

JEU DE L'OIE GEANT

Prévoir une dizaine de stands (par exemple des jeux d'extérieurs si c'est une journée en plein air), répartis en différents endroits selon les lieux. Il est préférable d'avoir un adulte à chaque stand.

Les questions bibliques et de culture générale peuvent être posées au plateau de jeu, la base, (sauf si vous êtes très nombreux, il vaut alors mieux prévoir un endroit à part et une personne supplémentaire)

Chaque équipe transporte sa feuille de route, mais ce sont les adultes qui inscrivent les scores. Pour faciliter le remplissage des feuilles de route, je les ai collées sur des cartons de la bonne dimension que j'ai perforés. J'ai ensuite passé un fil de laine auquel était accroché un stylo bille. Un enfant est désigné pour le garder toujours et le présenter à chaque stand.

DETERMINER L'ORDRE DE PASSAGE

Trouver d'abord un petit jeu pour déterminer l'ordre de passage de chaque équipe. Ou chaque équipe lance les dés : le plus gros score commence et ainsi de suite par ordre décroissant.

DEBUT DU JEU

Toutes les équipes viennent dans l'ordre jeter les dés et déplacer leur pion sur le tapis de jeu. Personne ne bouge tant que toutes les équipes n'ont pas joué. (Juste pour le départ : cela permet de répartir chaque équipe dans différents stands)

Quand tous les pions ont avancé, ceux qui doivent partir partent et ceux qui doivent répondre aux questions vont vers les personnes qui les posent.

Selon la place dont vous disposez, les stands sont plus ou moins espacés et répartis en différents endroits.

Les questions bibliques et culture générales sont posées à la base (vers le plateau de jeu) ou à un endroit différent si vous êtes très nombreux.

Il faudrait faire en sorte que chaque passage ne dure pas trop longtemps (env 6 min) de façon à ce que chaque équipe puisse faire un maximum de passage.

Les monos du plateau de jeu (2 personnes) feront en sorte que chaque équipe passe au moins une fois dans chaque stand et équilibreront les tours suivants (pour cela vérifier sur la feuille de route les stands déjà faits)

Après chaque épreuve, les monos qui tiennent les stands inscrivent le score obtenu sur la feuille de route.

LES CASES :

Il y a des cases **STAND** ; des cases **QUESTIONS BIBLIQUES, QUESTIONS DE CULTURE GENERALE**, cases **PUITS** ;

- Déterminer des points pour chaque stand (nous avons choisi des petits scores 10 – 5 – 3 points). Un défi réussi = 10 pts. Si des erreurs, 5 pts. Si pas de réussite on met tout de même 3 pts pour le mérite d'avoir essayé. (s'arranger pour que toute l'équipe passe et mettre une notation globale pour l'équipe)

Après chaque passage au stand, les équipes reviennent au plateau de jeu pour lancer les dés et avancer.

- Pour les questions : Temps de réflexion de 1 min 30. L'équipe se concerte et un enfant est désigné pour répondre. (prévoir un sablier ou un chrono). Une bonne réponse rapporte 10 points et l'équipe relance les dés. Si la réponse est mauvaise ou si personne ne répond : pas de point, mais l'équipe relance les dés.
- Case puits : Un équipier (désigné par l'équipe) reste prisonnier à la base pendant que les autres font une autre épreuve. Au tour suivant, il reprend sa place.

Durée du jeu : nous nous sommes donné une durée de 1h30. Certaines équipes sont arrivées au bout du jeu avant le terme et ont recommencé du début.

L'équipe qui arrive la première au bout du plateau gagne un bonus de 20 pts. Elle continue en se replaçant au début du plateau de jeu.

La deuxième arrivée gagne 15 points, les suivantes : 10 points.

L'équipe qui totalise le plus grand score est gagnante.

Pour les récompenses, à vous de choisir en fonction de vos moyens !

CASES

1	REJOUER	34	STAND
2	STAND	35	CULTURE GENERALE
3	STAND	36	QUESTION BIBLIQUE
4	STAND	37	STAND
5	QUESTION BIBLIQUE	38	CULTURE GENERALE
6	AVANCER DE 3 CASES	39	STAND
7	STAND	40	QUESTION BIBLIQUE
8	STAND	41	CULTURE GENERALE
9	QUESTION CULTURE GENERALE	42	STAND
10	QUESTION BIBLIQUE	43	CULTURE GENERALE
11	STAND	44	QUESTION BIBLIQUE
12	CULTURE GENERALE	45	STAND
13	STAND	46	QUESTION BIBLIQUE
14	QUESTION BIBLIQUE	47	STAND
15	STAND	48	CULTURE GENERALE
16	CULTURE GENERALE	49	STAND
17	STAND	50	CULTURE GENERALE
18	CULTURE GENERALE	51	QUESTION BIBLIQUE
19	AVANCER DE 2 CASES	52	QUESTION BIBLIQUE
20	QUESTION BIBLIQUE	53	STAND
21	STAND	54	PUITS
22	CULTURE GENERALE	55	QUESTION BIBLIQUE
23	QUESTION BIBLIQUE	56	STAND
24	STAND	57	CULTURE GENERALE
25	QUESTION BIBLIQUE	58	RECULER DE 10 CASES
26	CULTURE GENERALE	59	STAND
27	STAND	60	FIN
28	QUESTION BIBLIQUE		
29	STAND		
30	QUESTION BIBLIQUE		
31	PUITS		
32	STAND		
33	CULTURE GENERALE		

FABRICATION DU PLATEAU DE JEU ET DES JETONS

Si vous avez un thème général pour votre camp ou votre journée, vous pouvez décorer les pions et le centre du plateau en conséquence.

Nous avons choisi le thème des pays du monde :

Les pions ont été faits avec des mini bouteilles d'eau pleines. Nous avons collé le drapeau d'un pays sur chacune. (Nous avons essayé de sélectionner les pays représentant les enfants qui jouaient)

Les enfants portaient aussi un collier chacun avec un dessin correspondant à leur équipe.

Concernant le plateau de jeu :

Imprimer chaque feuille puis les glisser une à une dans une pochette plastifiée transparente. Ces pochettes ont ensuite été scotchées entre elles par tronçons, de façon à plier et déplier le jeu facilement. Le jeu ainsi protégé peut être réutilisé plusieurs fois.

Vous trouverez parmi les pages du dossier le schéma pour monter le plateau.

Si vous jouez en extérieur, je vous conseille de mettre des « sardines » comme pour les toiles de tente dans chaque coin pour éviter que le plateau ne s'envole au moindre coup de vent !!!

Nous en avons fait l'expérience et tenté de mettre des cailloux dans les coins, mais rien à faire, cela se soulevait de partout....

Les questions :

Imprimer et découper chaque carte. Je les ai collées sur des cartes de jeu pour qu'elles soient plus solides. J'ai aussi fabriqué deux petites boîtes étuis pour les conserver.

Il y a des questions d'un peu tous les niveaux car nous avons des enfants de 3 à 12 ans ! Ce sont souvent les plus grands qui répondent mais les monos peuvent veiller à ce que les plus jeunes puissent participer aussi.

Libre à vous d'inventer de nouvelles questions. Certaines questions d'actualité en 2009 ne le seront plus dans quelque temps...

Pour les dés : il y a deux dés. Si vous en avez de très gros en mousse par exemple, cela peut être rigolo. Nous avons juste un plateau et deux dés (car nous étions installés dans de l'herbe)

BONNE PREPARATION ET BON JEU !

PASSAGES	STAND 1 Points	STAND 2 Points	STAND 3 Points	STAND 4 Points	STAND 5 Points	STAND 6 Points	STAND 7 Points	STAND 8 Points	STAND 9 Points	STAND 10 Points	Questions CULTURE GENERA LE	Questions BIBLI QUES
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
BONUS												
TOTAL Points +bonus												

NOM DE L'EQUIPE :

Total

31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20
32											19
33		59	58	55	54	53	52	51	50		18
34		58							49		17
35		59	60								
36									47		15
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46		14
											13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12