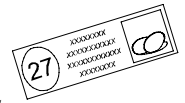




Organisons avec Madou ...

... Jeux de l'oie thématiques géants

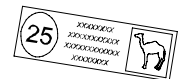
Possible conclusion d'animation thématique, cette déclinaison de plusieurs dizaines de mètres rend plus dynamique, la pratique du jeu de l'oie traditionnel. En effet, ici ce n'est plus un fin pion qui se trouve déplacé, c'est le joueur qui se meut le long d'un petit trajet ressemblant à une très courte voie de chemin de fer (cf. dessin à droite) ! Et lorsqu'il lui arrive de commettre une bêtise, autrement dit s'il tombe sur une mauvaise case : c'est ce malchanceux qui recule, aux yeux de tous ! Au contraire, s'il parvient sur une bonne case, il avance souvent de quelques pas supplémentaires.



Objectif : Apprendre, ou fixer, des connaissances ... et facultativement ... arriver le premier en case 63 !

Préparation :

- 1) **Tasseau :** Photocopier sur du papier cartonné, en 32 exe., la page A4 "Tasseau" (cf. verso). Numéroté chaque tasseau (0-63, case ovale de gauche). Faire reproduire, par les enfants, les textes par eux confectionnés ou ceux tirés de l'une des *Fiches Ludiques* "Jeu de l'oie" (Habitat, Agriculture, Eau, ...) au centre des deux cadres. Faire illustrer, par un dessin le qualifiant, le texte de chacun des tasseaux (dans le cadre en pointillés à droite). Plastifier, si possible, l'ensemble des 32 feuilles, afin de ménager le jeu. Découper chaque feuille en deux tasseaux. *
 - 2) **Cartes :** Pour remplacer le dé, car peu jouable même en grand format, photocopier sur papier cartonné des lots (1 lot par animateur et par groupe de 12 joueurs) des 4 cartes numérotées de 1 à 4 (cf. pages suivantes).
 - 3) **Parcours :** Installer, en intérieur ou bien en extérieur, les tasseaux en un parcours sinueux de 50 mètres (au maximum) en les espaçant de 80 cm (au maximum). Chaque espacement représentant ainsi une case.
 - 4) **Début :** Disposer les enfants participants en une file indienne devant la première case (case 0, de départ). Les nommer par une lettre de l'alphabet (enfant "A", ...) dont ils doivent se souvenir. Voilà, c'est prêt à jouer !
- * Des pochettes de 32 feuilles A4 numérotées, aux textes pré-imprimés et à découper sont disponibles auprès d'Afric'Impact



Règles : Les animateurs proposent, cachées, les 4 cartes numérotées de 1 à 4 à chaque joueur en suivant l'alphabet (enfant "A", ...). L'enfant "A" en tire une et avance du nombre de cases correspondant au numéro indiqué sur la carte tirée. Une fois parvenu sur la case, il en lit le contenu à haute voix et en suit l'éventuelle indication. Dans le même temps, c'est aussi le tour du joueur "B", pris en charge par un autre animateur (pour plus de fluidité dans le jeu). Idem pour "C". Et ainsi de suite ...

Variante :

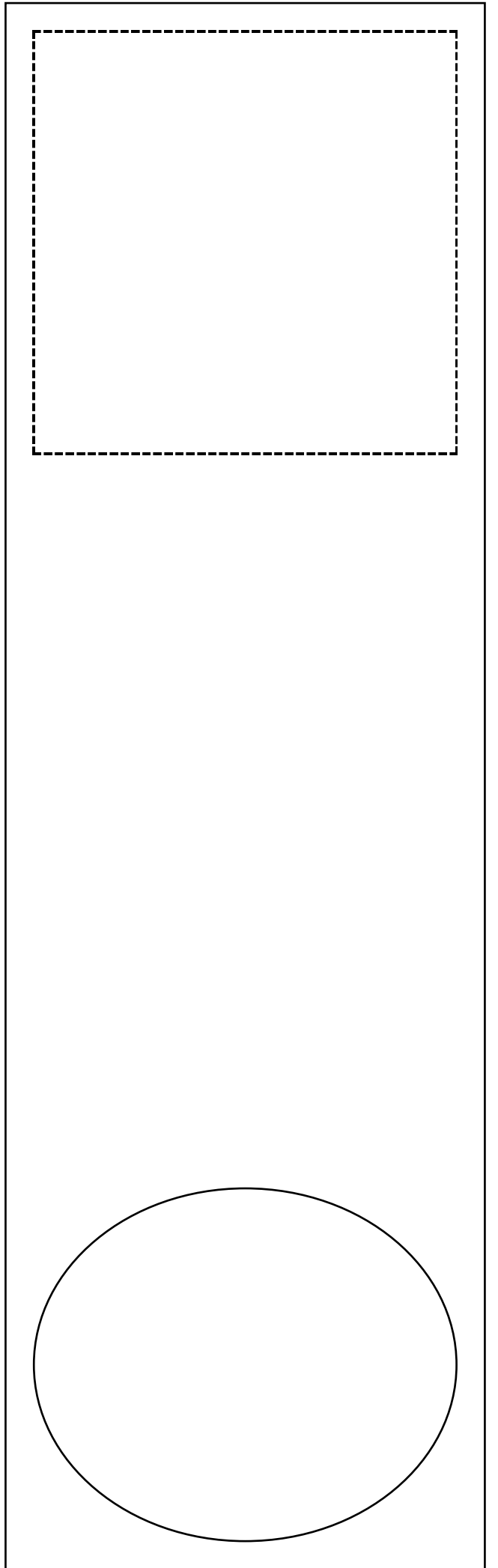
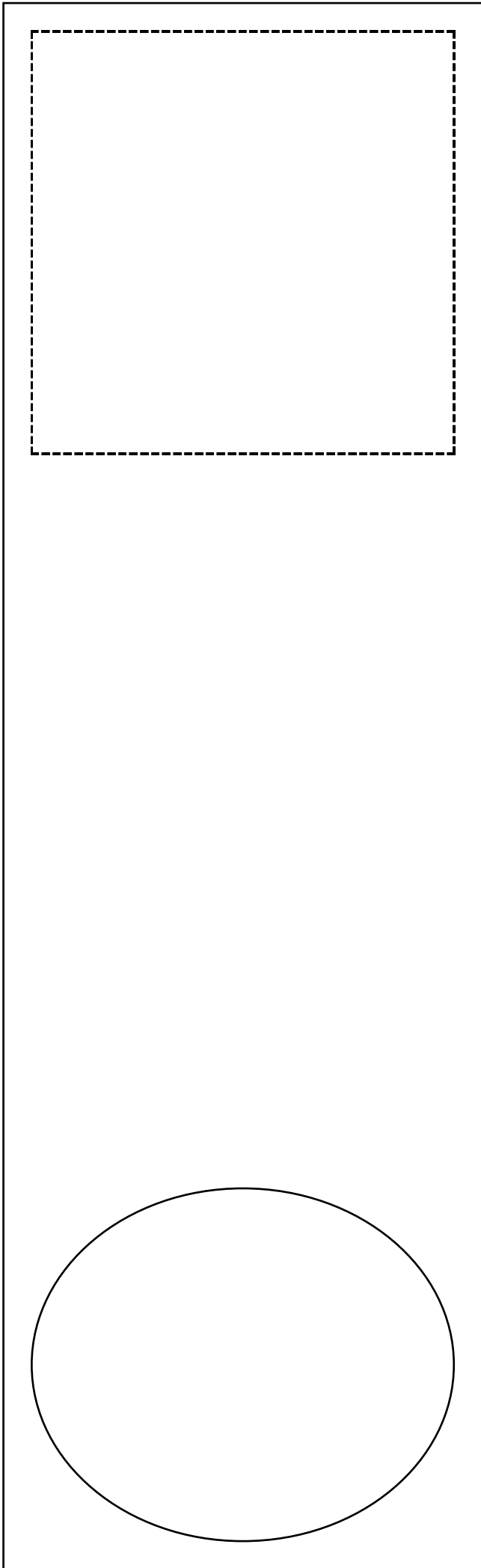
Il est aussi possible de jouer autour de l'un des *plateaux* (cf. plus loin) avec des dés et des pions. L'animateur, alors maître du jeu, lit les événements (cf. Fiches) subis par les enfants, à l'écoute et ... dans l'expectative !!!



Exemple de texte à utiliser pour ce type de jeu : "Jeu de l'Eau" (repris d'un outil édité par Peuples Solidaires)

- Case 0 : C'est parti ... à l'eau !
 Case 1 : Comme toi l'arbre a besoin d'eau pour vivre !
 Case 2 : Que c'est beau une montagne aux sommets enneigés ...
 Case 3 : Grâce à l'eau, le meunier moulin son grain qui sera pain.
 Case 4 : Goutte deviendra lac, rivière, fleuve ou océan !
 Case 5 : Avance jusqu'au puits le plus proche !
 Case 6 : Après la pluie ... vient le beau temps !
 Case 7 : Tu gaspilles l'eau ... Recule de 3 cases !
 Case 8 : Bravo, tu économises de l'eau. Avance de 3 cases !
 Case 9 : Tout au fond du puits se trouve l'eau qu'on ramène avec un seau.
 Case 10 : Déjà là ! Tu dois avoir soif ! Bois ce verre d'eau fraîche ! *
 Case 11 : Sur l'eau, voguent les bateaux à voiles.
 Case 12 : C'est la sécheresse. Tout est sec (...). Attends la pluie, passe un tour ...
 Case 13 : Avance jusqu'à la fontaine la plus proche ...
 Case 14 : Comme toi l'arbre a besoin d'eau pour vivre !
 Case 15 : On peut recycler nos déchets à la déchetterie.
 Case 16 : Un barrage permet notamment de produire de l'électricité !
 Case 17 : De la fontaine coule de l'eau potable ...
 Case 18 : Bravo, tu économises de l'eau. Avance de 3 cases !
 Case 19 : Avance jusqu'au puits le plus proche !
 Case 20 : Déjà là ! Tu dois avoir soif ! Bois ce verre d'eau fraîche ! *
 Case 21 : Dans la mare; sont heureux les canards !
 Case 22 : Bravo, tu économises de l'eau. Avance de 3 cases.
 Case 23 : Tout au fond du puits se trouve l'eau qu'on ramène avec un seau.
 Case 24 : Tu gaspilles l'eau ... Recule de 3 cases !
 Case 25 : Vive la neige ! Vivent la luge et le ski !
 Case 26 : Tu as jeté tes déchets (...) et non à la déchetterie. Retourne en case 15 !
 Case 27 : Viens vite te faire soigner !
 Case 28 : Avance jusqu'à la fontaine la plus proche ...
 Case 29 : Tout au fond du puits se trouve l'eau qu'on ramène avec un seau.
 Case 30 : Déjà là ! Tu dois avoir soif ! Bois ce verre d'eau fraîche ! *
 Case 31 : Tu n'as pas fermé le robinet ... Attends un tour !
 Case 32 : De la fontaine coule de l'eau potable ...
 Case 33 : C'est la sécheresse. Tout est sec (...). Attends la pluie, passe un tour ...
 Case 34 : Tu gaspilles l'eau ... Recule de 3 cases !
 Case 35 : Avance jusqu'au puits le plus proche !
 Case 36 : A la plage ... On profite du soleil, du sable et ... de l'eau !
 Case 37 : Tu bois l'eau du marigot : tu es malade. Va à l'infirmerie, case 27.
 Case 38 : Que c'est beau une montagne aux sommets enneigés ...
 Case 39 : Tout au fond du puits se trouve l'eau qu'on ramène avec un seau.
 Case 40 : Déjà là ! Tu dois avoir soif ! Bois ce verre d'eau fraîche ! *
 Case 41 : Tu gaspilles de l'eau ... Recule de 3 cases !
 Case 42 : Tu tombes dans l'eau polluée : (...) Va à l'infirmerie, case 27.
 Case 43 : Avance jusqu'à la fontaine la plus proche ...
 Case 44 : Après la pluie ... vient le beau temps !
 Case 45 : On peut recycler nos déchets à la déchetterie.
 Case 46 : Grâce à l'eau, le meunier moulin son grain qui sera pain.
 Case 47 : De la fontaine coule de l'eau potable ...
 Case 48 : Le soleil et l'eau ... sont les symboles de la vie !
 Case 49 : Tu utilises trop de shampooing. Tu pollues. Recule de 3 cases !
 Case 50 : Déjà là ! Tu dois avoir soif ! Bois ce verre d'eau fraîche ! *
 Case 51 : Goutte d'eau deviendra lac, rivière, fleuve ou océan !
 Case 52 : Il fait chaud ! Tu n'as pas assez bu, (...) Va à l'infirmerie, case 27.
 Case 53 : Tu n'as pas fermé le robinet ... Attends un tour !
 Case 54 : Comme toi l'arbre a besoin d'eau pour vivre !
 Case 55 : Ton papa a jeté son huile (...) non à la déchetterie. Retourne en case 45 !
 Case 56 : Sur l'eau, voguent les bateaux à voiles.
 Case 57 : Vive la neige ! Vivent la luge et le ski !
 Case 58 : C'est la sécheresse. Tout est sec (...). Attends la pluie, passe un tour ...
 Case 59 : Tu utilises trop de détergent. Tu pollues l'eau. Recule de 3 cases !
 Case 60 : Déjà là ! Tu dois avoir soif ! Bois ce verre d'eau fraîche ! *
 Case 61 : Et si on allait faire un tour à la piscine ?
 Case 62 : Allez, tu es bientôt arrivé !
 Case 63 : Bravo, tu as gagné. Et souviens-toi ... L'eau est un bien précieux !

* Afin d'encore corser le jeu : Si une fois l'absorption d'un verre d'eau permet d'atteindre le prochain verre (+ 10 cases), la fois suivante qu'un participant tombera sur une case "verre d'eau", il devra aller chercher ce verre 10 cases ... avant !



1

2

3

4

