Le jeu de l’oie

Règle du jeu

**Matériel :**

• 34 cases de grandes dimensions (on peut les réaliser en inscrivant sur des feuilles format A4 les numéros de 1 à 34)

• 1 dé (ou 2 si l’on veut que le jeu dure moins longtemps)

• De 2 à 5 figures de personnages (suivant le nombre d’équipes) Ces images (à imprimer) serviront à indiquer la position des personnages sur les cases du jeu.

• De 2 à 5 fiches « événements » pour indiquer les actions à faire lorsqu’on tombe sur certaines cases. (à imprimer)

**Début :** On fait tirer au hasard un personnage (qui servira de pion pour avancer sur les cases). Chaque équipe lance le dé. L’ordre des équipes est déterminé par le nombre de points réalisés. Celle qui a fait le plus de points commence la première et ainsi de suite.

Si une équipe tombe sur une case sans événement, on passe à l’équipe suivante.

Si elle tombe sur une case événement, elle doit faire ce qui est indiqué sur sa fiche.

On arrête le jeu quand une équipe arrive (ou dépasse) la case 34.

Conclusion : il est très important de discuter avec les jeunes de points importants :

• Etaient-ils contents ou déçus d’avoir tiré tel ou tel personnage ?

• Ont-ils le même nombre de cases rouges (néfastes) sur leur fiche événement ? pourquoi ?

• S’ils avaient le choix, dans quel pays préféreraient-ils vivre ?

• Pensent-ils que la vie de chacun est déterminée par les événements extérieurs ou que l’on peut vivre la vie qu’on s’est choisie ?

**Variantes :**

• on peut changer les questions pour s’adapter à un thème choisi.

• On peut adapter la taille d’une équipe affectée à un personnage en donnant un rôle différent à chaque participant (lancer le dé, avancer le carton du personnage sur le jeu, répondre aux questions)



2 jeux fonctionnant simultanément pour s’adapter à l’effectif des jeunes.