LES GRANDES DÉCISIONS

En pleine Amazonie, vous avez croqué dans un curieux fruit rouge. Zzzip ! Vous avez maintenant la taille de simples moucherons. Faites les bons choix pour trouver l'antidote… Et gare à la grenouille bleue ! Elle vous regarde avec gourmandise.

MATÉRIEL

1 dé

RÈGLES

- Ce jeu se joue à 3 personnes minimum.
- Dans chaque situation marquée d'un, prenez une décision ensemble.
- Chaque décision doit être prise en suivant l'une des 6 méthodes ci-dessous. Lancez le dé pour savoir laquelle !
- Chaque méthode ne peut être utilisée qu'une seule fois. Au besoin, relancez le dé.
- Quand votre décision est prise, la flèche → vous indique la prochaine étape.
- Lorsque vous rencontrez la tête de mort, la partie est perdue !

MÉTHODES

⚠ Si une méthode ne vous permet pas de prendre une décision (par exemple, en cas d'égalité), la partie est perdue… Rejouez !

Vote majoritaire
Votez à main levée pour chaque proposition. Celle qui reçoit le plus de votes l'emporte.

Vote à points
Chacun·e a 4 points. Répartissez-les entre vos propositions préférées, ou attribuez-les à une seule. Celle qui reçoit le plus de points l'emporte.

Décision zéro objection
Chacun·e peut s'opposer à une proposition en donnant un argument. La proposition à laquelle personne ne s'oppose l'emporte.

Décision 100 % d'accord
Choisissez la proposition avec laquelle toute l'équipe est d'accord.

Décision au hasard
Lancez le dé jusqu'à ce qu'il tombe sur un chiffre correspondant à une proposition.

C'est moi qui décide !
Le ou la plus âgé·e choisit.

DÉPART

Vous ne pouvez emporter qu'un seul objet.
1. Une allumette → B
2. Une plume de perroquet → B
3. Un caillou → B
4. Un élastique à cheveux → B

Il n'y a qu'un antidote : l'eau de la source prodigieuse ! Par où aller ?
1. À gauche, pour rester à l'abri. → D
2. À droite, pour aller plus vite. → C

Sur son rocher, la grenouille bleue vous surveille…
1. Vous vous faufilez entre les pierres. → E
2. Vous avez la plume ? Cela peut faire une bonne cachette. → G1
3. Vous foncez droit devant ! Peut-être qu'elle ne vous verra pas… → F1

Vous découvrez un passage sombre et inquiétant.
1. Trop effrayés, vous ressortez immédiatement. → F1
2. Vous avez l'allumette ? Elle éclaire le passage et vous progressez sans bruit. → F2
3. Vous criez fort pour vérifier qu'il n'y a aucun danger. → F3

1. La plume vous chatouille le nez, mais vous continuez d'avancer. → H
2. Le parfum des fleurs vous attire. Vous approchez… et le piège se referme. 💀
3. Le caïman vous croque. 💀

La source est proche, mais il semble qu'un caïman s'y baigne.
1. Vous faites une pyramide humaine pour voir au loin. → F1
2. Vous avez le caillou ? Vous le faites ricocher sur l'eau et vous assommez l'animal. → I
3. Vous vous jetez à l'eau et nagez prudemment. → G3
4. Vous grimpez et courez très vite le long du dos du caïman, vers la source. → I

Dans les sous-bois, vous rencontrez une plante carnivore.
1. Vous continuez, en veillant à ne pas la toucher. → G2
2. Vous avez l'élastique ? Vous vous catapultez pour l'éviter. → F1
3. Vous attendez qu'elle dévore un insecte pour passer tranquillement. → H

1. La grenouille bleue vous attrape avec sa longue langue. 💀
2. Bientôt, vous apercevez de la lumière. → H
3. Une énorme araignée surgit et vous emporte. 💀

Bien joué, l'antidote est à vous ! Vous buvez l'eau et, ensemble, vous retrouvez votre taille normale.

Philéas & Autobule n°93 : Tu choisis quoi? Conception Carine Simão Pires et Niels Thorez – Illustration Daniel Noguero

Tu choisis quoi ?



Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

Téléchargez l'accompagnement pédagogique de cette affiche sur www.phileasetautobule.com

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Wallonie.

Éd. resp. : Brice Droumart – © Illustration : Sita