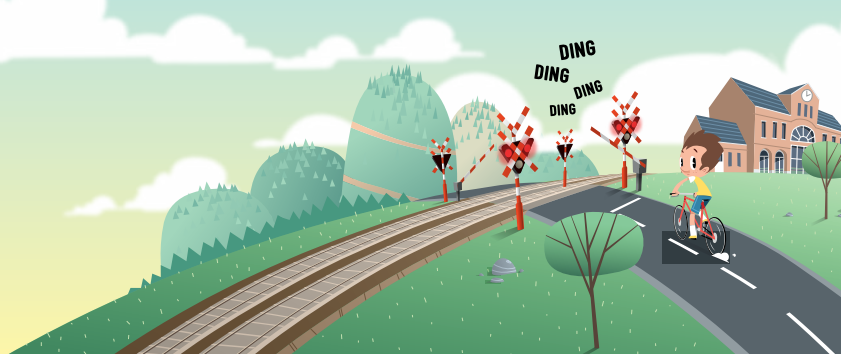


# Jeu de l'oie géant



L'animation consiste en un **jeu de l'oie géant** sur la sécurité aux abords des voies ferrées. Le but de l'animation est de **tester** et d'**améliorer les connaissances** des enfants en matière de sécurité ferroviaire.



Durée:  
**15 - 20 minutes**



Public cible:  
**6 - 10 ans**



Nombre de participants:  
**1 à 5 enfants.**  
**Si vous jouez avec plus de 5 enfants, formez des groupes afin de ne pas dépasser 5 équipes.**



Le matériel peut être emprunté via [calendrierdesecoliers@infrabel.be](mailto:calendrierdesecoliers@infrabel.be)

*(Infrabel ne se charge pas de la livraison du matériel)*

## COMPOSITION DU JEU:



- 1 tapis de jeu (le tapis est composé de 4 morceaux à assembler - les systèmes d'attache sont prévus)
- 5 pions en mousse 3D (hauteur max. de 80 cm)  
Chaque pion représente un élément ferroviaire:  
train, rail, signal, croix de Saint-André et panneau «*Accès interdit*»
- 1 dé en mousse 3D
- Plusieurs fiches plastifiées:
  - 1 fiche explicative des différentes cases reprises sur le tapis de jeu
  - 1 fiche « *Que fais-tu ?* » + 10 illustrations (format A3)
  - 1 fiche « *Vrai ou Faux* »
  - 1 fiche « *Question de réflexion* »
  - 1 fiche « *Question d'observation* »





## QUELQUES RÈGLES DE BASE :

### 1 action par lancer de dé!

Si un enfant a le droit de relancer le dé parce qu'il tombe sur une case le lui permettant, ou parce qu'il répond correctement à une question, il ne doit pas systématiquement répondre à la nouvelle question demandée.

Ceci afin d'éviter qu'un enfant ne réalise le parcours en « une seule fois » sans laisser aux autres enfants la possibilité de jouer.

Si, au contraire, la partie de jeu dure trop longtemps, n'hésitez pas dans ce cas à poser une nouvelle question.



### 1 case par enfant!

Si un enfant tombe sur la même case qu'un copain, il se place sur la case suivante. L'enfant répond alors à la question/fait l'action demandée par cette case.

