

# Ronde des oies

Un jeu coopératif de mouvements, pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans, qui se dandinent comme des oies.

**Auteur :** Anja Wrede  
**Illustration :** Gabriela Silveira  
**Rédaction :** Christiane Hüpper  
**Durée du jeu :** env. 10 minutes



Aujourd'hui encore, les oies peinent à sortir de leur nid douillet. Pour se réveiller, elles décident de faire du sport. Mais attention ! Le renardeau filou les guette et n'a qu'une seule chose en tête : effrayer le troupeau d'oies...

FRANÇAIS

**Parviendrez-vous à exécuter ensemble les 8 mouvements au moins une fois avant que ce filou renard ne vous effraie ?**

## Contenu du jeu

- 24 cartes de pré ①
- 8 cartes de mouvements ②
- 1 renardeau (en bois) ③
- 1 règle du jeu



Avant de jouer, regardez les huit mouvements indiqués ci-dessous et imitez-les tous ensemble :



#### L'oie qui saute

Mettez-vous debout sur une jambe. Ceux qui veulent peuvent sauter à cloche-pied plusieurs fois de suite.



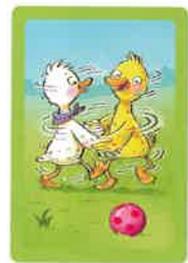
#### L'oie qui applaudit

Frappez plusieurs fois dans vos mains.



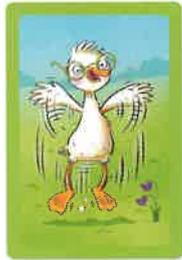
#### L'oie qui se dandine

Penchez-vous en avant pour faire ressortir vos fesses et marchez en vous dandinant.



#### La ronde des oies

Choisissez un joueur, prenez-le par les mains et faites une ronde.



#### L'oie qui vole

Sautez en l'air en levant les deux jambes. Écartez les bras et remuez-les comme si c'étaient des ailes.



#### Derrière les genoux

Pliez les genoux et frappez dans vos mains en les mettant derrière les genoux.



#### Du bout des pieds

Choisissez un autre enfant. Asseyez-vous par terre face à face et mettez vos pieds les uns contre les autres. Si vous le voulez, vous pouvez aussi « pédaler ».



#### Oies à la queue leu leu

Tous les joueurs donnent en même temps le signal « En avant, marche ». Ils se suivent tous en file indienne en tournant autour de la table ou en traversant la pièce. Le joueur qui a tiré la carte mène la file.

Maintenant que tous les joueurs connaissent les mouvements à effectuer, le jeu peut commencer. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi faire tous les mouvements en groupe !

## Préparatifs

Posez les huit cartes de mouvements en cercle, comme sur l'illustration. Posez le renard à côté de la carte de mouvements « Oies à la queue leu leu » (voir l'illustration). Mélangez les cartes de pré et posez-les, face « pré » visible, autour des cartes de mouvements.



## Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra le mieux se dandiner comme une oie commence en retournant la carte de pré de son choix.

### Que peut-on voir sur la carte de pré retournée ?

- Une ou plusieurs oies ?



S'il y a **une oie**, lève-toi et fais le mouvement indiqué, puis rassieds-toi.



S'il y a **plusieurs oies**, fais le mouvement avec un ou plusieurs autres joueurs, puis rasseyez-vous tous.



Ensuite, pose la carte, face mouvement visible, sur la carte de mouvements correspondant. S'il y a déjà une carte, pose-la dessus.

- Le renard ?

Le joueur dit :

« **Renard aux aguets** ».

Ce filou de renard effraie les oies : tous les joueurs tournent autour de la table en imitant le cri des oies. Quand ils sont tous de nouveau à leur place, le joueur avance le renard d'une carte de mouvements dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte de renard retournée est retirée du jeu.



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant, qui retourne une autre carte de pré.



## Fin de la partie

Le jeu peut se terminer de deux manières différentes :

- Vous gagnez la partie tous ensemble si au moins une carte de pré est posée sur chaque carte de mouvements. Réjouissez-vous tous ensemble et courez dans tous les sens en battant des bras.
- Ou alors : Si le renard a fait une fois le tour du pré et est revenu à côté de la carte des oies à la queue leu leu, les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie. Le renard leur fait la course et ils doivent vite faire ensemble le tour de la table.

### Conseil :

- *Ce jeu peut être également joué par terre.*
- *Certains mouvements seront à faire par un seul joueur, d'autres par plusieurs.*

FRANÇAIS

## Variante mémoire

**Quand vous aurez fait plusieurs parties, vous pourrez essayer la variante suivante :**

Quand la carte de renard est retournée, elle est reposée face cachée une fois que les joueurs ont fait le tour de la table. Les joueurs doivent alors bien se rappeler à quels endroits se trouvent les cartes de renard.

