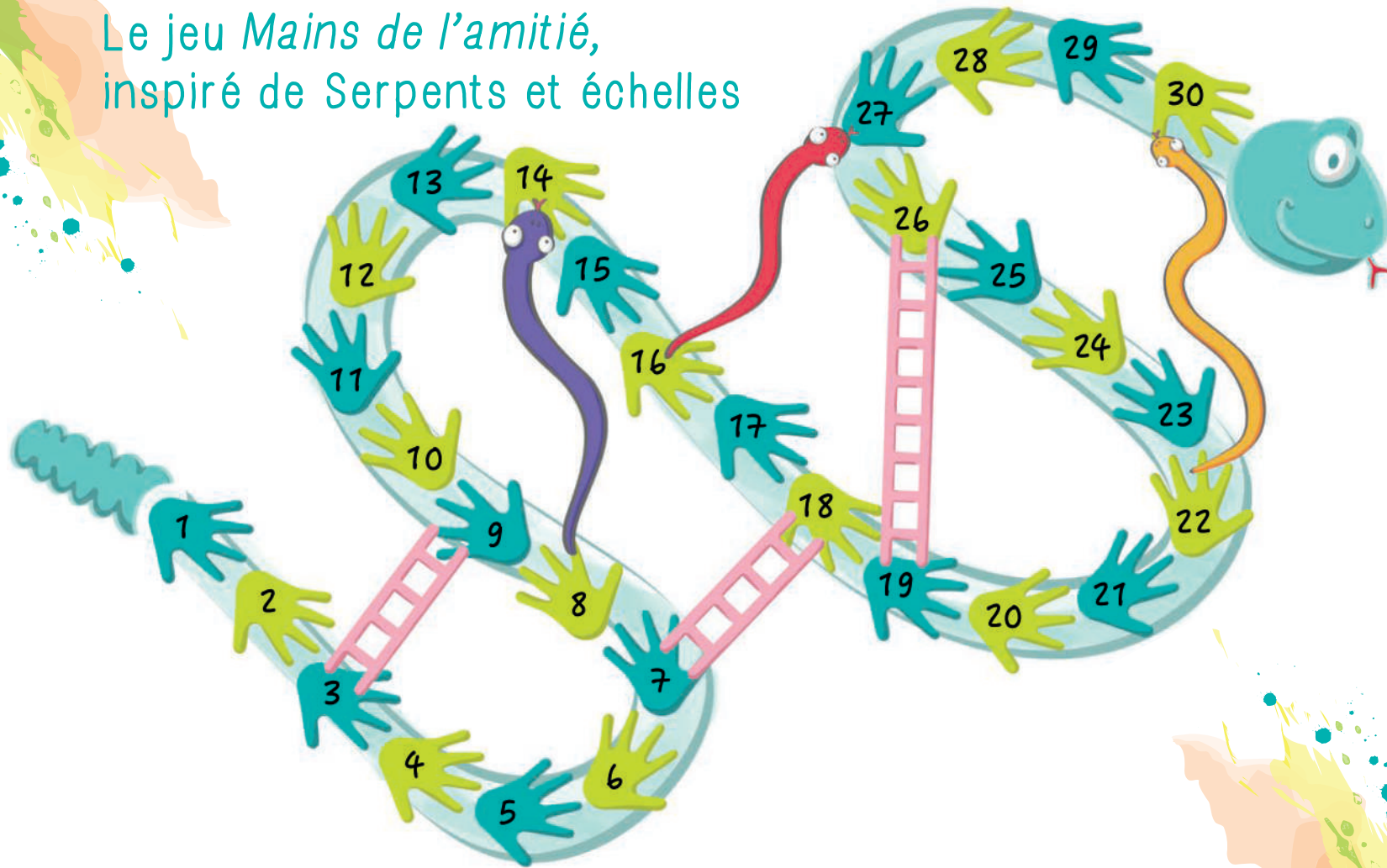


# Le jeu Mains de l'amitié, inspiré de Serpents et échelles



1. Jouer ensemble
2. S'entraider
3. S'expliquer
4. Être gentil·le
5. Défendre l'autre
6. S'encourager
7. Demander pardon
8. Être poli·e
9. Écouter
10. Être honnête
11. Se respecter
12. Partager
13. Faire équipe
14. Intimider
15. Sourire
16. Dire bonjour
17. Consoler
18. Complimenter
19. Dire comment on se sent
20. Apprendre à se connaître
21. Se confier
22. Faire plaisir
23. S'amuser
24. Inviter
25. Être disponible
26. Éviter de juger
27. Mentir
28. Se parler
29. Prendre soin de ses ami·es
30. Exclure

## Les règles du jeu

Ça vous prend :

- 1 dé
- 6 pions

Âge : à partir de 5 ans

Durée d'une partie : environ 30 minutes

Nombre de participant·es : de 2 à 6

Buts du jeu :

- Arriver en premier à la tête du serpent.
- Découvrir ce qui aide à créer des liens et à entretenir l'amitié; ce qui nuit à nos relations.

## Début de la partie :

La ou le plus jeune commence. On lance le dé et avance son pion d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé. On joue à tour de rôle.

Chaque fois que l'on arrive sur une case, on lit à voix haute le mot qui correspond au numéro de la case.

La personne qui arrive au pied d'une échelle la monte jusqu'en haut, car elle favorise les liens. Celui qui atteint la tête d'un serpent doit descendre jusqu'à sa queue, car le serpent nuit aux relations.

Pour gagner, il faut arriver premier à la tête du serpent. Si le nombre que donne le dé ne permet pas d'arriver exactement sur la tête du serpent, on recule du nombre de points supplémentaires.

On continue de jouer jusqu'à ce que tout le monde ait terminé.

## Précisions :

Les mots qui permettent de monter une échelle favorisent la réconciliation.

Les mots à la tête des serpents nuisent aux relations.

Les mots écrits sur les autres mains permettent de créer et d'entretenir des liens.

Produit par :



En partenariat avec :

