

VOTRE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE:

ADAPTATION DU JEU DE L'OIE

THÈME : LA TUNISIE ET

LES PROGRAMMES D'IMMERSION À PITT

1. Le Jeu de l'Oie:

« Le jeu de l'oie est un jeu de société de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés. Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

La première mention de ce jeu provient de la cour des Médicis à Florence, vers 1580. On parle alors du « noble jeu renouvelé des Grecs ». Le jeu de l'oie a inspiré une multitude de jeux éducatifs et moraux.

Sur le plan symbolique, l'oie renvoie à un animal qui annonce le danger. Ce mot aurait les mêmes racines que « oreille » et « entendre ». Le jeu de l'oie permettrait ainsi de mieux comprendre le monde. Son tracé en forme de spirale rappelle le labyrinthe à parcourir pour arriver à cette connaissance. Pont, puits, prison, mort sont autant de figures du parcours qui font référence à la mythologie et qui ont leur correspondance ésotérique dans les images du tarot. »
(wikipedia.fr)

« Chaque case porte un numéro et une petite image. Les joueurs avancent selon un coup de dés, le gagnant étant celui qui arrive le premier à la case 63, « le jardin de l'oie ». Les cases représentant des oies permettent au joueur de rejouer, mais il y a souvent des obstacles à proximité : l'hôtellerie (case 19), le puits (case 31), le labyrinthe (case 42), la mort (case 58), etc.

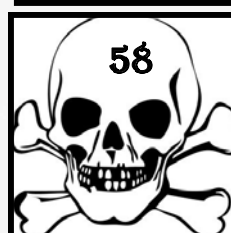
D'une structure particulièrement facile, le jeu de l'oie a donné lieu à une multitude de variantes. »
(encarta.fr)

Il y a un musée du Jeu de l'Oie à Rambouillet (http://www.cg78.fr/culturel/musees/28_oie.htm)

Nous vous offrons 2 « templates » pour que vous fassiez votre propre Jeu de l'Oie pour vos étudiants.

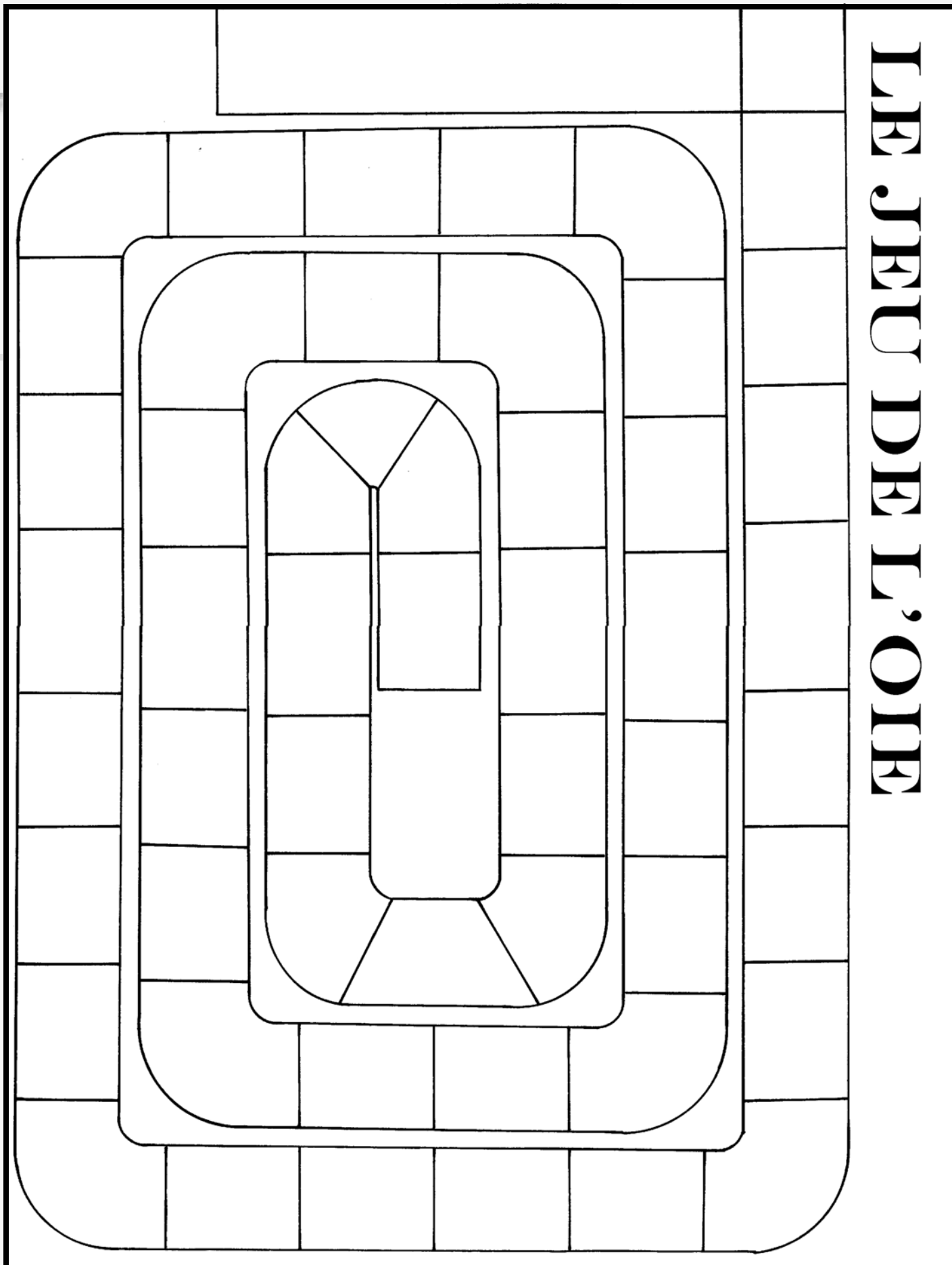
2. Dans notre variante:

- Vous devez aller de POSTVAR HALL (case 01) à Tunis (case 63)
- Toutes les cases ont un rapport avec les derniers programmes d'Immersion de Pitt
- Vous devez identifier les concepts tunisiens ou les images qui représentent des artefacts tunisiens dans les cases sur lesquelles vous tombez. Par exemple, si vous roulez vos dés et vous tombez sur la case Ex03, vous devez dire: « Cela représente la Tunisie » et définir ce que vous avez identifié en ajoutant « C'est la carte de la Tunisie. »
- Si vous avez identifié le concept, vous avez le droit de rejouer (relancer les dés).
- **Attention:** Il y a des cases pièges! Les cases qui représentent les animateurs du stage (Bonnie, Carol, Myriam, Jean, Jean-Louis) sont les cases où vous pouvez rejouer sans répondre à aucune question, mais vous devez reculer de 5 cases avant de rejouer. Les cases « LE PUIITS » (exemple case Ex04) sont les cases où vous resterez bloqué(e) jusqu'à ce qu'un autre joueur viennent prendre votre place dans le puits. La case « MORT » (case 58) vous renvoie automatiquement au début à Postvar Hall (case 01).
- Le joueur qui arrive le premier à Tunis (case 63) a gagné la partie.



200 km

LE JEU DE L'OMÉ

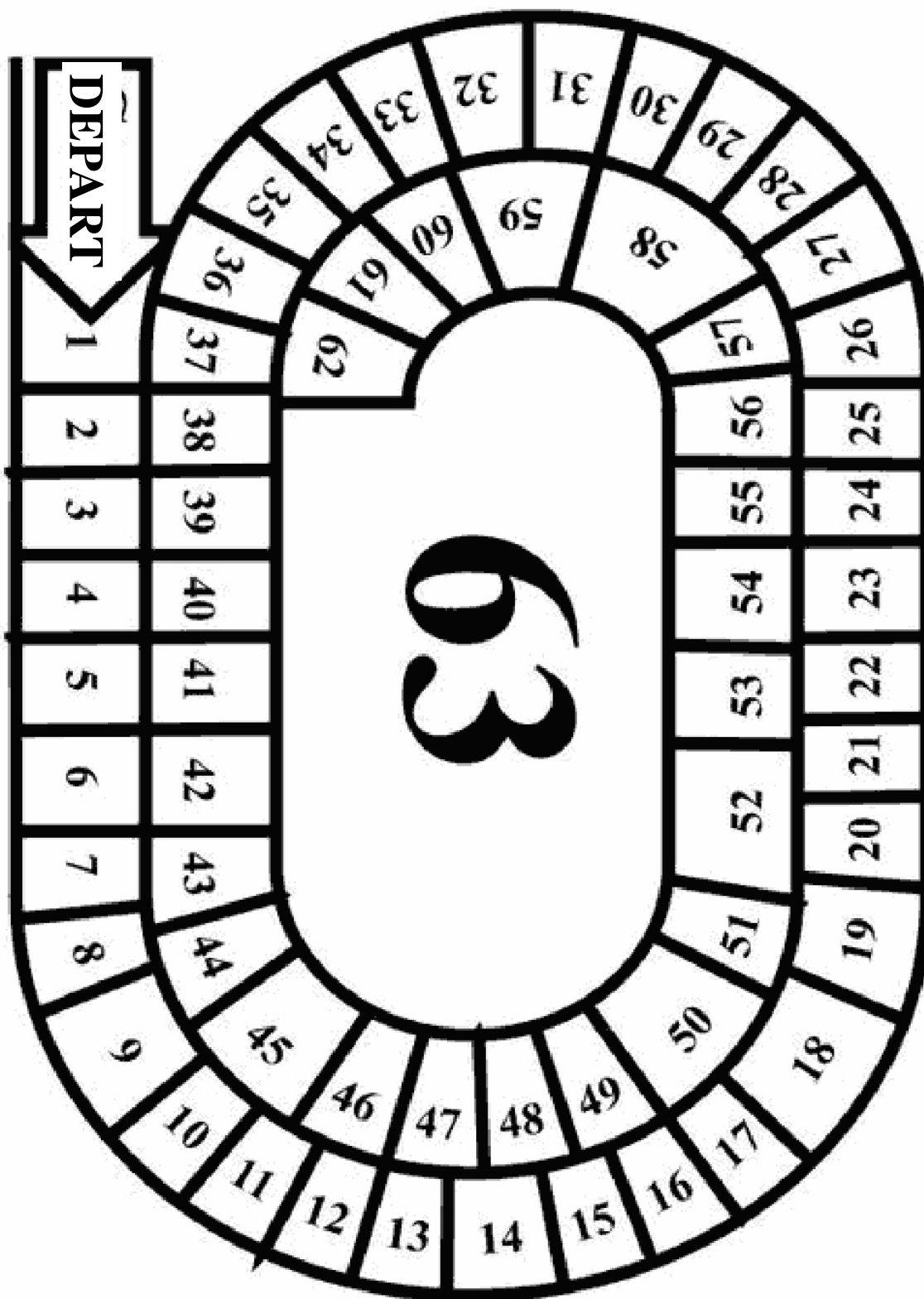


AL

a
ba



200 km



hha
erba



200 km