



Cycle 2 - Le jeu de l'oie

publié le 03/12/2009 - mis à jour le 08/12/2009

Descriptif :

Présentation et déroulement du jeu

Cycle 2 : Le jeu de l'oie

Les activités mises en place dans les classes ont principalement concerné les actions de reconnaissance et de prévention des risques en milieux familial et scolaire.

Ce jeu se joue à deux ou quatre enfants.

Il comporte 2 dés (un numéroté de 1 à 3) et un dé "alerter, protéger, agir", un tapis de jeu de 40 cases et 4 pions de couleurs.

O Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case départ.
- Le joueur qui commence est celui qui a fait le plus grand nombre en lançant le dé numéroté.
- Chacun doit se déplacer sur la bande des 40 cases en lançant le dé à tour de rôle le dé numéroté.
- Lorsque l'un des joueurs tombe sur une case rouge, il doit lancer le dé "alerter, protéger, agir" et tirer la carte qui correspond.
- S'il répond juste à la question posée, il peut relancer immédiatement le dé numéroté et poursuivre le jeu.
- S'il répond faux, il doit reculer de 3 cases.

Document joint

 **Le jeu de l'oie, cycle 2** (PDF de 204.6 ko)

Fiche de présentation



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.