

LA MARELLE DES QUESTIONS

Âge: dès 6 ans

Durée: 30 min

Matériel:

- Une craie pour dessiner une marelle
- Des pictogrammes

DÉROULEMENT

- Préparer des pictogrammes qui seront déposés sur la marelle, et pourront changer à chaque partie, afin de varier.

Par exemple:

nom de garçon

nom de fille

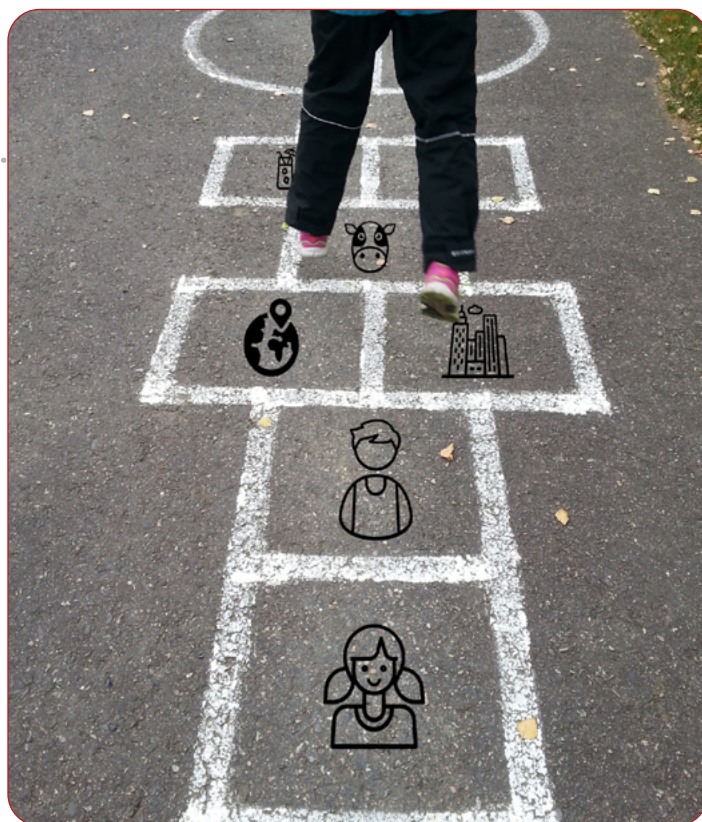
pays

ville

animal

boisson

aliment



VARIANTES

- Il faut parcourir la marelle à cloche pied, ou à deux pieds en fonction de l'âge et de la maîtrise.
- Dans la case, 1 il faut par exemple citer un nom de garçon.
- Dans la case 2, il faut citer deux noms de filles et ainsi de suite suivant les indications de la marelle.
- Le joueur qui a réussi le parcours sans faute gagne.

Ajouter des règles comme par exemple:

- Ne pas mettre les 2 pieds à terre avec le 8
- Rester à cloche pied
- Donner trois lettres pour commencer les mots à respecter tout au long de la marelle, différents d'un enfant à l'autre
- Déplace toi sur la marelle à la manière d'un animal



Animagique



www.animagique.be