

# MODE D'EMPLOI

- **Montage** : Photocopier les deux feuilles du plateau au format A3, les assembler. Plateau de jeu disponible en poster à assembler sur «la maternelle de Moustache». Coller sur du carton et plastifier.

- **Règle du jeu** : un enfant lance le dé, on exécute la consigne dessinée dans la case. (principe du jeu de l'oie)

- **Matériel** : bancs, ballons, cerceaux, tambourin, pion, dé (gros dé de mousse par exemple)

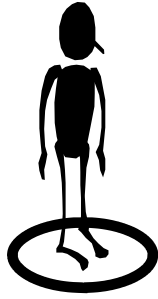
*Certaines cases devront être adaptées à l'âge des enfants, la nature du sol, ...*

*Les explications ci-dessous sont à titre indicatif. Les activités proposées pour chaque case doivent être relativement courtes. Il est possible de finir le jeu sur plusieurs séances.*

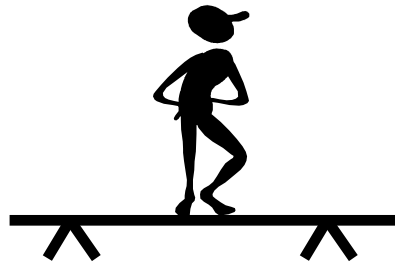


- 1 - Enfants en ronde, un ballon circule de mains en mains.  
(variante avec deux ballons qui se poursuivent.)
- 2 - La sorcière te transforme en éléphant : marche pesante.
- 3 - Connais-tu une chanson pour faire la ronde avec tes copains ?
- 4 - Allonge-toi et soulève tes jambes l'une après l'autre.
- 5 - Tu es content... pourquoi ?
- 6 - Tu es une girafe : fais-toi aussi grand que possible.
- 7 - Au coup de tambourin tu es transformé en statue.  
(variante : par deux, un enfant «sculpte» un camarade)
- 8 - Choisis un(e) camarade pour jouer au cerceau avec toi.
- 9 - Tire ton (ta) camarade par les bras (variante : tirer par les chevilles).
- 10 - Tu te transformes en serpent.
- 11 - Traverse la rivière en passant sur le pont (bancs).
- 12 - Place-toi dans un cerceau, au coup de tambourin tu en sors ou tu y rentres  
(variante : enlever un cerceau entre deux coups de tambourins, l'enfant qui n'a pas de cerceau s'assoit sur le sol, principe des «chaises musicales»)
- 13 - Déplace-toi avec un ballon que tu maîtrises du pied. On ne shoote pas...
- 14 - Aïe, tu es tombé dans le chaudron de la sorcière : retourne à la case départ.
- 15 - Tu es une petite graine qui pousse lentement pour se transformer en jolie fleur.
- 16 - Choisis un(e) camarade, face à face, vous vous lancez un ballon.
- 17 - La sorcière te transforme en lapin.
- 18 - Fais une farandole avec tes amis.
- 19 - Ferme les yeux, écoute les bruits de l'école, de la rue. Tu peux te déplacer doucement.
- 20 - Tu es transformé en grenouille.
- 21 - Prends un ballon, lance-le en l'air, pas trop haut car tu dois le rattraper.
- 22 - Tenir (ou sauter) sur un pied, ce n'est pas facile !
- 23 - Oh ! Le bel oiseau. Toi aussi, tu t'envoles...
- 24 - Essaie de faire sortir ton (ta) camarade du cerceau.
- 25 - Tu es triste... pourquoi ?
- 26 - Tu es transformé en canard.
- 27 - La feuille d'automne est ballottée par le vent, elle tombe sur le sol, un coup de vent...
- 28 - Te voilà un hérisson, au coup de tambourin, mets-toi en boule.
- 29 - Un chou ? Connais-tu une ronde qui parle de chou ? (Savez-vous planter les choux)
- 30 - Attention, tu es chez la sorcière, vite recule de 5 cases.
- 31 - Allonge-toi et roule sur toi-même.
- 32 - Écoute bien le tambourin, promène-toi à son rythme.
- 33 - Pieds joints, es-tu capable de sauter aussi loin que le kangourou ?
- 34 - Tous en file indienne (ou en chenille).
- 35 - *Bravo... nous avons gagné !*

13



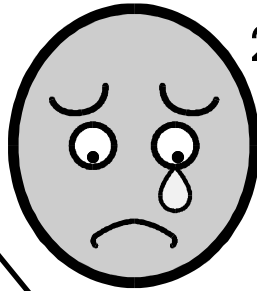
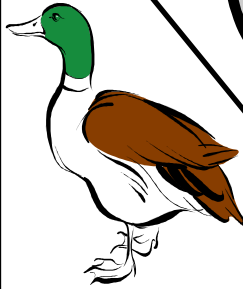
12



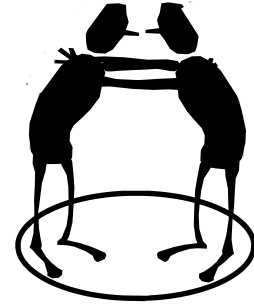
11



26



25



24



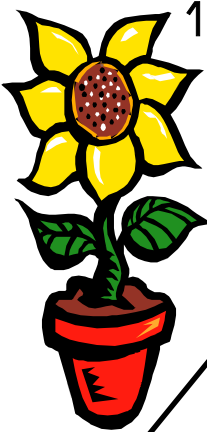
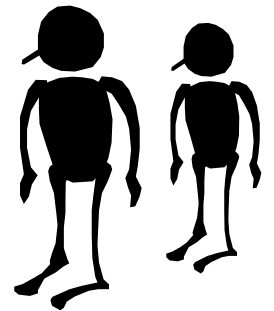
14



27

Arrivée

35



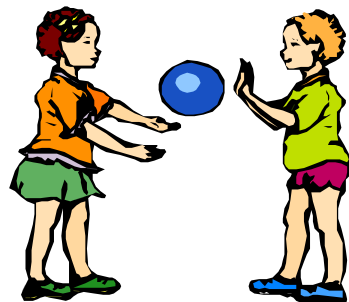
15



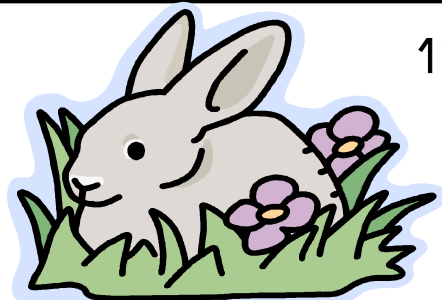
28



29

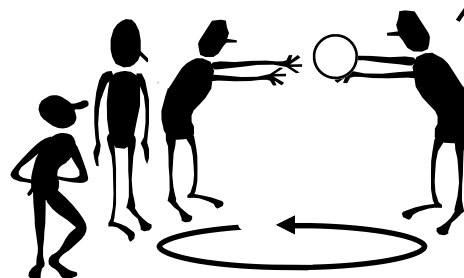


16



17

Départ



1

