

## Jeu de l'oie

### A préparer avant

- Le plateau du jeu de l'oie (Si vous n'en avez pas, imprimez le plateau dans le dossier « jeu » ) avec dé et pions en fonction du nombre d'équipes
- Imprimez la liste de récapitulation des postes que vous laissez au plateau. Ainsi vous pouvez vérifier à chaque fois où vous devez aller.
- Imprimer les numéros de postes, les feuilles concernant les différents postes
- Préparer une liste de défi et le matériel dont vous aurez besoin pour ce poste
- Chaque groupe doit avoir un appareil photo/ téléphone pour le défi photo

### Equipe nécessaire

Le jeu est organisé pour que les moniteurs accompagnent un groupe d'enfants. Ils doivent donc savoir faire tous les postes.

Une personne au plateau de jeu peut être utile.

Il faut juste prévoir 1-2 personnes qui auront préparé les défis et qui les animeront.

Si vous avez assez de monde, vous pouvez aussi mettre une personne à chaque poste. Cela évite de devoir se mettre en tête chaque activité.

### Introduction et conclusion au jeu

Etes-vous de bons chevaliers ? Saurez-vous chevaucher jusqu'au bout du chemin ?

Remise des pions et chaque équipe se dirige vers le plateau de jeu.

A la fin, félicitez l'équipe qui aura été le plus loin sur le chemin que les chevaliers devaient emprunter.

### Organisation du jeu

Si le pion tombe sur une case finissant par

**1** : connaissance de la vie de château

Trouvez un ou 2 livres d'enfants sur le thème des châteaux. Ecrivez 3 questions dont les réponses se trouvent dans le livre. Les enfants chercheront les réponses. Cela peut aussi être juste une image de château et les enfants doivent trouver certains éléments (nombre de drapeaux, de soldats, trouver le dragon,...)

**3** : Modelage

Il vous faut une liste de mots en rapport avec le château et de la pâte à modeler. Un enfant tire un mot et doit le faire deviner aux autres en faisant la forme avec la pâte.

Voir liste de mot modelage

**5** : dessin

Il vous faut la liste de mots en rapport avec le château, une feuille blanche par équipe et des feutres. Au premier passage de l'équipe, lisez-leur la première liste une seule fois. Ils doivent dessiner tous les éléments, sans rien oublier en se répartissant les éléments à dessiner. Si le groupe tombe à nouveau sur une case finissant par 5 (15, 25,...), ils compléteront le même dessin avec la deuxième liste, ect...

**7** : Recherche dans l'église

Imprimez la feuille « objets cachés » en fonction du nombre d'équipes. Cachez chaque élément. Définissez quel groupe doit trouver les éléments de quelle couleur. A chaque passage des enfants dans ce poste, ils doivent trouver un autre élément (premier passage : bouclier, 2<sup>ème</sup> : épée, 3<sup>ème</sup> : couronne) Si les équipes ne passent pas 3 fois à ce poste durant le jeu, vous pouvez les faire chercher les images manquantes après la fin du jeu.

**8** : Défi photo

Voir la liste défi photo. Soit vous avez un appareil photo par groupe, soit vous en laissez 2 au poste. C'est le moniteur accompagnant qui vérifie si le défi est rempli avant de continuer.

**9** : Rejouer

**0, 2, 4 6** : défis

A vous de trouver de petits défis à faire faire (plutôt des jeux physiques) : ex ramper sous une série de chaises, sauter 100 fois à la corde à sauter, faire une pyramide humaine,... Si vous avez des jeunes qui aident, ils pourraient rester à ce poste. Prévoir une liste de 6-8 défis différents car les enfants vont venir régulièrement à ce poste.

Attention, les équipes peuvent tomber 2 ou 3 fois sur les mêmes activités. Par exemple, ils peuvent tomber sur les cases 1 et 21, ce qui les amènent les 2 fois vers l'activité « connaissance de la vie de château »