

Jeu : le Code de la route d'après l'album : *Le code de la route* de Mario Ramos

Matériel	Règle du jeu
<ul style="list-style-type: none"> • Dé, pions • Planche de jeu • Série de jetons • Pioche : collections de véhicules • série de roues plastifiées • Règle du jeu 	<p>1 - Lancer le dé.</p> <p>2 - Déplacer le pion en fonction du chiffre indiqué par le dé (si le dé indique 3 alors le joueur se déplace de 3 cases). Pour chaque réponse correcte, le joueur emporte un jeton.</p> <p>Sur chaque case représentant une illustration de l'album, le joueur doit citer le moyen de transport utilisé, éventuellement préciser le nombre total de roues.</p> <p>Sur chaque case représentant un panneau issu de l'album, le joueur se déplace selon la règle suivante :</p> <p>Panneau ou trois ours : <i>avancer de 3 cases</i></p> <p>Panneau petit Poucet : <i>avancer d'une case</i></p> <p>Panneau cavalier : <i>reculer d'une case</i></p> <p>Panneau trois petits cochons : <i>reculer de trois cases</i></p> <p>Panneau chasseur : <i>avancer de deux cases</i></p> <p>Panneau loup : <i>passer son tour</i></p> <p>Panneau grand-mère : <i>reculer d'une case</i></p> <p>Panneau Chaperon rouge : <i>reculer de deux cases</i></p> <p>Sur la case : Petit Chaperon rouge à Vélo : <i>relancer le dé.</i></p> <p>Sur la case Stop : le joueur tire une carte dans la pioche « collection de véhicules » et désigne un joueur qui devra préciser le nombre de roues du véhicule ainsi que la fonction du véhicule.</p> <p>Le gagnant est celui qui parvient le premier à l'arrivée . On départage les joueurs en comptabilisant le nombre de points.</p>

Jeu imaginé dans le cadre d'une formation PEFS-M2 DU au CDRS * Mai 2018





