

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs:
à partir de 2

Matériel:

Un plateau de jeu à imprimer ou à fabriquer

1 pion par joueur

Un dé (de préférence jusqu'à 4) ou des cartes nombres

Fiche avec les défis (on peut aussi en inventer une)

Déroulement du jeu:

- 1) Chaque joueur place son pion sur le départ.
- 2) Le joueur lance son dé ou tire une carte. Il doit dire le nombre et avancer son pion du même nombre de cases sur le parcours.
- 3) Le joueur doit faire le défi proposé correspondant au n° de la case.
- 4) S'il réussit, il reste sur la case, s'il perd, il retourne là où il était.
- 5) Le premier joueur qui arrive à l'arrivée a gagné.

BON JEU !

PARCOURS DE MOTRICITÉ

- | | |
|----|--|
| 1 | Saute 3 fois comme une grenouille (les pieds et les mains par terre) |
| 2 | Cours le plus vite possible sur place en comptant jusqu'à 10 |
| 3 | Reste en équilibre sur une jambe en comptant jusqu'à 5 |
| 4 | Recule d'1 case |
| 5 | Tourne 3 fois sur toi même |
| 6 | Fais le tour de la pièce en marchant à pas de fourmi (petits pas) |
| 7 | Avance de 2 cases |
| 8 | Danse en comptant jusqu'à 20 |
| 9 | Relance le dé |
| 10 | Couche toi par terre et fais 10 ciseaux avec les jambes |
| 11 | Grimpe à 3 endroits différents |
| 12 | Recule de 3 cases |
| 13 | Donne 10 coups de poings devant toi en alternant les mains |
| 14 | Refais l'activité que les autres ont choisi pour toi |
| 15 | Fais le tour de la pièce en marchant à 4 pattes |
| 16 | Porte un objet lourd que les autres joueurs ont choisi en comptant jusqu'à 3 |
| 17 | Fais une horrible grimace |
| 18 | Passe ton tour |
| 19 | Traverse la pièce en rampant comme un serpent |
| 20 | Fais la course avec un joueur. Si tu gagne avance de 2 cases. Si tu perds avance d'1 case. |
| 21 | Saute par-dessus quelque chose choisi par les autres joueurs. |
| 22 | Refais l'activité de ton choix |