Jeu de l'oie sportif : quand tu tombes sur la case n°

1	Tu te transforme en éléphant : marche comme lui.
2	Allonge-toi et soulève tes jambes l'une après l'autre
3	Tu es une girafe : fais-toi aussi grand(e) que possible
4	Danse et au signal (taper dans les mains, dire stop…) tu es transformé en statue.
5	Tu te transformes en serpent : rampe comme lui, ventre au sol.
6	Traverse la rivière en passant sur le pont (banc ou chaise ou canapé…)
7	Place-toi dans un bac à linge, ou carton, au signal tu en sors ou tu y rentres.
8	Tu te transformes en lapin : saute comme lui.
9	Ferme les yeux, écoute les bruits : qu'entends-tu ?
10	Tenir (ou sauter) sur un pied, ce n'est pas facile !
11	Oh ! Le bel oiseau. Toi aussi, tu t'envoles…
12	Saute 5 fois (PS) 10 fois (MS) 15 fois (GS) sur place, à pieds joints.
13	La feuille d'automne est ballottée par le vent, elle tombe sur le sol, un coup de vent...
14	Aïe, tu es tombé dans le chaudron de la sorcière : retourne à la case départ.
15	Déplace-toi à quatre pattes comme un petit chien.
16	Récite ou répète après papa ou maman la comptine des jours de la semaine.
16	Tu es transformé en canard : baisse-toi et marche en te dandinant.
17	Fais oui avec la tête.
18	Te voilà un hérisson : au signal, roule-toi en boule.
19	Allongé au sol, pédale comme si tu étais sur un vélo.
20	Tu es transformé en grenouille : saute comme elle.
21	Tu es un géant : marche en faisant … des pas de géant !
22	A quatre pattes comme un petit chat : fais le dos rond (regarde ton nombril) .
23	Pieds joints, es-tu capable de sauter aussi loin que le kangourou ?
24	Marche comme l'araignée (assis par terre, prends appuis sur tes mains et tes pieds, soulève les fesses)
25	Ecoute bien la personne qui frappe dans ses mains plus ou moins vite : promène-toi à son rythme.
26	Fais non avec la tête.
27	Tu es une petite graine qui pousse lentement pour se transformer en jolie fleur.
28	Lance une petite balle dans un bassine, une poubelle papier, une boîte en carton.
29	A quatre pattes comme un petit chat : fais le dos creux (regarde le plafond) .
30	Attention, tu es chez la sorcière, vite recule de 5 cases
31	Allonge-toi et roule sur toi-même.
32	Rampe comme la chenille.
33	Debout, penche toi en avant, essaie de toucher le sol avec tes mains, sans plier les jambes.
34	Mains le long du corps, soulève les épaules 5 (PS), 10(MS), 15 (GS) fois.
35	Bravo ! tu as gagné !