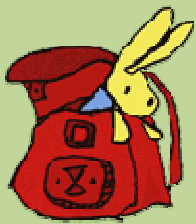


1 ▶

2

3



27

28

29

30

26

47

48

49

25

46

59

60

24



45



58



63

23

44

57

56

22

43



42

41

21

20



19



18

partie à découper au ras des cases et coller sur la partie grisée de l'autre page

4

5



6

7



31

32

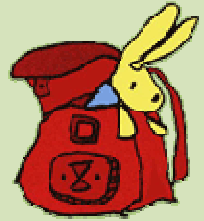
33

8

50

51

34



9

61



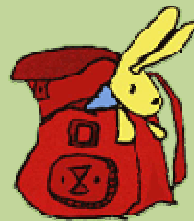
52

35

10

62

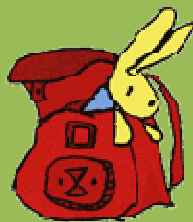
53



36

11

55



54

37



12

40

39

38

13

17

16

15

14

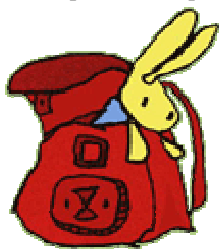
Le jeu de l'oie de Têtard

Matériel :

- ❖ une piste de 63 cases en spirale avec des cases bonus et des cases malus (coller les deux pages)
- ❖ 2 dés classiques
- ❖ un pion par joueur

Règle de base de tous les jeux de l'oie : (les malus peuvent être modifiés et adaptés aux enfants)

- ❖ le jeu se joue avec 2 dés.
- ❖ un premier coup décide de celui qui va commencer.



- ❖ le sac à dos de Têtard signale les cases bénéfiques disposées de 9 en 9. On ne s'arrête pas sur ces cases, on doit rejouer aussitôt.

- ❖ la case 6, Têtard lance son ballon et avance à la case 12.
- ❖ la case 19, Têtard refait ses lacets et le joueur passe un tour.
- ❖ la case 31, Têtard fait de la peinture et attend que quelqu'un vienne prendre sa place : un autre joueur doit tomber sur cette case.
- ❖ la case 42, Têtard doit ranger les jouets et retourne à la case 30.
- ❖ la case 52, Têtard attend que quelqu'un vienne le chercher : un autre joueur doit tomber sur cette case.
- ❖ la case 58, Têtard est tombé et le joueur doit tout recommencer.
- ❖ la case 63, Têtard a bien gagné le droit de se reposer, mais il doit y tomber juste, sinon il retourne en arrière ...



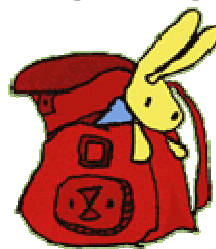
Le jeu de l'oie de Têtard

Matériel :

- ❖ une piste de 63 cases en spirale avec des cases bonus et des cases malus (coller les deux pages)
- ❖ 2 dés classiques
- ❖ un pion par joueur

Règle de base de tous les jeux de l'oie : (les malus peuvent être modifiés et adaptés aux enfants)

- ❖ le jeu se joue avec 2 dés.
- ❖ un premier coup décide de celui qui va commencer.



- ❖ le sac à dos de Têtard signale les cases bénéfiques disposées de 9 en 9. On ne s'arrête pas sur ces cases, on doit rejouer aussitôt.

- ❖ la case 6, Têtard lance son ballon et avance à la case 12.
- ❖ la case 19, Têtard refait ses lacets et le joueur passe un tour.
- ❖ la case 31, Têtard fait de la peinture et attend que quelqu'un vienne prendre sa place : un autre joueur doit tomber sur cette case.
- ❖ la case 42, Têtard doit ranger les jouets et retourne à la case 30.
- ❖ la case 52, Têtard attend que quelqu'un vienne le chercher : un autre joueur doit tomber sur cette case.
- ❖ la case 58, Têtard est tombé et le joueur doit tout recommencer.
- ❖ la case 63, Têtard a bien gagné le droit de se reposer, mais il doit y tomber juste, sinon il retourne en arrière ...

