

Jeu de l'oie pour bouger

Départ

20	 Passer son tour	21	 Imiter le cochon	22	 Sauter accroupi	23	 Ecrire un mot d'au moins 4 lettres	24	 Faire une tour avec des objets*	1	 Marcher lourdement
15	 Sauter pieds joints	16	 Dessiner yeux fermés	17	 Imiter cette émotion	18	 Sauter pieds joints	19	 Dessiner yeux fermés	2	 dessiner*
37	 Imiter le coq	38	 danser	39	 Faire une tour avec des objets*	40	 Passer son tour	41	 danser	3	 chanter
47	 Attendre d'être délivré	48	 Imiter le singe	49	 Faire une tour avec des objets	50	 chanter	51	 dessiner	4	 Marcher à petits pas
46	 Marcher à 4 pattes	45	 Dessiner yeux fermés	52	 Rugir comme un lion	53	 Imiter cette émotion	54	 Imiter le coq	5	 danser
32	 Ecrire un mot d'au moins 4 lettres	31	 Imiter cette émotion	30	 Passer son tour	33	 Ramper avec les mains et les pieds	34	 dessiner	6	 Ecrire un mot d'au moins 4 lettres
12	 Faire une tour avec 5 objets*	11	 chanter	10	 Passer son tour	13	 Imiter cette émotion	14	 dessiner	7	 Tenir sur une jambe 10 sec
9	 Imiter le coq	8	 Faire le tour de la table avec une cuillère								

Règle du jeu de l'oie



de

Ex : au départ tu fais 9 avec 4 et 5, ou 6 et 3 tu avances jusqu'au numéro 26. Si tu arrives au cours du jeu sur une oie, tu avances de nouveau du nombre obtenu, ex : tu fais 5 et 4 tu arrives sur une oie tu avances encore 5 et 4.



Le joueur doit dessiner le mot donné par le joueur à sa droite.

Attention de donner un dessin correspondant à l'âge et/ou aux difficultés du joueur. Changer de dessin à chaque fois.



Le joueur qui arrive sur cette case doit « Chanter » une petite chanson.

Si, il tombe plusieurs fois sur une case « Chanter », il devra changer de chanson.



Quand vous arrivez sur une case « Danser », vous devez danser sur un petit air de musique.



Si vous arrivez sur cette case, vous devez écrire un mot de 4 lettres ou plus. Ne pas écrire le même mot à chaque fois. Pour les enfants qui n'écrivent pas encore leur demander soit de tracer des lettres « Bâton » ou en cursive, ou des cercles, des boucles des zigzags...



faire une construction avec un nombre d'objets différents à chaque fois.

Pour les plus jeunes prendre des objets faciles à empiler ou assembler tel que des cubes. Pour les plus grands les objets peuvent être de forme irrégulière comme des animaux, des bonhommes playmobil (laisser libre cours à votre imagination), ou des cartes à jouer...



Dessiner en fermant les yeux, ou en mettant un foulard sur vos yeux ou derrière un carton. Vous choisissez ce que vous dessinez mais vous devez l'annoncer avant de le faire.



quand vous tombez dans le puits vous devez attendre qu'un autre tombe dedans pour vous libérer et prendre votre place ;



vous ne pouvez pas jouer le tour suivant.

Pour les autres cases suivez les indications. Avant le début du jeu, délimitez le trajet que vous ferez lors des marches. Ce trajet devra être plus grand plus les grands.

Le gagnant est celui qui arrive le premier à la coupe. Il doit arriver sur la case avec le nombre exacte sinon il revient en arrière.