



avex@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 28. Abrëll 2025

Gänsespill – Super Mario Editioun

Zil

Beim Gänsespill müssen d'Ekippe probéieren an enger bestëmmter Zäit esou vill wie méiglech Punkten ze erspillen an dem si erfollegräich d'Aufgabe léisen.

Material

- Spillfeld
- Nummeréiert Kaarte mam 5-stellige Code hannendrop
- Aufgabeblat
- Becheren
- Pingpongsball
- Blat mat Lidder
- Ficelle
- Meter
- Kompass
- Emoji Quiz
- Béchsen
- Bäll
- DIN A4
- Kaartespill
- Mastermindspill

- Fixfeier
- Kaart & Opléisung
- Nol, Hummer, Stéck Holz
- Museksbox
- Mixup-Kaarten
- Tangram Stécker
- Batch
- Pappbecheren
- Loftbäll
- Biischt
- Waasser
- Foulard fir d'Aen ze verbannen

D'nummeréiert Kaarten, d'Aufgabeblat, d'Lidder etc. fannt dir an den Annexen, fäerdeg fir raus ze drécken.

Erklärung

- D'Avex ginn an Ekippen agedeelt.
- All Ekippe kritt eng Spillfigur. Mat dëser Spillfigur beweegt sech all Ekippe op engem Spillfeld vun 38 Felder (entweder eng fäerdeg Virlag oder opgemoolt mat Kräid op de Buedem)

- Zu all Feld (nummeréiert um Spillfeld) geet et eng passend Kaart mat der nämmelechter Nummer mat engem 5-stellige Code op der Récksäit. Des Kaarte ginn am der Ëmgéigend verstoppt.
- Eng Ekippe wierfelt a muss dann d'Kaart mat der Nummer vum Feld op dem si grad gelant si sichen. Si müssen sech de 5-stellige Code verhalen a kennt domat zeréck bei d'Quizmasteren (Chef).
- Wann de Code richteg verhele gouf, verliert de Quizmaster déi passend Aufgab zum Code. (c.f. Annexe mat den Aufgaben)
- Wann d'Ekippe d'Aufgab richteg geléist huet, kritt si ee Punkt an d'äerf wieder wüfelen.
- D'Ekippe mat de meeschte Punkten no enger gewässer Zäit huet d'Gänsespill gewonnen.





avex@lgs.lu

LGS idées d'activités - 28 avril 2025

Jeu de l'oie - Édition Super Mario

Objectif

Dans ce jeu de l'oie, les équipes doivent essayer de gagner un maximum de points dans un temps imparti en réussissant les différents défis.

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes numérotées avec un code à 5 chiffres au verso
- Fiche de tâches
- Gobelets
- Balle de ping-pong
- Feuille avec des chansons
- Ficelle
- Mètre
- Boussole
- Quiz émoji
- Boîtes
- Balles
- Feuilles DIN A4
- Jeu de cartes
- Jeu Mastermind

- Allumettes
- Carte & solution
- Clou, marteau, morceau de bois
- Boîte à musique
- Cartes Mixup
- Pièces de tangram
- Badge
- Gobelets en carton
- Ballons gonflables
- Brosse
- Eau
- Foulard pour bander les yeux

Vous trouverez les cartes numérotées, la fiche d'activités, les chansons, etc. dans les annexes, prêtes à être imprimées.

Explication

- Les AvEx sont répartis en équipes.
- Chaque équipe reçoit un pion de jeu. Avec ce pion, l'équipe avance sur un plateau de 38 cases (soit à l'aide d'un modèle prêt à l'emploi, soit dessiné à la craie au sol).

- Pour chaque case (numérotée sur le plateau), il existe une carte correspondante portant le même numéro et un code à 5 chiffres au verso. Ces cartes sont cachées dans les alentours.
- Une équipe lance le dé et doit retrouver la carte correspondant au numéro de la case sur laquelle elle est tombée. Elle doit mémoriser le code à 5 chiffres et revenir vers les animateurs (chefs).
- Si le code est correctement mémorisé, l'animateur lit l'épreuve correspondante (voir annexe avec les épreuves).
- Si l'équipe réussit l'épreuve, elle marque un point et peut lancer le dé à nouveau.
- L'équipe ayant marqué le plus de points à la fin du temps imparti remporte le jeu de l'oie.





avex@lgs.lu

LGS ideas for activities - April 28, 2025

Goose Game - Super Mario Edition

Goal

In this Goose Game, teams must try to score as many points as possible within a set time by successfully completing various tasks.

Materials

- Game board
- Numbered cards with a 5-digit code on the back
- Task sheet
- Cups
- Ping pong ball
- Sheet with songs
- String
- Measuring tape
- Compass
- Emoji quiz
- Cans
- Balls
- A4 paper
- Deck of cards
- Mastermind game

- Matches
- Map & solution
- Nail, hammer, piece of wood
- Music box
- Mixup cards
- Tangram pieces
- Badge
- Paper cups
- Balloons
- Brush
- Water
- Blindfold (scarf or cloth to cover the eyes)

You will find the numbered cards, the activity sheet, the songs, etc. in the appendices, ready to be printed.

Instructions

- The AvEx are divided into teams.
- Each team receives a game piece. Using this piece, the team moves along a game board with 38 spaces (either a printed version or one drawn with chalk on the ground).

- Each space (numbered on the board) corresponds to a card with the same number and a 5-digit code on the back. These cards are hidden in the surrounding area.
- A team rolls the dice and must find the card matching the number of the space they landed on. They must memorize the 5-digit code and return to the quizmasters (leaders).
- If the code is correctly recalled, the quizmaster reads out the matching challenge (see annex with tasks).
- If the team successfully completes the challenge, they earn one point and may roll the dice again.
- The team with the most points at the end of the time limit wins the Goose Game.

