

Jeu de l'oie de l'école

63 · 2 à 6 · 1 dé, 1 pion chacun · A4 · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr

1	2	3	4	5 	6 	7	8	9 
28	29	30	31 	32 	33	34	35	10
27 	48	49	50 	51	52 	53	36 	11
26	47	60	61	62	63 	54 	37	12
25	46	59 	58 	57	56	55	38	13
24	45 	44	43	42 	41 	40	39	14 
23 	22	21	20	19 	18 	17	16	15

Départ à la case 1

Arrivée à la case 63

Règle du jeu

De deux à six joueurs, un pion chacun, un dé. À son tour, on lance le dé et on avance d'autant de cases. Le premier qui atteint la case 63 a gagné : il faut le compte juste, sinon on recule du surplus.

Les cases de la journée

Les bonnes étoiles (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59) : bien joué, avancez à nouveau du même nombre de cases.

6, la cloche de la récréation : filez jusqu'à la case 12.

19, la cantine : on prend son temps, passez un tour.

31, le cartable oublié : attendez qu'un autre joueur passe vous le rendre.

42, l'exercice à refaire : retournez à la case 30.

52, la pile de livres à ranger : passez deux tours.

58, la tache d'encre sur le cahier : retournez à la case 1.

63, le diplôme : la première arrivée a gagné.