

LE JEU DE L'OIE DES ÉMOTIONS

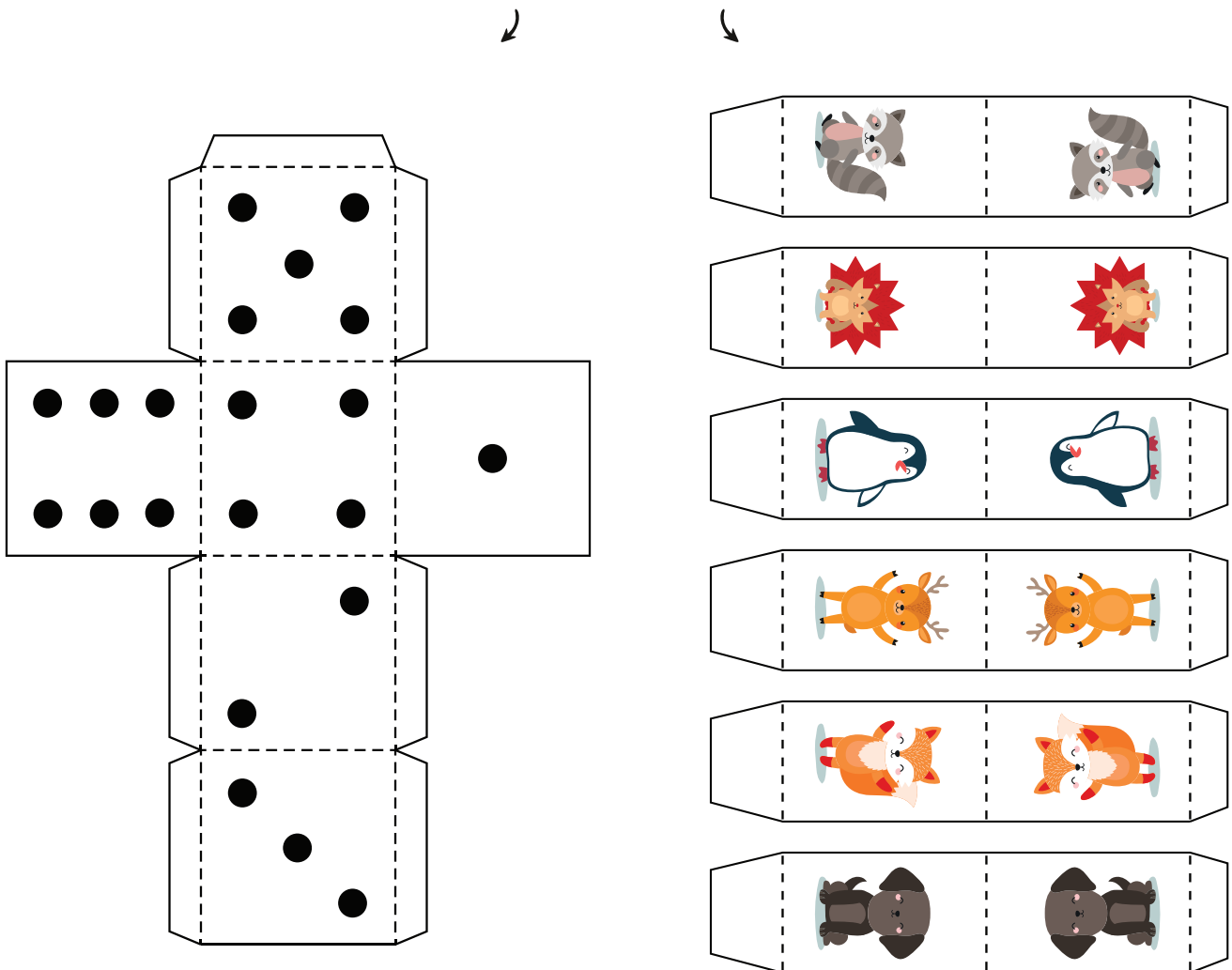


Pose ton pion sur la case départ. Chacun, à tour de rôle, lance le dé, avance du nombre de cases correspondant et essaie de faire ce qui est demandé.

Règle spéciale : si tu te dévalorises ou que tu dévalorises quelqu'un d'autre, recule d'une case (mais n'effectue pas l'action de la nouvelle case).

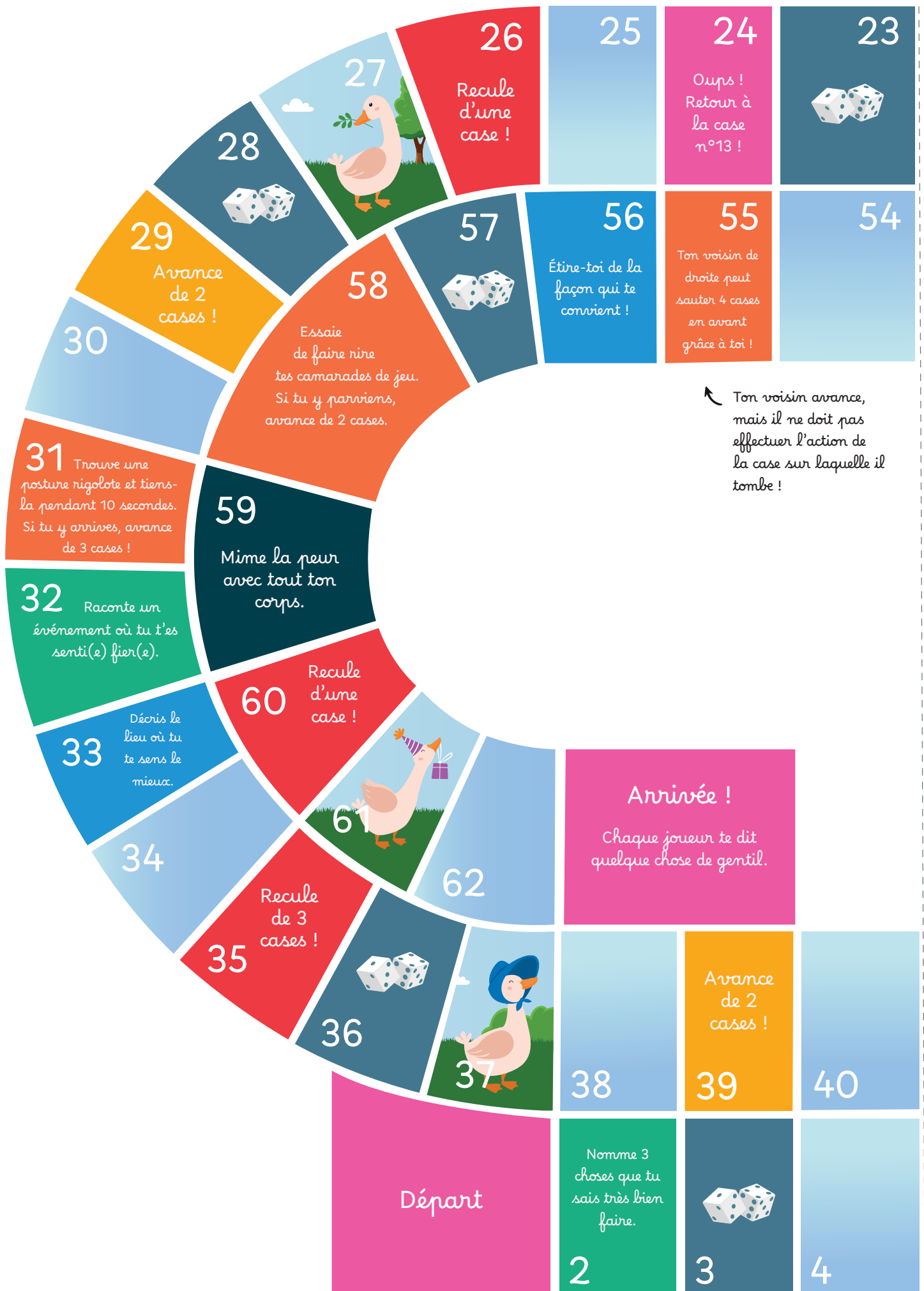
Le premier à atteindre la case 63 gagne la partie !

Tu peux découper ces modèles pour fabriquer ton propre dé et tes propres pions !



DÉTAIL DES CASES

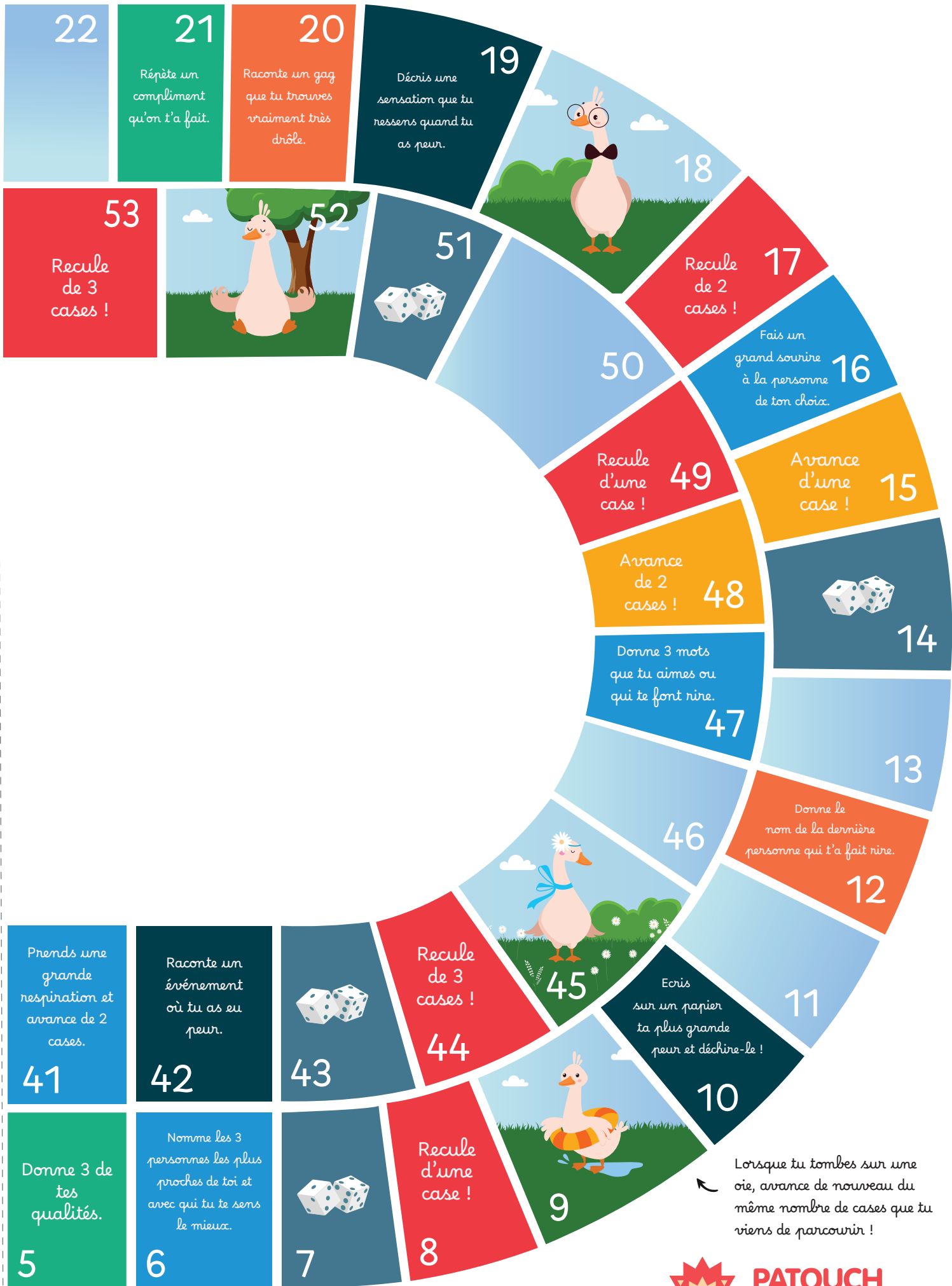
- 1 : Point de départ.
- 2 : Nomme 3 choses que tu sais très bien faire.
- 3 : Case "dés" - Rejoue !
- 4 : Tu es tranquille pour ce tour, il ne se passe rien.
- 5 : Donne 3 de tes qualités.
- 6 : Nomme les 3 personnes les plus proches de toi et avec qui tu te sens le mieux.
- 8 : Recule d'une case.
- 9 : Case "oie" - Avance de nouveau du même nombre de cases que tu viens de parcourir.
- 10 : Écris sur un papier ta plus grande peur et déchire-le.
- 12 : Donne le nom de la dernière personne qui t'a fait rire.
- 15 : Avance d'une case.
- 16 : Fais un grand sourire à la personne de ton choix.
- 17 : Recule de 2 cases.
- 19 : Décris une sensation que tu ressens quand tu as peur.
- 20 : Raconte un gag que tu trouves vraiment très drôle.
- 21 : Répète un compliment qu'on t'a fait.
- 24 : Oups ! Retour à la case numéro 13.
- 26 : Recule d'une case.
- 29 : Avance de 2 cases.
- 31 : Trouve une posture rigolote et tiens-la pendant 10 secondes, si tu y arrives, avance de 3 cases.
- 32 : Raconte un événement où tu t'es senti(e) fier(e).
- 33 : Décris le lieu où tu te sens le mieux.
- 35 : Recule de 3 cases.
- 39 : Avance de 2 cases.
- 41 : Prends une grande respiration et avance de 2 cases.
- 42 : Raconte un événement où tu as eu peur.
- 44 : Recule de 3 cases.
- 47 : Donne 3 mots que tu aimes ou qui te font rire.
- 48 : Avance de 2 cases.
- 49 : Recule d'une case.
- 53 : Recule de 3 cases.
- 55 : Ton voisin de droite peut sauter 4 cases en avant grâce à toi (mais il ne doit pas effectuer l'action de la case sur laquelle il tombe).
- 56 : Étire-toi de la façon qui te convient.
- 58 : Essaie de faire rire tes camarades de jeu. Si tu y parviens, avance de 2 cases.
- 59 : Mime la peur avec tout ton corps.
- 60 : Recule d'une case.
- 63 : Bravo, tu es arrivé en premier ! Chaque joueur te dit quelque chose de gentil.



↪ Ton voisin avance, mais il ne doit pas effectuer l'action de la case sur laquelle il tombe !



Relance le dé lorsque tu tombes sur cette case ! ↪



Lorsque tu tombes sur une oie, avance de nouveau du même nombre de cases que tu viens de parcourir !