

13	12 	11 	
	26 	25 	24 
14 	27 	35 	
15 	28 	29 	COLLER ICI
	16 	17 	
Départ →	1 		

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

DECOUPER ICI

10 	9 	8 7 
23 	22 21 	
34 	33 32 	6 
30 	31 	20 
18 	19 	
2 	3 	5 4 

## MODE D'EMPLOI

*Règles du jeu* : Chacun lance le dé à son tour. La personne exécute la consigne dessinée dans la case. Les activités proposées pour chaque case doivent être relativement courtes.

*Matériel* : De l'espace au sol pour jouer et bouger, des coussins, des pions, un dé.

*Montage* : Photocopier les deux feuilles du plateau au format A3, les assembler. Si possible coller sur du carton.

1. Le jeu commence, lève les bras en l'air tel Superman !
2. Statue ! Pendant dix secondes, ne bouge plus, où tu risques de réveiller le géant qui dort.
3. Chante une chanson à ton entourage.
4. Oups ! La sorcière te transforme en éléphant... Marche comme ce dernier et imite la trompe avec ton bras.
5. Tu t'envoles comme un avion, fais un tour sur toi-même, les bras écartés.
6. Mince le sol se transforme en lave, grimpe quelque part (canapé, chaise).
7. Oups ! La sorcière te transforme en grenouille. Saute comme cette dernière et coasse ! Exemple : « Crôaaa ! Crôaaa »
8. C'est le moment de se reposer, couche-toi au sol la tête sur un coussin.
9. Dis ce qui te rend content. Par exemple : « Je vais manger des frites, je m'amuse, etc.. ».
10. Tu sors ta moto, allonge-toi sur le dos et pédale les pieds en l'air.
11. Tu traverses un pont très étroit. Debout, avance un pied devant l'autre. Les orteils d'un pied touchent le talon de l'autre pied. Attention de ne pas tomber !
12. Demande à quelqu'un de chanter une chanson, quand elle se termine cours t'asseoir sur un coussin.
13. Sans bouger, ferme les yeux et compte jusqu'à dix.
14. Oups ! La sorcière te transforme en tigre féroce... Marche à quatre pattes comme ce dernier et rugis !
15. Fais comme si tu étais une petite graine qui pousse lentement pour se transformer en un arbre magnifique.
16. NOOOOON ! Tu es tombé dans le chaudron de la sorcière : retourne à la case départ...
17. Statue ! Pendant dix secondes, ne bouge plus, où tu risques de réveiller le géant qui dort.
18. Un tronc t'empêche de passer, recule d'une case.
19. Invente une danse avec trois gestes que ton entourage peut reproduire.
20. Un serpent te poursuit, cache-toi vite !
21. Oups ! La sorcière te transforme en petit poisson... Allonge-toi sur le ventre et nage, nage.
22. Tiens sur un pied le plus longtemps possible !
23. Fais une grimace au géant, et il te laissera passer.
24. Oh ! Le bel oiseau. Toi aussi, tu t'envoles... Imite-le.
25. Cours au ralenti, sans faire de bruit.
26. Il fait nuit, tu aperçois un hibou au loin. Imite son cri « houhouhou... »
27. Le géant se promène, tu te mets en toute petite boule, comme un caillou, pour qu'il ne te voie pas.
28. Il est temps de prendre le bateau... Connais-tu une chanson qui parle de bateau ?
29. Attention, tu es chez la sorcière. Vite ! Recule de cinq cases.
30. Oups ! La sorcière te transforme en petit lézard ... Rampe au sol !
31. Tu cherches à toucher le soleil, sur la pointe des pieds, étire-toi et lève les bras.
32. Écoute bien ce rythme, marche en même temps (quelqu'un d'autre tape un rythme des mains/ des pieds/sur ses cuisses).
33. Pieds joints, es-tu capable de sauter par-dessus la rivière ?
34. Tu es bientôt arrivé... Prends trois grandes respirations !
35. .... Applaudissements !! BRAVO, tu as gagné !