

# Jeu de l'oie de la motricité

<p><b>DÉPART</b></p>	 <p>Tiens 5 secondes sur un pied</p>	<p>x 10</p>  <p>Saute 10 fois sur place</p>	<p>n</p> <p>Fais le pont 10 secondes</p>	<p>Passes ton tour</p> 
				 <p>Reste 15 secondes assis en tailleur sans bouger</p>
<p>n</p> <p>Fais le pont 10 secondes</p>	<p>Reculer d'une case</p> <p>- 1</p>	 <p>Tiens 5 secondes sur un pied</p>	 <p>Fais-toi aussi grand que possible 15 sec</p>	
 <p>Fais 10 sec la grenouille</p>			 <p>Reste 15 secondes assis en tailleur sans bouger</p>	 <p>Fais 10 sec la grenouille</p>
 <p>Fais-toi aussi grand que possible 15 sec</p>	<p><b>ARRIVEE</b></p>			<p>x 10</p>  <p>Saute 10 fois sur place</p>
<p>x 10</p>  <p>Saute 10 fois sur place</p>	<p>Passes ton tour</p> 			
<p>Reculer d'une case</p> <p>- 1</p>	 <p>Fais 10 sec la grenouille</p>	 <p>Fais-toi aussi grand que possible 15 sec</p>	 <p>Tiens 5 secondes sur un pied</p>	<p>n</p> <p>Fais le pont 10 secondes</p>

# Jeu de l'oie de la motricité

## Règles du jeu

### **Matériel :**

- Le plateau à imprimer ou à reproduire sur une feuille
- 1 dé
- Des pions

### **But du jeu :**

Tous les joueurs commencent sur la case départ et doivent atteindre la case arrivée pour gagner.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case, il doit réaliser l'exercice. En cas d'échec lors d'un exercice, il faut rester sur sa case.

### **Difficulté :**

- *Facile* : le joueur est désigné s'il franchit la case arrivée
- *Normal* : Pour être désigné vainqueur, le joueur doit tomber pile sur la case arrivée sinon il faut reculer pour les cases en trop et retenter sa chance le tour suivant.