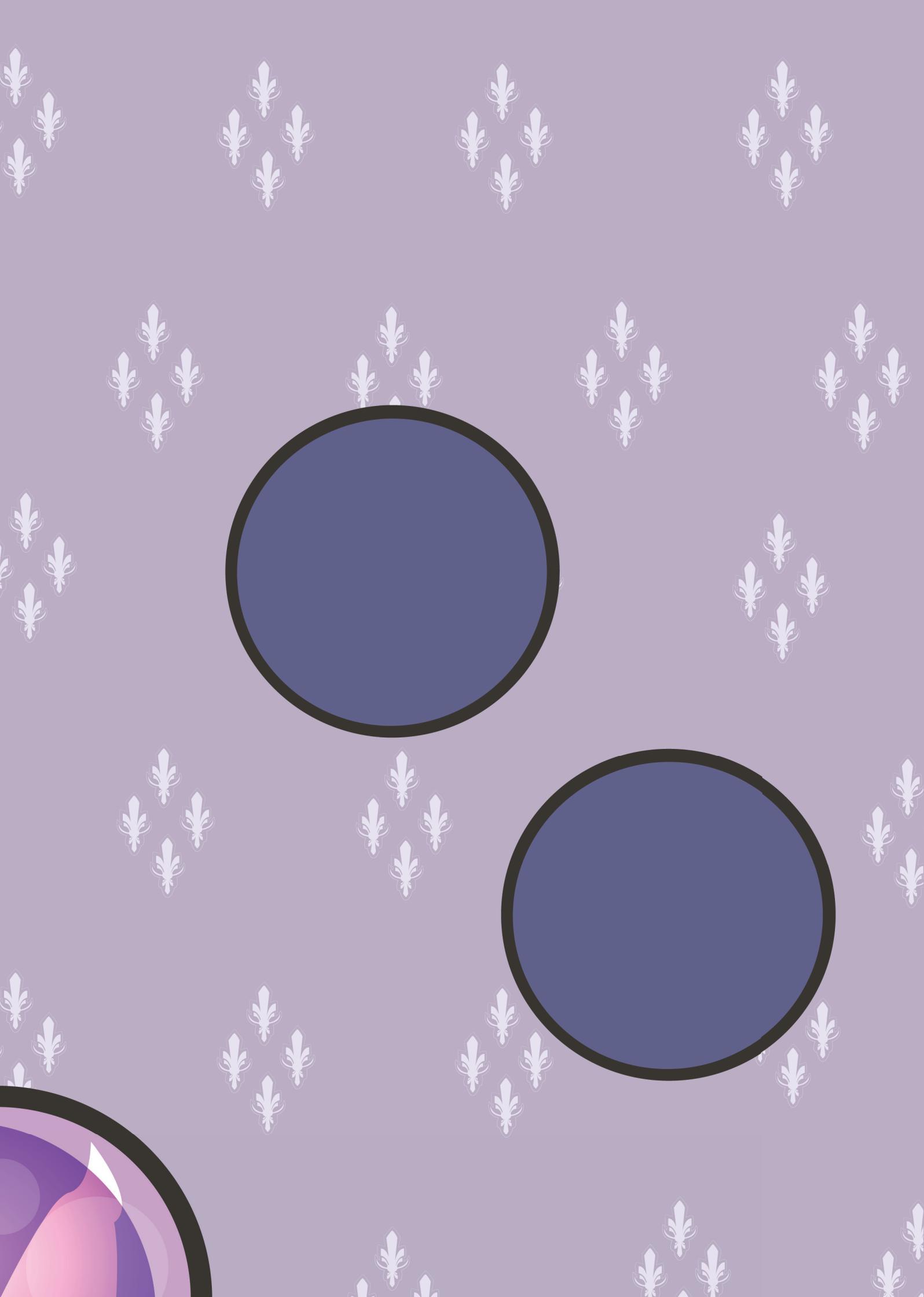


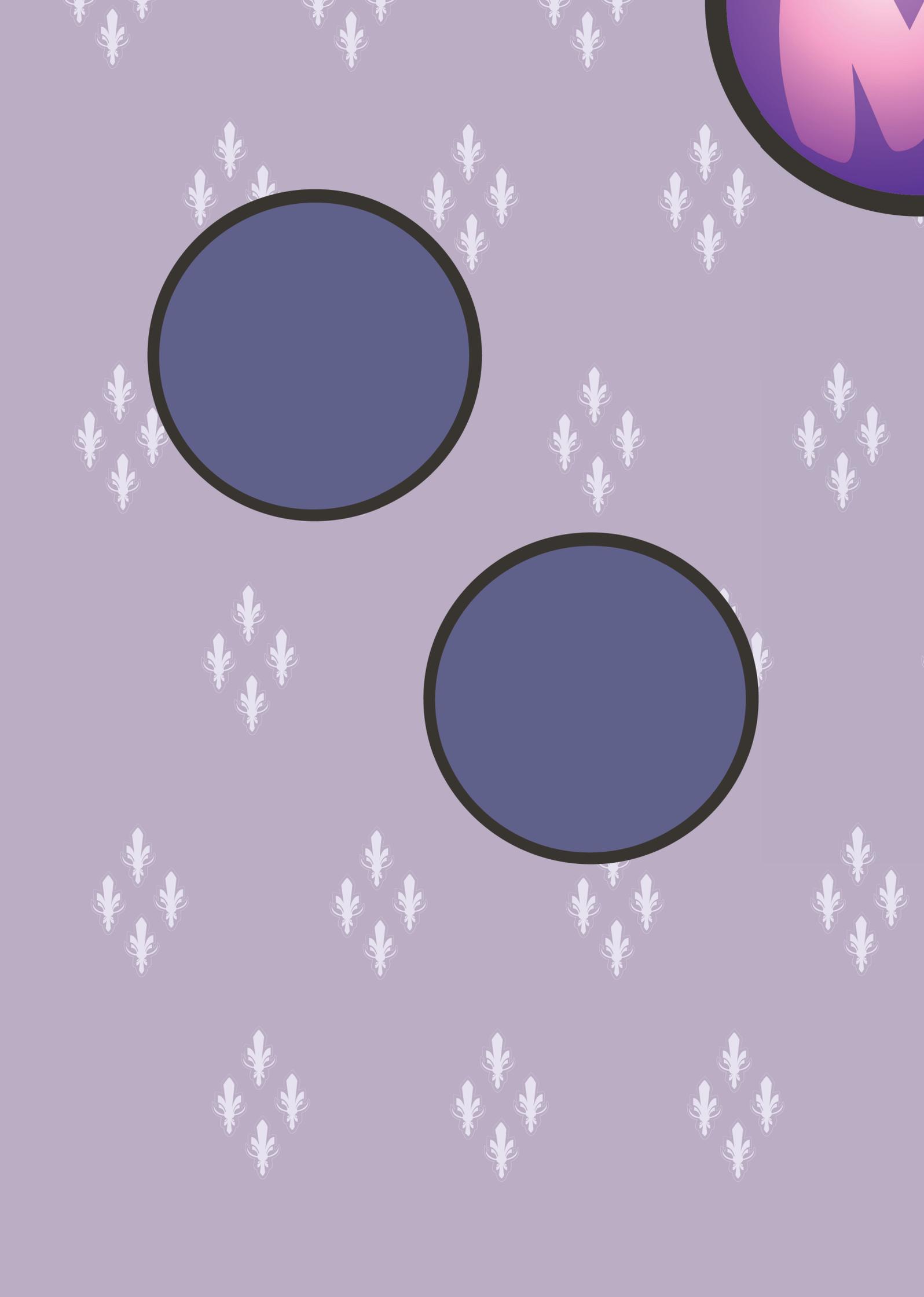
# À IMPRIMER

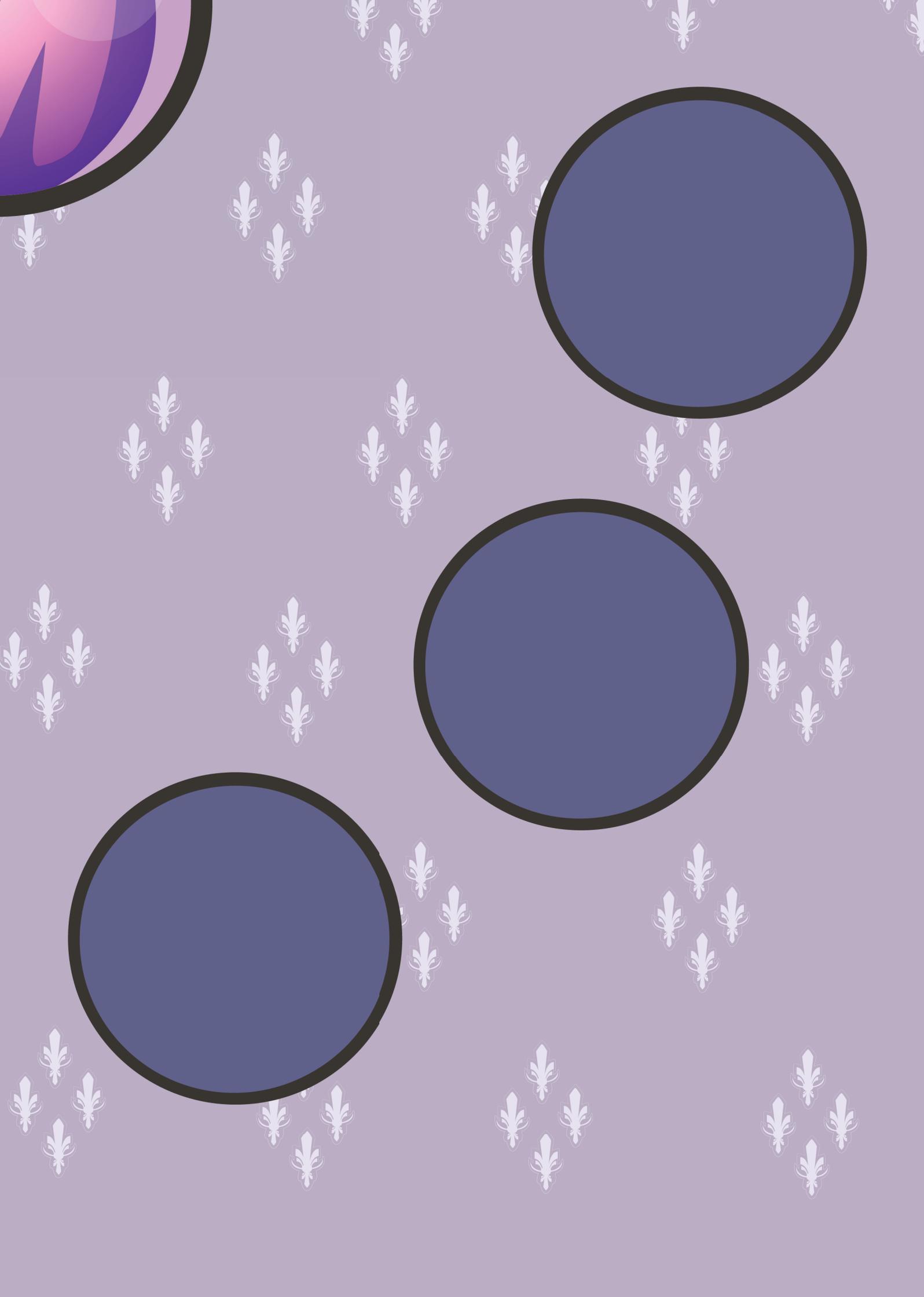
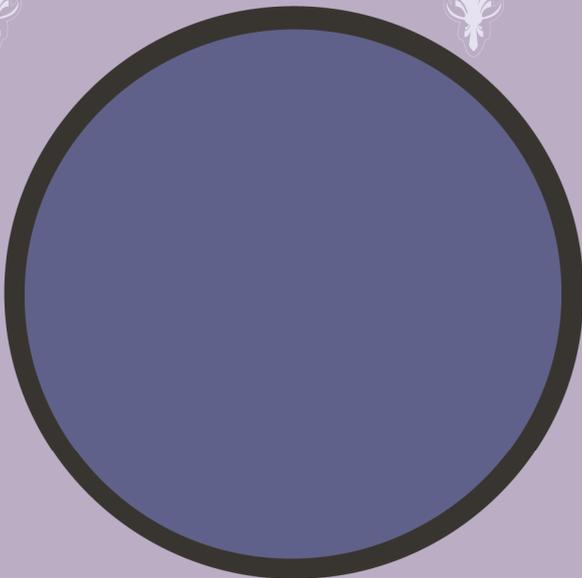
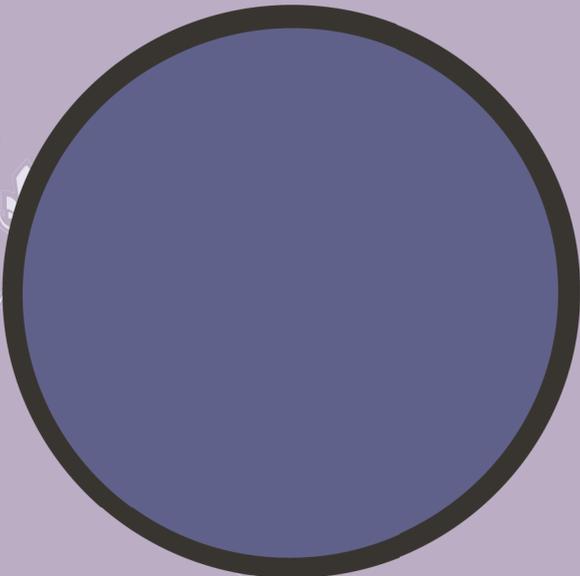


LE PLATEAU DE JEU





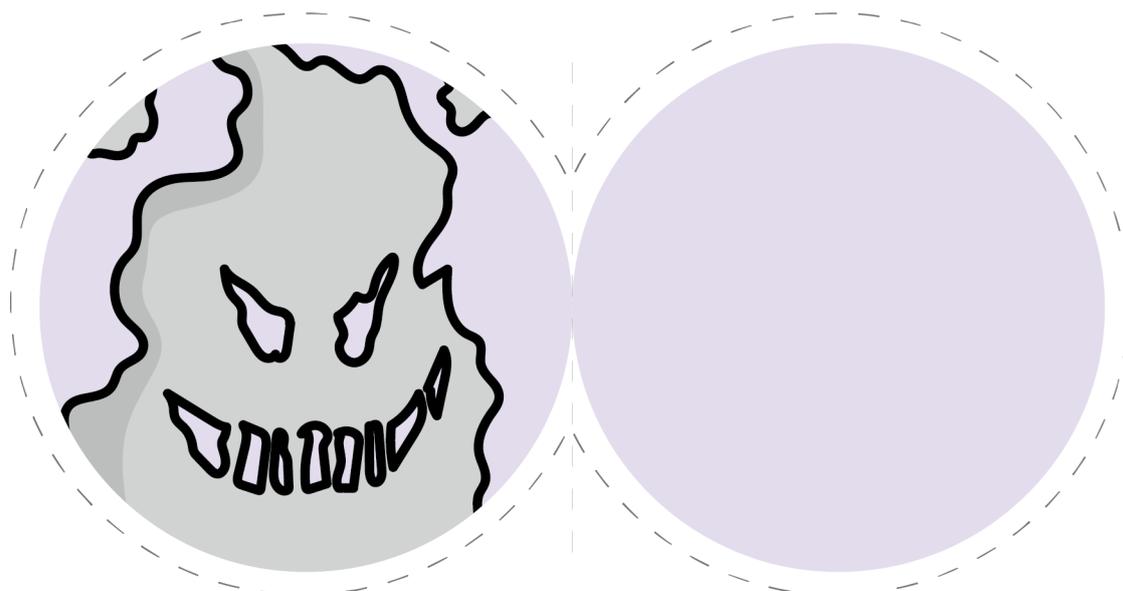
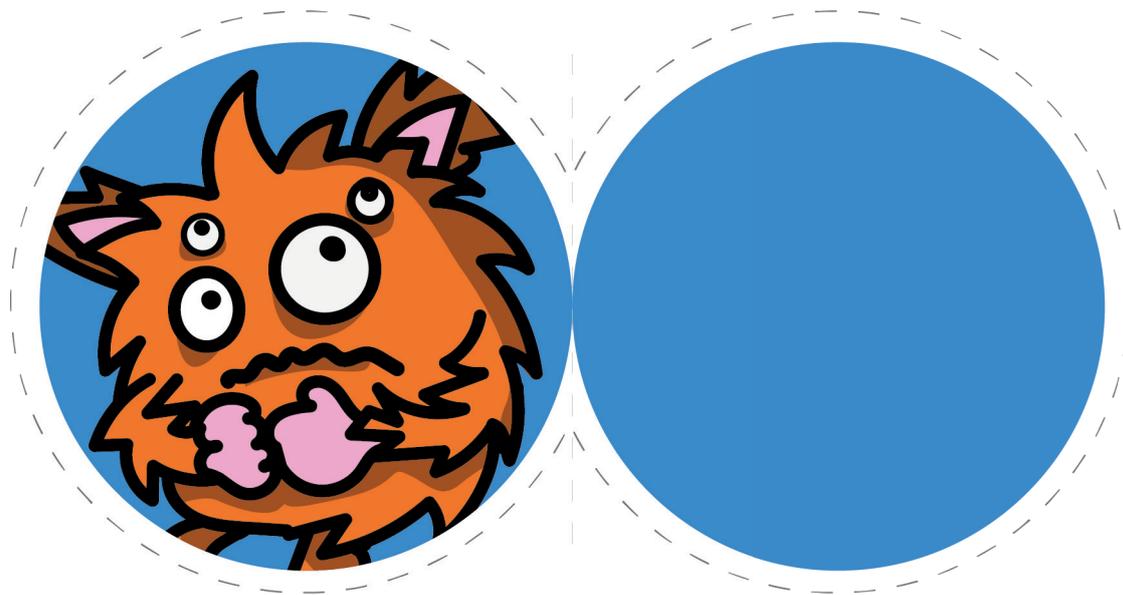


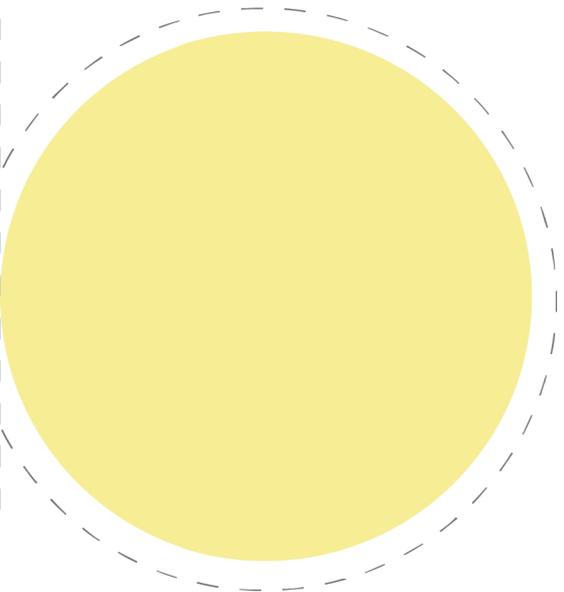
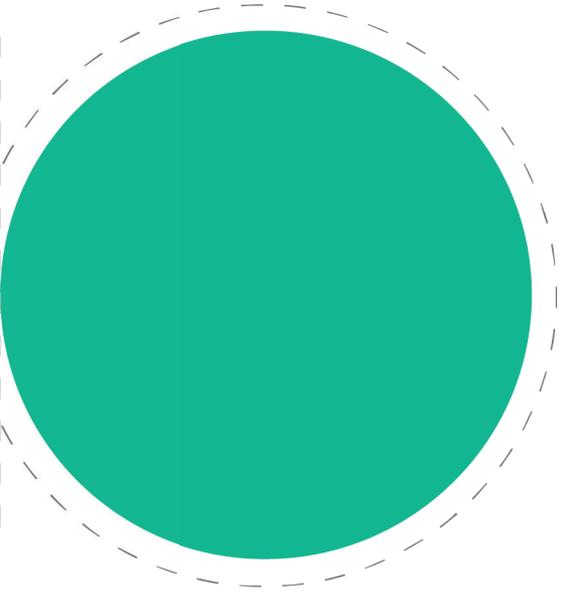
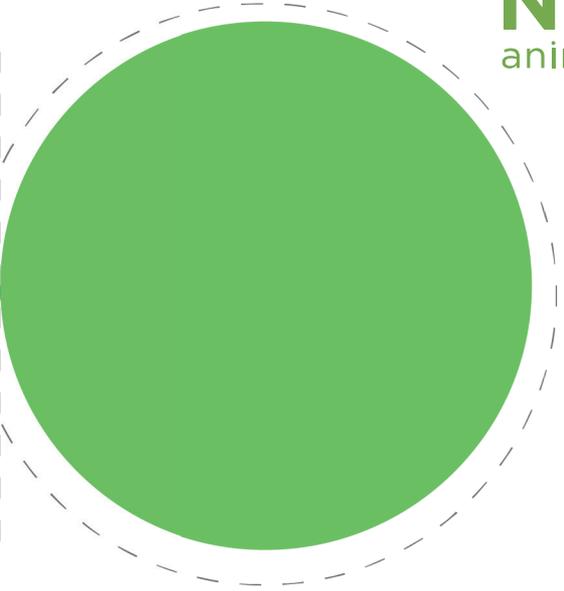


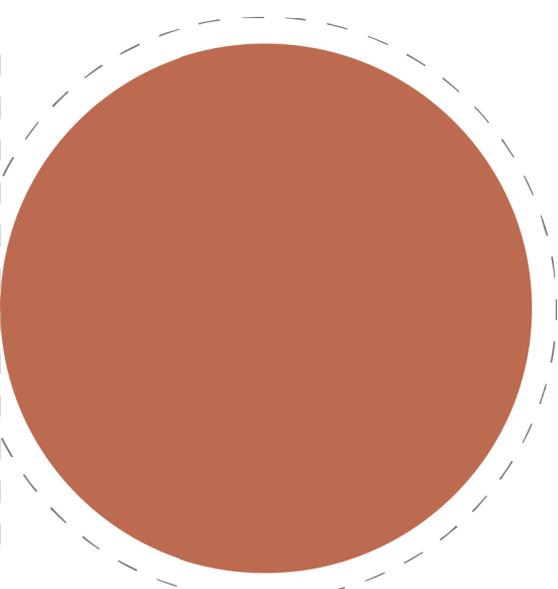
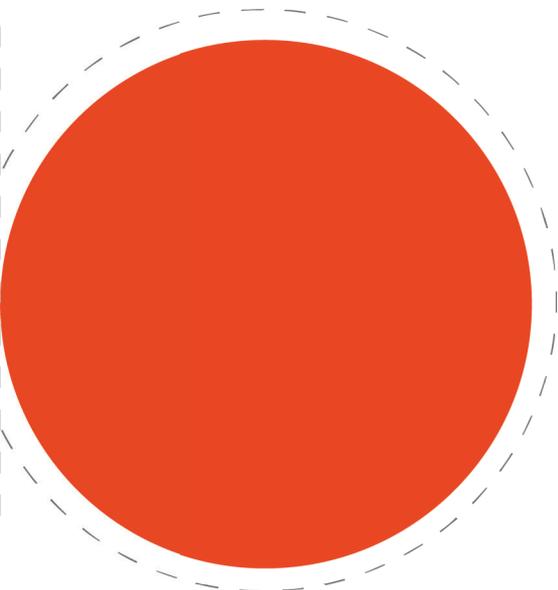
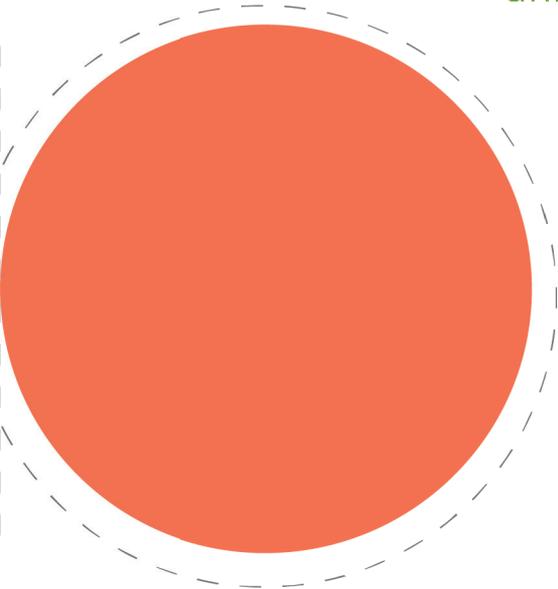
# À DÉCOUPER, À PLIER ET À COLLER

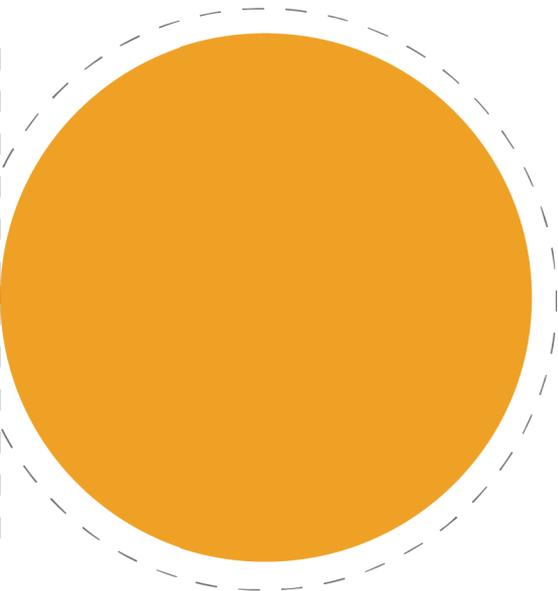
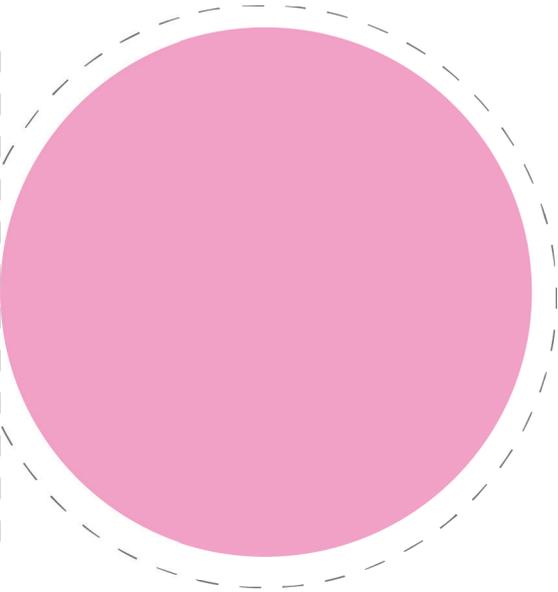


## LES PIONS MONSTRE









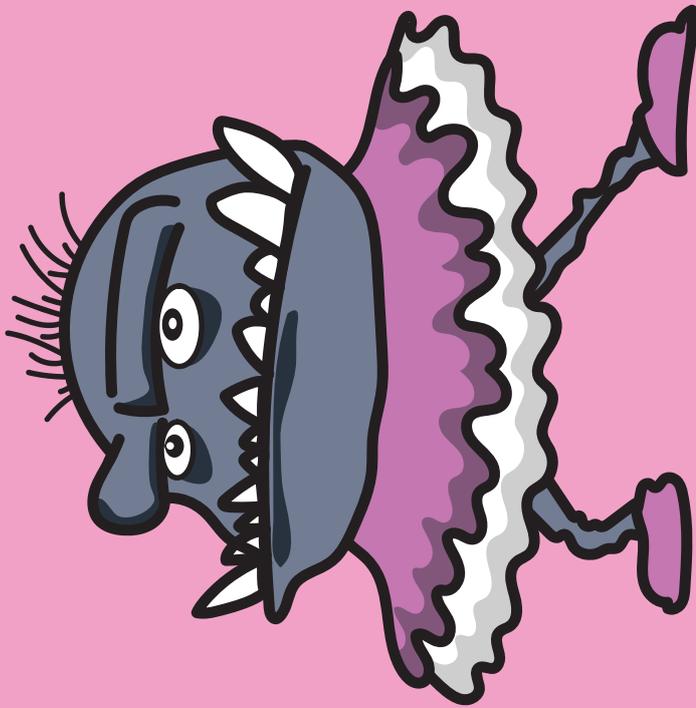
# À DÉCOUPER ET À CACHER



## LES MONSTRES

Rappel et astuces : découpez ces cartes Monstre et cachez-les dans la maison ou dans l'espace de jeu que vous avez choisi. Favorisez les endroits accessibles aux enfants et sécurisés. Évitez les endroits que vous ne voulez pas voir investis par les enfants, prenez le temps s'il le faut pour lister avec eux les endroits accessibles et non-accessibles avant de démarrer la partie.

## DANSEDEPIÉ



### ASTUCE :

Pour vous débarrasser de Dansedépié, il vous suffit de regarder les cartes Consigne Dansedépié, et de reproduire tous ensemble les mouvements de danse qu'il y a dessus !  
Une belle chorégraphie le fera s'enfuir !

# MÉLODIUS



## **ASTUCE :**

Mélodius a des oreilles si grandes qu'il peut entendre une puce se gratter le dos ! Et il a horreur des chansons ! Utilisez la carte Consigne Mélodius... Et préparez vos plus jolies voix, il n'en reviendra pas !

# ANIMALIX



## **ASTUCE :**

Animalix a une frousse terrible de tout ce qui a une fourrure, qui miaule ou qui aboie... Bref, il a peur des animaux ! Utilisez les cartes Consigne Animalix pour vous transformer en animaux et le faire déguerpir !

# VAPORUS



## ASTUCE :

Un monstre fumée ! En voilà, une drôle d'idée... Il n'a aucune forme, et a peur de tout ce qui en a une ! Grâce aux cartes Consigne Vaporus, montrez-lui la force de votre équipe !

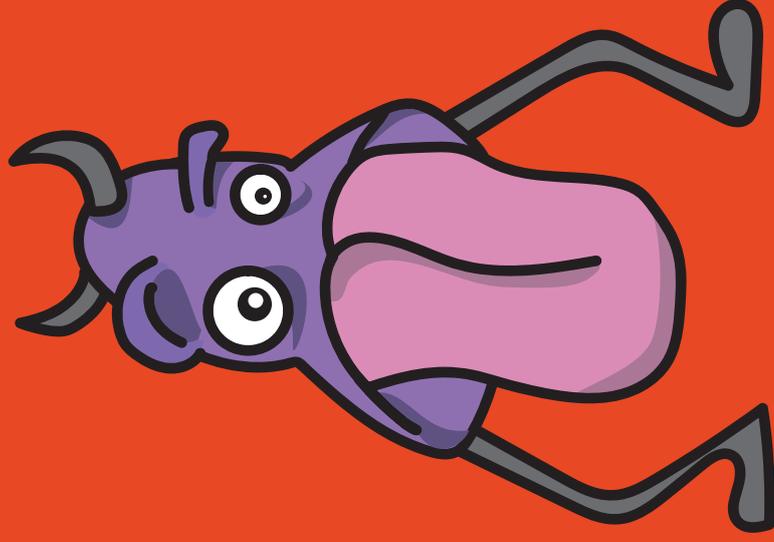
# STATUFIÉ



## ASTUCE :

Statufié est un monstre qui bouge tout le temps. Tellement tout le temps qu'il a une peur bleue de ce qui est immobile ! Utilisez la carte Consigne Statufié pour vous changer en statues !

# LANGPENDU



## ASTUCE :

Vous êtes des enfants bavards ? Ça tombe à pic !  
Langpendu a vraiment très peur des mots compliqués ! Si  
vous parvenez à répéter tous ensemble les mots de la carte  
Consigne Langpendu, vous n'entendrez plus jamais parler  
de lui !

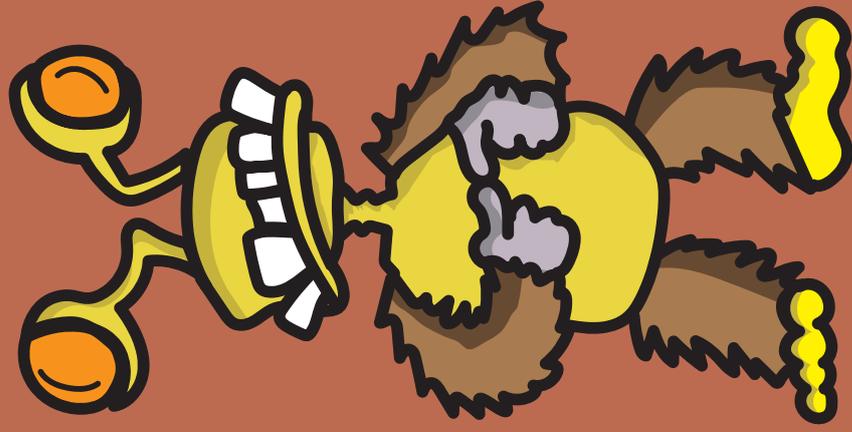
# MIROSTRUEUX



## ASTUCE :

Mirostrueux est laid. Si laid que rien ne l'effraie plus que  
son propre reflet. Et si vous utilisez la carte Consigne  
Mirostrueux pour vous transformer en miroirs ? De quoi le  
faire s'enfuir bien vite !

# SUPRAFROUS



## ASTUCE :

Suprafrous est toujours à l'affût. Il faut dire qu'il a toujours peur d'être surpris. Utilisez la carte Consigne Suprafrous pour voir comment le faire fuir en le surprenant !

# RIRABIEN



## ASTUCE :

Rirabien est toujours grognon. Et rien ne lui fait plus peur que d'entendre quelqu'un qui rit ! Utilisez la carte Consigne Rirabien pour faire travailler vos zygomatiques !

# HISTROUILLE



## **ASTUCE :**

Certaines histoires font peur. Et Histrouille n'a pas seulement peur des histoires qui font peur, mais de **TOUTES** les histoires ! Alors utilisez les cartes Consigne Histrouille pour inventer une histoire et le faire partir !

# À DÉCOUPER



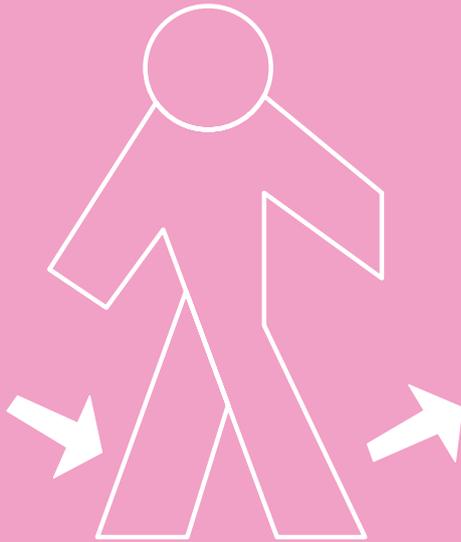
## LES CARTES CONSIGNE

**N'JOY**  
anime la vie!

Découpez ces cartes Consigne et utilisez-les pour vaincre chaque monstre !



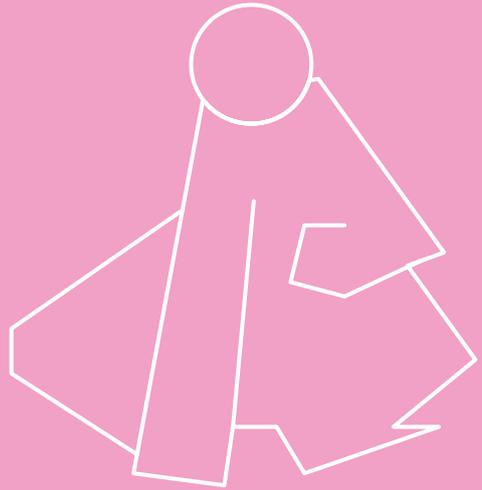
### DANSE DÉPIÉ



**3 PAS SUR LE CÔTÉ**



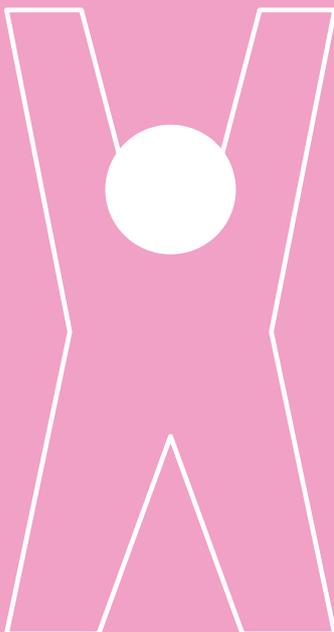
### DANSE DÉPIÉ



**AGGROUPI**



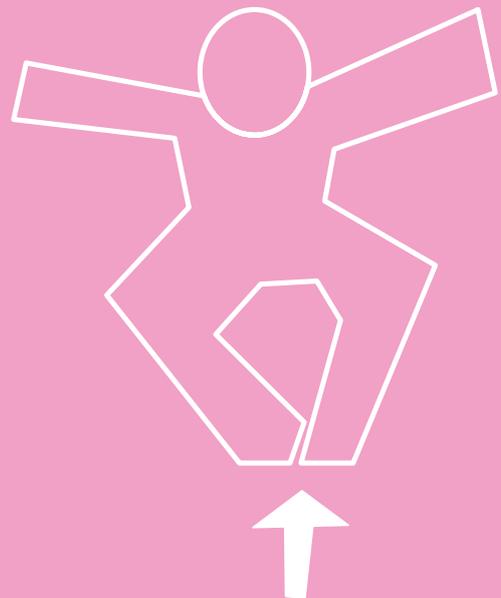
### DANSE DÉPIÉ



**BRAS EN L'AIR**



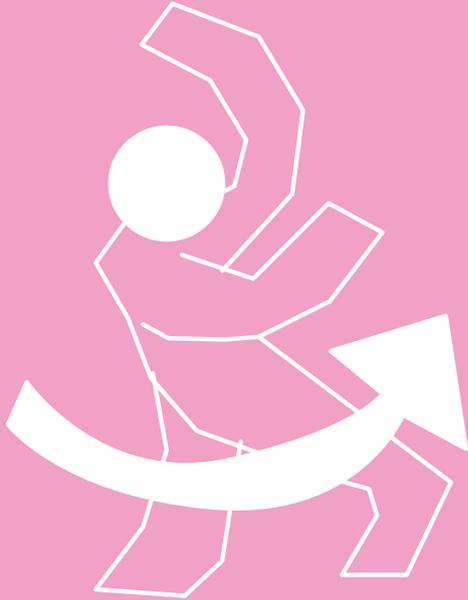
### DANSE DÉPIÉ



**3 SAUTS**



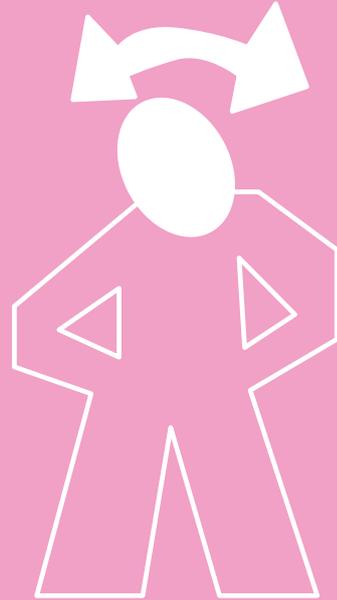
## DANSE DÉPIÉ



1 TOUR SUR SOI



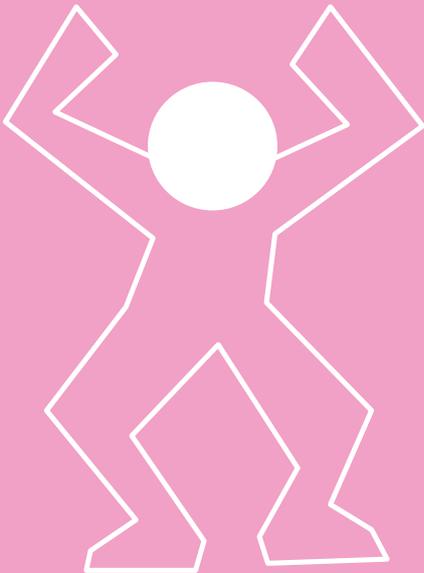
## DANSE DÉPIÉ



BALANÇER SA TÊTE



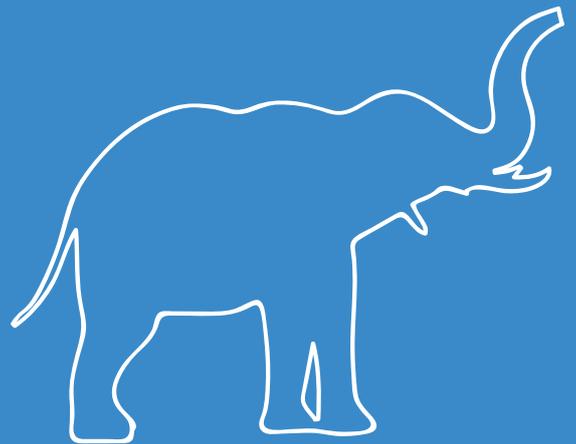
## DANSE DÉPIÉ



C'EST MOI LE PLUS FORT !



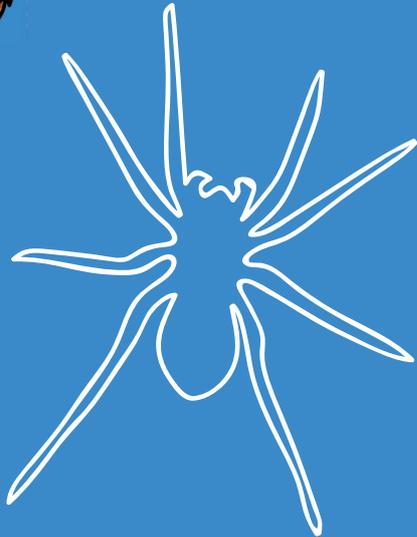
## ANIMALIX



TRANSFORME-TOI EN  
ÉLÉPHANT !



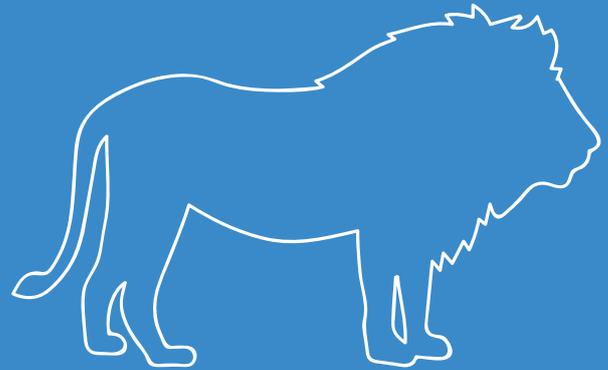
**ANIMALIX**



**TRANSFORME-TOI EN  
ARAIGNÉE !**



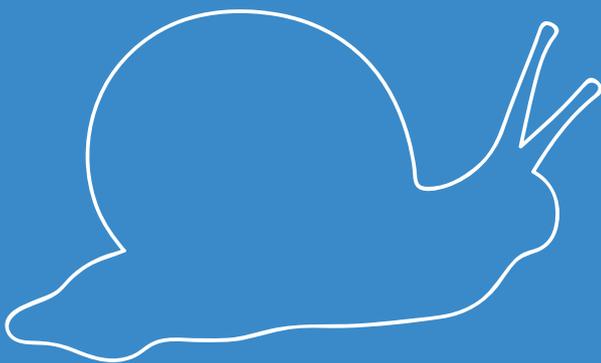
**ANIMALIX**



**TRANSFORME-TOI EN  
LION !**



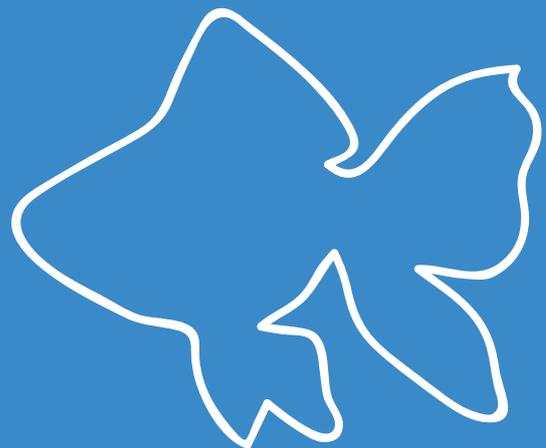
**ANIMALIX**



**TRANSFORME-TOI EN  
ESCARGOT !**



**ANIMALIX**



**TRANSFORME-TOI EN  
POISSON !**



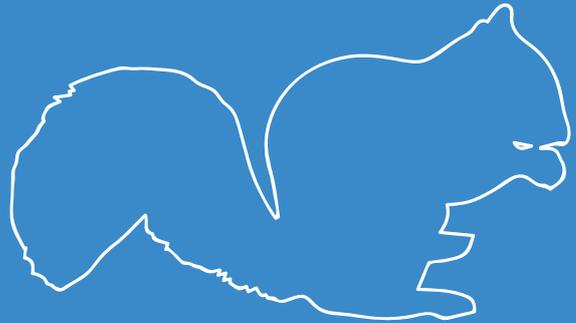
**ANIMALIX**



**TRANSFORME-TOI EN  
CHIEN !**



**ANIMALIX**



**TRANSFORME-TOI EN  
ÉCUREUIL !**



**ANIMALIX**



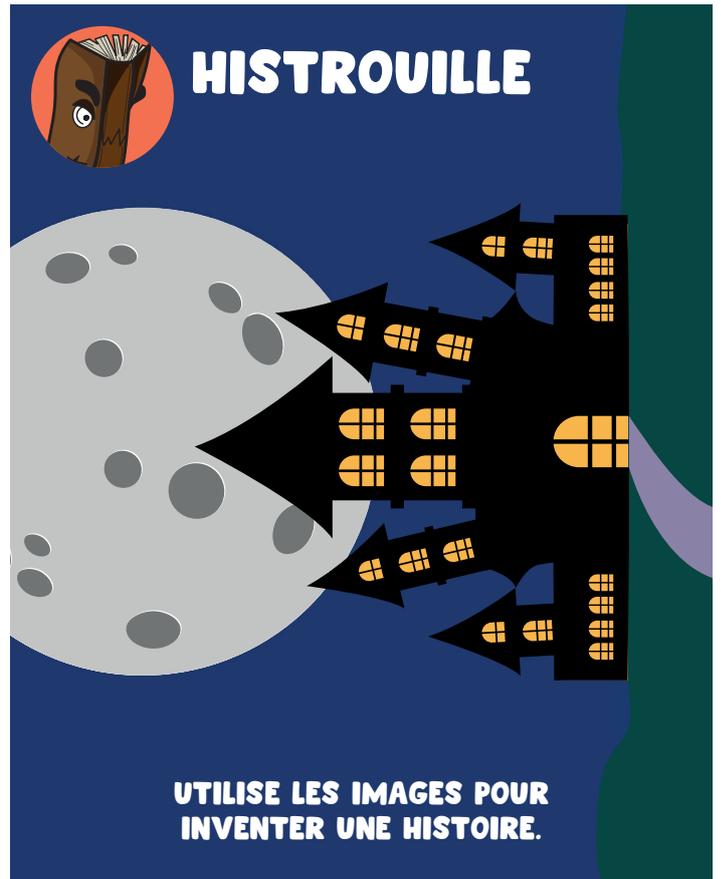
**TRANSFORME-TOI EN  
HIBOU !**



**HISTROUILLE**



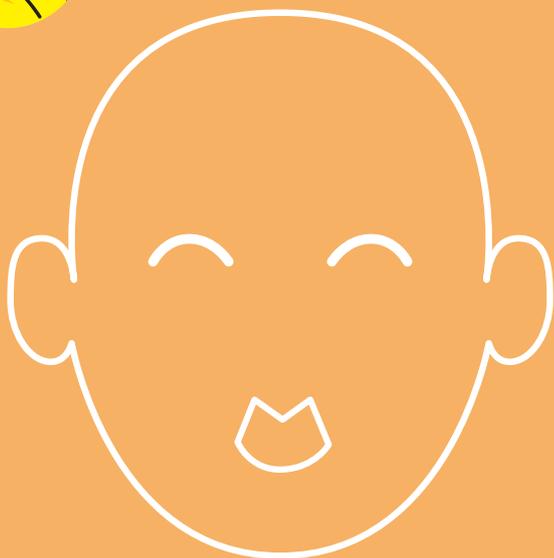
**UTILISE LES IMAGES POUR  
INVENTER UNE HISTOIRE.**







**RIRABIEN**



**RIRE EN "É".**



**RIRABIEN**



**RIRE DE SORCIÈRE**



**RIRABIEN**



**RIRE D'OGRE**



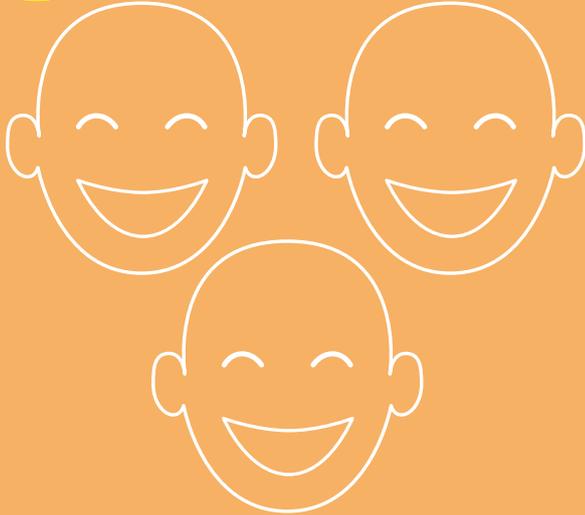
**RIRABIEN**



**RIRE DE SOURIS**



## RIRABIEN

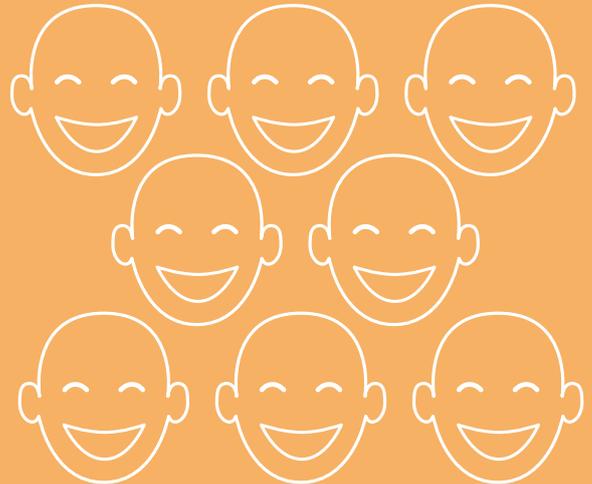


### CHAÎNE DE RIRE

(CHACUN RIT À SON TOUR)



## RIRABIEN



### MÉGA RIRE COLLECTIF



## VAPORUS

**TOUS ENSEMBLE, PLACEZ-VOUS DE  
MANIÈRE À FORMER :**

- UN CERCLE
- UN CARRÉ
- UN TRIANGLE
- UNE GROIX
- UNE ÉTOILE
- UNE LIGNE



## MIROSTRUEUX

**METTEZ-VOUS DEBOUT, EN LIGNE  
LES UNS À CÔTÉ DES AUTRES. L'UN  
D'ENTRE VOUS, LE MODÈLE, SE  
PLACE DEVANT LA LIGNE, ET LES  
AUTRES, LES REFLETS, DOIVENT  
REPRODUIRE SES GESTES. L'UN  
APRÈS L'AUTRE, CHACUN SERA  
MODÈLE À SON TOUR POUR  
DONNER DES GESTES.**



## SUPRAFROUS

- UN ENFANT DOIT ARRIVER TOUT DOUCEMENT ET CRIER : "BOUH !"
- UN ENFANT DOIT RAMPER TOUT DOUCEMENT ET SE RELEVER D'UN COUP EN FAISANT UNE GRIMACE.
- UN ENFANT DOIT ARRIVER TOUT DOUCEMENT À QUATRE PATTES ET CRIER : "COUGOU, C'EST MOI !"
- UN ENFANT DOIT ARRIVER À RECLONS, TOUT DOUCEMENT ET CRIER : "BANZAI !"
- DEUX ENFANTS DOIVENT ARRIVER SUR LA POINTE DES PIEDS EN MÊME TEMPS, ET CRIER : "ON T'A EU !"
- TROIS ENFANTS DOIVENT MARCHER TOUT DOUCEMENT EN CRABE, PUIS CRIER : "PARS, VILAIN MONSTRE !"
- QUATRE ENFANTS DOIVENT ARRIVER DEUX PAR DEUX, DE DEUX CÔTÉS OPPOSÉS ET LE PLUS DISCRETEMENT POSSIBLE, PUIS CRIER : "C'EST NOUS !"
- TOUS LES ENFANTS DOIVENT ARRIVER AUSSI DISCRÈTEMENT QUE POSSIBLE PUIS CRIER : "NE REVIENTS PLUS JAMAIS !"



## MÉLODIUS

**TROUVEZ À CHAQUE FOIS UNE CHANSON QUI CONTIENT LE MOT PROPOSÉ :**

- ESCARGOT
- MAISON
- PIROUETTE
- LAPIN
- LUNE
- PAYS
- TORTUE
- LÉGUMES



## STATUFIÉ

**MARCHEZ DANS LA PIÈCE. LORSQUE L'ADULTE FRAPPE DANS SES MAINS, TRANSFORMEZ-VOUS :**

- EN STATUES, COMME VOUS VOULEZ,
- EN STATUES DE FANTÔME,
- EN STATUES GRIMACE,
- EN STATUES DE VOITURE,
- EN STATUES D'ABEILLE,
- EN STATUES D'ARBRE,
- EN STATUES DE MAISON,
- EN STATUES DE CLOWN,
- EN STATUES DE CHEVALIER.



## LANGPENDU

**DES FORMULES QUI LUI FERONT SÛREMENT PEUR, À DIRE TOUS ENSEMBLE :**

- UN, DEUX, TROIS... MONSTRE, GARE À TOI !
- AGADOU, MONSTRE FOU, PARS DE LÀ ET ZOU !
- NOM D'UNE CHAUSSETTE, J'AIME PAS TA TÊTE !
- VOICI, VOILÀ, GECI, CELA, RENTRE CHEZ TOI !
- ATCHOUMATOR, C'EST NOUS LES PLUS FORTS !



# N'JOY

te souhaite un  
joyeux anniversaire !



En exclusivité pour



162, boulevard de Fourmies - 59100 Roubaix

[contact@njoy.fr](mailto:contact@njoy.fr) - [njoy.fr](http://njoy.fr)