Jeu de l'oie géant

A

Jeu de société grandeur nature

Nature : Agir ensemble (actions communes).

Participants : Un accompagnant par participant.

Lieu/Espace : Grand espace extérieur ou à l'intérieur, dans un local suffisamment grand qui permette de réaliser un circuit.

Temps : De 30 à 90 minutes en fonction du nombre de participants.

Précautions

- Le support représentant les cases du jeu doit être souple pour ne pas qu'il se casse lors du passage de la chaise roulante ;
- Le dé doit être léger ;
- Avoir une gradation dans la difficulté de chaque défi : tout le monde peut passer par tous les défis mais à son niveau ;
- Il faut prendre suffisamment de temps pour concevoir le jeu au préalable ;
- Essayez le jeu avant de le proposer aux participants.

Matériel

- Sets de table pour réaliser les cases (nombre à déterminer en fonction du nombre de participants).
- Les sets «point de départ» et «arrivée» sont à distinguer des autres sets ;
- Symbolisez les défis par une image et collez-la sur les sets de table. Certaines cases peuvent rester vides ;
- Gros dé en mousse avec du scratch pour appliquer le code choisi. Par exemple : couleur, forme… Il faut alors faire correspondre les sets de table au code choisi ;
- Matériel de défi ;
- Table pour déposer le matériel de défi ;
- Tableau d'affichage.

Déroulement

Introduction :

- Installez les cases du jeu en créant un demi-cercle pour que chaque personne puisse suivre le cours du jeu ;
- Installez la table de défis au centre du demi-cercle et installez-y le matériel en fonction des défis que vous avez choisis ;
- Amenez les participants devant le circuit et donnez des explications sur les règles du jeu :
  - Indiquez le point de départ et arrivée ;
  - Attirez l'attention sur le dé en expliquant à quoi correspond chaque face ;
  - Désignez le matériel de défi ;
  - Les accompagnants peuvent jouer pour montrer aux participants ;
  - Commencez par un tour pour du beurre pour rendre concrètes les consignes.

Déroulement :

- Définissez l'ordre des participants en leur attribuant un numéro qui devra rester visible ;
- Le premier participant jette le dé et se dirige vers la case correspond au résultat du dé ;
- Le participant réalise éventuellement (puisque certaines cases peuvent être vides) le défi correspondant à la case ;
- Le défi est réalisé avec l'aide des accompagnants. Le participant rejoint la zone défi pour le réaliser ;
- Si l'épreuve est réussie, le participant reste sur la case, s'il échoue il devra reculer d'une case ;
- Le second participant jette le dé et ainsi de suite ;
- Le premier arrivé à la case arrivée a gagné mais le jeu continue pour les autres participants.

Fin de l'activité :

- Affichez la photo du gagnant ainsi que de tous les participants sur le panneau d'affichage.

Trucs et astuces

- Adaptez les défis en fonction des possibilités des participants. Par exemple avec des cubes :
  - cubes de différentes textures et les faire passer sur les bras, le visage du participant.
  - le mettre dans la main du participant ;
  - transvasement de cubes ;
  - tour de deux cubes ;
  - tour de cinq ou six cubes.
- Adaptez les règles du jeu en fonction du niveau de compréhension. Simplifiez le matériel, les règles, rendez plus visuel… ;
- Dynamisez la case arrivée pour motiver les participants ;
- La case déguisement fonctionne souvent très bien : le participant doit choisir un accessoire et le porter tout au long du jeu ;
- Personnalisez le jeu pour que cela soit plus attrayant et motivant en fonction des intérêts des participants ;
- Prévoyez un lecteur CD/MP3 pour ponctuer le jeu avec des jingles : quand le participants a réussi le défi par exemple.