

Jeu de l'oie (4 couleurs)

Nécessaire :

1 pion par joueur, un dé à 6 faces

Préparation :

- 1) Imprimer les plateaux de jeu, les plastifier, préparer des étiquettes selon la matière à exercer (additions, soustractions, multiplications, divisions, vocabulaire, mots-à-savoir,...). Les étiquettes sont à créer par l'enseignant (ex : tables de multiplications)
- 2) Selon le besoin, remplir les cases blanches avec des bonus (ex : +2) ou des malus (ex : -3 ; retour à la case « départ »), définir le départ et l'arrivée
- 3) Placer les pions sur la case « départ »
- 4) Placer les paquets d'étiquettes sur les quatre plages de couleurs différentes.

Règles du jeu :

- 1) Le joueur A lance un dé et se déplace d'un nombre de case équivalent.
- 2) Il tire une étiquette de la couleur de la case sur laquelle il est arrivé. Il répond à la question.
- 3) Le joueur B valide sa réponse. En cas de mauvaise réponse, le joueur A retourne à la case d'où il est parti ce tour-ci

Variantes :

- Etiquettes autocorrectives
- Proposer à l'élève de définir la valeur des cases blanches (bonus/malus ; départ/arrivée) pour « s'approprier » le principe de la création d'une règle de jeu
- Varier les étiquettes (math, vocabulaire d'allemand, M-à-S,...)
- Etiquettes de conjugaison (tirer un dé à six faces pour savoir avec quel pronom conjuguer le verbe ; ex : 1 = je, 2 = tu, ...)
- « Course opposée » : Placer les points A et B au début et à la fin du parcours. Une partie des joueurs commence le jeu sur la case A et doivent atteindre la case B. L'autre partie des joueurs commencent à la case B et doivent atteindre la case A. En cas de rencontre sur la même case, les joueurs concernés recommencent la partie de leur point de départ.
On peut jouer avec deux pions par joueur. Le joueur choisit le pion qu'il souhaite avancer. Si les deux pions du même joueur arrivent sur la même case. Au tour suivant, il doit avancer avec les deux pions.