

JEU DE L'OIE



Jeu



20 min



Objectif(s)

Citer, expliquer et mettre en pratique les gestes barrières qui limitent la propagation des virus



Lien avec le socle de compétence

Réinvestir dans d'autres situations les connaissances acquises



Déroulement de l'activité



En sous-groupe (idéalement 4 élèves par plateau), cette activité est autoportante pour les élèves

Se référer aux règles du jeu

Matériel(s)

- Plateau de jeu + cartes (annexe)
- Pions et dés (1 par élève en période de pandémie)



Pour continuer, « Histoires de malades »

CROIX-ROUGE
JEUNESSE de Belgique



JEU DE L'OIE

Règle du jeu

Distribuer deux cartes « BONUS » par joueur

Lancer le dé pour désigner le joueur qui débute la partie (chiffre le plus élevé) puis tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu

A tour de rôle, lancer le dé et avancer d'autant de cases indiqués.
Réaliser l'action demandée sur la case atteinte.

Actions

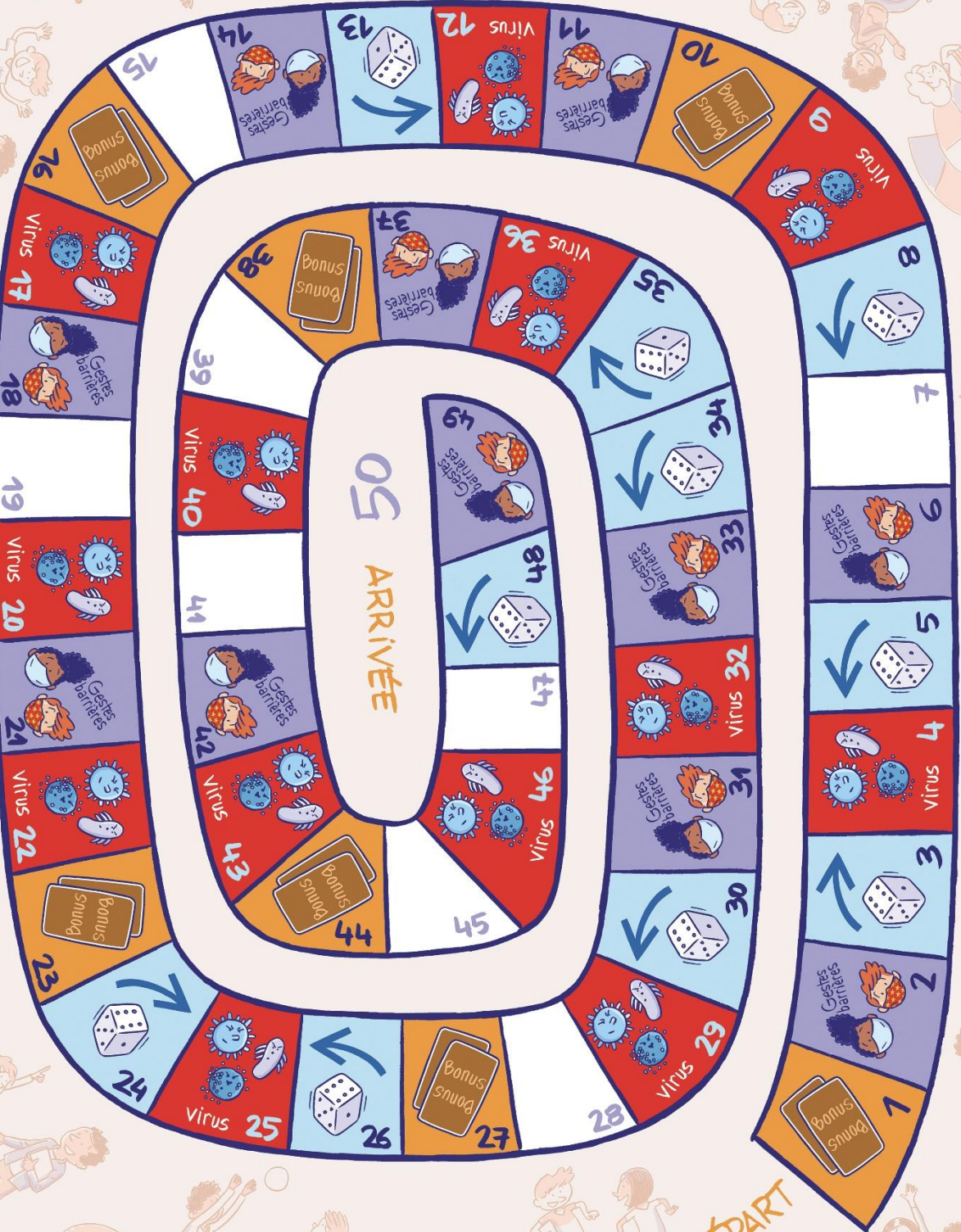
- **AVANCER** : relancer les dés pour connaître le nombre de cases que vous gagnez, exécuter la nouvelle mission de la case atteinte.
- **RECULER** : relancer les dés pour connaître le nombre de cases que vous perdez, exécuter la nouvelle mission de la case atteinte.
- **GESTE BARRIERE** : piocher une carte « Geste Barrière ». Le joueur a le temps d'un tour de table pour apprendre le geste barrière et l'expliquer aux autres joueurs. Quand revient le tour du joueur, il doit d'abord démontrer le geste barrière avant de pouvoir rejouer.
- **VIRUS** : piocher une carte virus et la lire à haute voix. Pour se protéger de celui-ci le joueur peut soit :
 - Utiliser une carte BONUS qui protège contre le virus annoncé
 - Démontrer le/les gestes barrières qui permettent de limiter sa propagationSi le joueur ne possède pas de cartes BONUS et n'a pas su reproduire tous les gestes barrières, il est contaminé et doit passer un tour complet en quarantaine.
- **BONUS** : piocher une carte qui permettra au joueur de se protéger d'une propagation de virus ou d'avancer de plusieurs cases.

Le jeu se termine quand tous les joueurs sont arrivés sur la case centrale.
Les joueurs qui ont déjà atteints la case centrale se regroupent avec les autres joueurs.

Vir'
Action


CROIX-ROUGE
de Belgique
JUNESSE


CROIX-ROUGE
de Belgique
JUNESSE



Vir'
Action

DÉPART