



JEU DE L'OIE

QUESTIONS



(Toutes les demandes et les réponses doivent se faire en espéranto)

- 1) Demande sa date de naissance à l'un des joueurs et attends sa réponse (le joueur n'est pas obligé de donner sa vraie date de naissance) – Si le joueur questionné répond correctement, il avance de 3 cases.
- 2) Cite 3 moyens de transport.
- 3) Trouve 3 mots avec le son « un ».
- 4) Compte de 50 à 60.
- 5) Traduit la phrase : « j'apprends l'espéranto en jouant ».
- 6) Fais une phrase au conditionnel.
- 7) Vas à la case 16.
- 8) Lis le poème contre le racisme.
- 9) Cite 3 fruits ou 3 légumes.
- 10) Recule de trois cases.
- 11) Pose une question de causalité à l'un des joueurs et attends sa réponse. – Si le joueur questionné répond correctement, il avance de 3 cases.
- 12) Fais 3 compliments à l'un des joueurs.
- 13) Cite 3 liens de parenté.
- 14) Cite 3 adjectifs et leur contraire.
- 15) Cite 2 mots désignant une chose concrète en utilisant l'affixe correspondant.
- 16) Trouve 5 mots avec le son « aŭ ».
- 17) Jette les dés encore une fois.
- 18) Pose une question de temps à l'un des joueurs et attends sa réponse. – Si le joueur questionné répond correctement, il avance de 3 cases.
- 19) Récite l'alphabet sans faute.
- 20) Cite 3 noms de vêtements.
- 21) Donne la date de demain.
- 22) Cite 2 mots désignant un outil en utilisant l'affixe correspondant.
- 23) Combien y-a-t'il de cases dans ce jeu ?
- 24) Dis le temps qu'il fait (tu peux inventer).

- 25) Recule de quatre cases.
- 26) Nomme 3 pays et leurs habitants.
- 27) Lis la fable « le corbeau et le renard ».
- 28) Cite 3 noms d'objets de la cuisine.
- 29) Pose une question de lieu à l'un des joueurs et attends sa réponse. – Si le joueur questionné répond correctement, il avance de 3 cases.
- 30) Recule de 6 cases.
- 31) Cite 2 mots désignant une chose abstraite en utilisant l'affixe correspondant.
- 32) Donne un exemple de temps composé.
- 33) Tu ne répondras pas à la prochaine question.
- 34) Cite 3 professions.
- 35) Cite 2 mots désignant un ensemble en utilisant l'affixe correspondant.
- 36) Que dit une girafe qui rencontre une tortue.
- 37) Énonce la règle de grammaire sur le pluriel.
- 38) Recule d'une case.
- 39) Cite 3 adjectifs.
- 40) Lis la fable « la cigale et la fourmi ».
- 41) Compte de 50 à 40.
- 42) Cite 2 mots désignant un lieu en utilisant l'affixe correspondant.
- 43) Retourne à la case 32.
- 44) Cite le mâle et la femelle de 2 animaux.
- 45) Dis aux autres joueurs que tu es arrivé(e) sur la dernière case et que tu as gagné.

JEU DE L'OIE

RÉPONSES AUX QUESTIONS

- 1) Mi naskiĝis la dek dua de februaro 2006
- 2) Aviadilo, ŝipo, biciklo, ĉevalo...
- 3) Hundo, hirundo, lundo
- 4) Kvindek, kvindek unu, kvindek du, kvindek tri, kvindek kvar, kvindek kvin, kvindek ses, kvindek sep, kvindek ok, kvindek naŭ, sesdek.
- 5) Mi lernas esperanton lude.
- 6) Se mi kantus, pluvegus.
- 7) Ne
- 8) Ne
- 9) Pomo, piro, ĉerizo
- 10) Ne
- 11) Kial vi...
- 12) Fais 3 compliments à l'un des joueurs.
- 13) Frato, fratino, patro, patrino, kuzo, kuzino, onklo, onklino,
- 14) Bela, malbela ; granda, malgranda ;
- 15) manĝaĵo,
- 16) Aŭkulti, aŭdi, hieraŭ,
- 17) Ne
- 18) Pose une question de temps à l'un des joueurs et attends sa réponse. – Si le joueur questionné répond correctement, il avance de 3 cases.
- 19) Récite l'alphabet sans faute.
- 20) Cite 3 noms de vêtements.
- 21) Morgaŭ, estos lundo la unua de julio 2019
- 22) Tranĉilo, skribilo
- 23) Combien y-a-t'il de cases dans ce jeu ?
- 24) Dis le temps qu'il fait (tu peux inventer).
- 25) Recule de quatre cases.
- 26) Nomme 3 pays et leurs habitants.

- 27) Lis la fable « le corbeau et le renard ».
- 28) Cite 3 noms d'objets de la cuisine.
- 29) Pose une question de lieu à l'un des joueurs et attends sa réponse. – Si le joueur questionné répond correctement, il avance de 3 cases.
- 30) Recule de 6 cases.
- 31) Cite 2 mots désignant une chose abstraite en utilisant l'affixe correspondant.
- 32) Donne un exemple de temps composé.
- 33) Tu ne répondras pas à la prochaine question.
- 34) Cite 3 professions.
- 35) Cite 2 mots désignant un ensemble en utilisant l'affixe correspondant.
- 36) Que dit une girafe qui rencontre une tortue.
- 37) Énonce la règle de grammaire sur le pluriel.
- 38) Recule d'une case.
- 39) Cite 3 adjectifs.
- 40) Lis la fable « la cigale et la fourmi ».
- 41) Compte de 50 à 40.
- 42) Cite 2 mots désignant un lieu en utilisant l'affixe correspondant.
- 43) Retourne à la case 32.
- 44) Cite le mâle et la femelle de 2 animaux.
- 45) Dis aux autres joueurs que tu es arrivé sur la dernière case et que tu as gagné.