



LE JEU DE L'OIE ZERBINETTE

Lucie rejoint sa maman à Bectoile, petit village en pleine campagne entre bocage et forêts. Lors de ses allers et retours entre la ferme et les ruines du château, elle découvre tout une faune sauvage ou domestique, dont un blaireautin qu'il faut soigner et Zerbinette, une oie au fort tempérament qui adore faire du tracteur.

PRÉPARATION : Imprimer le plateau du jeu de l'oie de 63 cases en format A3, ainsi que les pions, silhouettes colorées de l'oie Zerbinette. Prévoir un plateau pour 6 joueurs.

RÈGLE DU JEU

Yann est reparti du château en tracteur en oubliant son oie Zerbinette. Elle doit rentrer seule en traversant toute la campagne pour retrouver sa ferme. De case en case, elle rencontre des animaux, traverse des paysages. Des aides ou des embûches (en lien avec le film) la feront avancer ou reculer. Quelle oie arrivera la première à la ferme ?

(DURÉE : 20 À 30 MIN)

Jouer à tour de rôle en lançant à chaque fois 2 dés et avancer son oie (pion) du nombre de points indiqués sur les dés.

La première oie qui arrive à la ferme, sur le siège du tracteur a gagné (case 63).

Le long du parcours, les joueurs peuvent tomber sur certaines cases qui les avantageront (en vert) ou les désavantageront (en rouge). Des cases bleues posent des questions sur le film. Il faut y répondre pour continuer d'avancer.

- Cases oie (9, 36, 54) : avancer à nouveau d'autant de cases que marqué sur le dé.

- Cases question (4, 12, 15, 22, 35, 48, 55, 59) : avancer de deux cases si la réponse est juste. Reculer de deux cases si la réponse est fausse ou incomplète.

DÉTAIL DES CASES QUESTION, AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE.

À LIRE DÈS QU'UN JOUEUR TOMBE SUR L'UNE D'ENTRE ELLE.N°

Case 4 : Pourquoi le vieux château est-il en ruine ?

Case 6 : Les blaireaux t'indiquent un raccourci par leur terrier. Va directement case 12

Case 8 : Le chemin est pentu, il fait chaud. Fais une pause à l'ombre d'un arbre et passe un tour.

Case 9 : L'oie. Avance à nouveau d'autant de cases que de points sur le dé.

Case 12 : Peux-tu citer quatre animaux sauvages croisés par Lucie dans la nature autour de Bectoile ?

Case 15 : Où habitait Caro, la maman de Lucie, quand elle était enfant ?

Case 18 : Les mésanges te montrent le chemin. Va jusqu'à la case 30

Case 19 : Le temps de soigner le petit blaireau malade, passe un tour.

Case 22 : Comment s'appelle le chien de Pierrot ?

Case 27 : Saute sur le dos du cheval et court jusqu'à la case 33

Case 31 : Coincé dans la crypte du château, attend qu'un autre joueur tombe sur cette case pour te libérer. (Le libérateur ne se trouve pas bloqué à son tour)

Case 35 : De quoi se nourrit le blaireau ?

Case 36 : L'oie. Avance à nouveau d'autant de cases que de points sur le dé.

Case 42 : Tu t'es perdu dans la forêt du sorcier. Reviens sur tes pas pour rejoindre la route, à la case 33.

Case 45 : Tu trouves le passage à gué sur la rivière. Un raccourci qui te mène case 51.

Case 48 : Que fais le sorcier dans sa vieille caravane ?

Case 52 : Il y a un gros orage. Passe ton tour à l'abri, le temps que la pluie cesse.

Case 54 : L'oie. Avance à nouveau d'autant de cases que de points sur le dé.

Case 55 : Que produisent papi Jeannot et mamie Cléo dans leur Ferme ?

Case 58 : Impatiente, tu montes trop vite dans le tracteur de Yann qui retourne au château. Retour à la case départ !

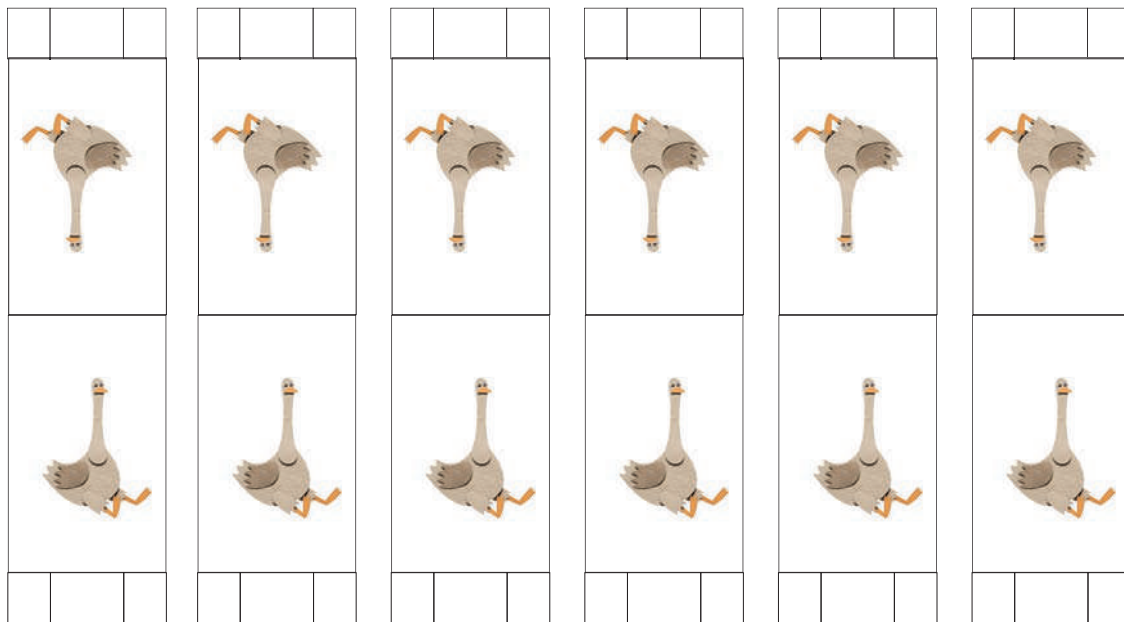
Case 59 : Presque arrivé, tu vois les vaches dans l'étable. Peux-tu donner le nom d'au moins trois d'entre elles ?

LES PIONS

Prévoir 6 pions : par un découpage et un pliage simple, l'oie doit être visible au recto et au verso du pion.

Avec un pion rectangulaire, l'oie peut se détacher sur un fond blanc à colorier avec 6 couleurs différentes pour différencier chaque pion. Sans oublier le petit socle à découper.

Exemple :



RÉPONSES

Case 4 : Pourquoi le vieux château est-il en ruine ?

Réponse : Incendié autrefois par des soldats lors de la guerre.

Case 12 : Peux-tu citer quatre animaux sauvages croisés par Lucie dans la nature autour de Bectoile ?

Réponse : mésanges, blaireaux, renard, hibou, biche, écureuil, grenouille, hérisson, fouine, souris, chauve-souris.

Case 15 : Où habitait Caro, la maman de Lucie, quand elle était enfant ?

Réponse : dans un vieux moulin (qui a brûlé)

Case 22 : Comment s'appelle le chien de Pierrot ?

Réponse : Mandrin

Case 35 : De quoi se nourrit le blaireau ?

Réponse : Dans le film, Lucie lui donne des insectes et un ver de terre. Omnivore, il mange aussi de petits rongeurs, des fruits et des racines.

Case 48 : Que fait le sorcier dans sa vieille caravane ? Réponse : Il soigne des animaux blessés et sculpte des animaux en bois.

Case 55 : Que produisent papi Jeannot et mamie Cléo dans leur Ferme ?

Réponse : Du lait (on voit les vaches dans la salle de traite)

Case 59 : Presque arrivé, tu vois les vaches dans l'étable. Peux-tu donner le nom d'au moins trois d'entre elles ?

Réponse : Des noms en « o » : Pipo, Salto, Rito, Toto, Loto, Moto, Gato, Lasso, Bobo, Pepito, Metro, Boulo, Dodo et Margo.





DÉPART

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

32

31

30

29

28

53

52

51

50

49

48

60

62

63

56

57

55

35

34

33

32

40

39

38

37

36

35

34

33

32

31

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

ARRIVÉE