

JEU DE L'OIE' LIMENTATION

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

- Prévoir un panier de Fruits et Légumes de saison
- 1 dé
- 1 sablier
- 1 ardoise (ou des grandes feuilles avec support) et des feutres marqueurs
- 1 bandeau
- 32 cases séparées qui composent le plateau de jeu
- 34 Cartes épreuves (Pour Enfants et Adultes) 
- 8 Cartes Aléatoires (Pour Enfants et Adultes) 
- 29 Cartes questions enfants (rayées) 
- 34 Cartes questions adultes 

BUT DU JEU

Comme dans tout jeu de l'oie, l'objectif est d'arriver le premier sur la dernière case du plateau. Pour cela, il faut répondre aux questions posées, réussir les épreuves et éviter les pièges qui se cachent parfois derrière les cases aléatoires !

INSTALLATION DU JEU

Placez la case DÉPART, puis, dans l'ordre suivant :

- Les 15 cases **jaunes** du thème : Production agricole
- Les 10 cases **bleues** du thème : Distribution et consommation
- Les 5 cases **vertes** du thème : Gaspillage et déchets alimentaire

Terminez par la case ARRIVÉE

Au sein de chaque couleur, veillez à alterner les cases Questions  / Epreuves  / et Aléatoires .

DÉROULEMENT

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 (jaune, bleue ou verte) : Tirer une carte question de la même couleur, Enfant ou Adulte. Si la réponse est juste, avancer d'une case.

Case Épreuve : Tirer une carte épreuve (Identique pour les enfants et les adultes)

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, le fruit ou légume qu'on lui présente. Si l'épreuve est réussie, le joueur avance d'une case.

Case Aléatoire : Tirer une carte aléatoire (Identique pour les enfants et les adultes) 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, inspiré par l'outil du Réseau Alliance PEC Isère.
Le graphisme et les illustrations du jeu ont été réalisés par Séverine Duranton (En Avril).
Merci aux salariés du Réseau AMAP AURA et du 58 Rue Raulin pour leur aide dans la réalisation de ce jeu !

