

Intérêts pédagogiques :

- Jouer en respectant des règles dans un esprit de coopération.
- Améliorer ses connaissances pluridisciplinaires autour de la thématique du Savoir Rouler à Vélo.
- Élargir et renforcer ses connaissances dans le domaine de la sécurité routière.

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4 joueurs

Au-delà de 4 joueurs, s'organiser en équipes.

LE MATÉRIEL

UN PLATEAU RECTO-VERSO

une piste avec 30 cases

une piste avec 59 cases

180 CARTES (4 THÉMATIQUES / 3 NIVEAUX)

1 DÉ (PATRON EN ANNEXE)

1 PION PAR JOUEUR OU ÉQUIPE (EN ANNEXE)

3 NIVEAUX DE JEU : DE 5 À 11 ANS

LE BUT DU JEU

Atteindre la ligne d'arrivée en premier, en ayant obtenu au moins une carte de chacune des quatre couleurs du parcours.

4 COULEURS = 4 THÉMATIQUES

Culture littéraire	Culture scientifique	Culture citoyenne	Sécurité routière
Vocabulaire Phonologie Compréhension ...	Mathématiques Sciences Technologie ...	Développement durable, Histoire, géographie Égalité fille-garçon ...	Le code de la route Se déplacer à vélo ...

RÈGLES DU JEU

DÉBUT DU JEU

Avant de débiter le jeu, les joueurs (avec l'aide de l'enseignant) **choisissent un niveau de difficulté** (1, 2 ou 3 roues) et sélectionnent les cartes correspondantes dans les 4 couleurs. Il est possible de différencier les niveaux de difficulté pour chaque joueur.

Chaque joueur (ou équipe) lance le dé. Celui qui a obtenu le plus grand score commence à jouer. Les joueurs suivants démarreront en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

La course peut commencer !

Le premier joueur relance le dé et avance son pion d'autant de cases que le score du dé. Son voisin de droite pioche alors une **carte correspondant à la couleur de la case** sur laquelle se situe le pion et pose la question.

Si besoin, le lecteur peut montrer la question au joueur en prenant soin de cacher la réponse écrite juste dessous.

S'il **répond correctement**, le joueur **remporte la carte** et valide ainsi une première couleur. Il place la carte retournée devant lui et peut **relancer une fois le dé et avancer son pion**. Il ne répond pas à la seconde question.

S'il **ne répond pas correctement**, la **carte est placée sous le tas** de la pioche. Il ne relance pas le dé.

C'est maintenant au tour du joueur suivant !

CASES SPÉCIALES - SYMBOLES PARTICULIERS



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une **case "spéciale" avec un fond gris**, il doit effectuer l'action demandée (avancer, reculer, s'arrêter...) puis, éventuellement, répondre à une question s'il se trouve sur une case colorée à la suite de son déplacement.



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une **case "Choisis ta couleur"**, il peut répondre à une question de la couleur (et donc de la thématique) de son choix.



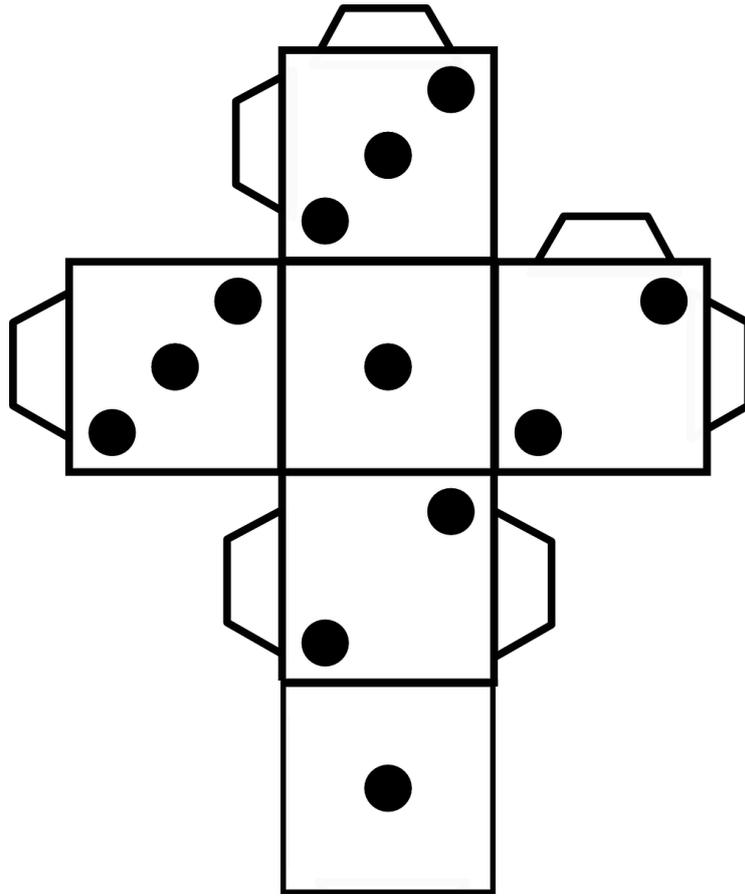
Si un **petit crayon** figure sur la **carte question**, cela signifie que l'élève peut utiliser une ardoise ou une feuille de brouillon pour élaborer sa réponse.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès qu'un joueur parvient à la ligne d'arrivée (ou au-delà) avec, au moins, une carte de chaque couleur devant lui. Il remporte alors la partie.

S'il lui manque une (ou plusieurs) couleur(s), il doit repartir en arrière puis choisir à chaque tour son sens de déplacement (avant/arrière) pour atteindre l'arrivée avec une carte de chaque couleur.

PATRON DE DÉ À IMPRIMER



PIONS À IMPRIMER

