

JEU DE L'OIE

Cultivons la biodiversité

DURÉE - 1/2 HEURE AU MOINS | **PUBLIC** - À PARTIR DE 8 ANS, CONVIENT À UN PUBLIC MIXTE ENFANT-ADULTE

SURFACE - INTÉRIEUR/EXTÉRIEUR ENTRE 9 ET 15 M²

• MATÉRIEL •

- > 32 cases dont : 1 case « Départ » + 1 case « Arrivée »
- > 15 cases questions  + 8 cases épreuves  + 7 cases aléatoires 
- > 32 cartes questions adultes  + 19 cartes questions enfants signalées par 
- > 36 cartes Épreuves  et 12 cartes aléatoires 
- > 1 dé en mousse
- > 1 ardoise avec des craies ou de grandes feuilles avec des feutres
- > 1 bandeau ou 1 foulard
- > 6 graines différentes (riz, lentille, pois chiche, haricot..)

• BUT DU JEU •

Comme tout jeu de l'oie, l'objectif est d'arriver le plus vite possible à la fin du parcours, en réussissant les épreuves et les questions du jeu, tout en évitant les pièges qui vous ralentissent dans votre avancée.

• INSTALLATION •

Placer la case DÉPART, puis, l'ordre des cases est libre jusqu'à la case ARRIVÉE.

Nous conseillons de varier autant que possible les cases « Questions », « Épreuves » et « Aléatoires ».

Il doit y avoir autant de cases « Aléatoires » que de cartes « Aléatoires ».

• DÉROULÉ DU JEU •

En individuel ou par équipe, les joueurs avancent à tour de rôle en lançant le dé. Le joueur qui fait le plus grand chiffre au début commence.

Au cours du jeu, les joueurs peuvent tomber :

- > **Sur une case « Question »** : tirer une carte « Question ». Si la réponse est bonne, le joueur peut avancer d'une case. Toutes les questions peuvent être traitées en mode coopératif.
- > **Sur une case « Épreuve »** : tirer une carte « Épreuve ».
Si l'épreuve est réussie, le joueur peut avancer d'une case.
Pour les épreuves coopératives, si l'épreuve est réussie, tout le monde avance d'une case.
Pour les cartes « Qui suis-je ? » le joueur doit positionner la carte sur son front, face visible, sans la regarder. Il doit deviner « qui il est » en posant des questions auxquelles les autres joueurs répondent par oui ou par non.
Les cartes épreuve Kim indiquent au joueur de reconnaître, en touchant, les yeux bandés, la graine qu'on lui présente.
- > **Sur une case « Aléatoire »** : tirer une carte « Aléatoire » et suivre les instructions.

QUAND UN JOUEUR ARRIVE AU BOUT DU PARCOURS, IL PEUT RESTER ACTIF DANS LE JEU EN PARTICIPANT AUX ÉPREUVES OU QUESTIONS COOPÉRATIVES !



Ce jeu a été réalisé par le Réseau AMAP Auvergne-Rhône-Alpes, en lien avec son projet Légumes anciens.
Plus d'informations sur www.amap-aura.org
Le graphisme et les illustrations du jeu ont été réalisés par Séverine Duranton (EnAvril)