

Jeu du yéti



Regarde la carte et
= mémorise le conseil de
sécurité.

Nomme un conseil
= de sécurité.

Nomme correctement
= le panneau et relance le dé.

Jeu de dés: «Le jeu du yéti»

Règles du jeu

Les EL jouent en groupes de 3 à 5 enfants. Le plateau de jeu  F19 et toutes les cartes de conseils de  F12 servent de support.

Préparation

Le plateau de jeu  F19 est imprimé au format A3 pour chaque groupe. En complément, les douze (ou au début seulement huit) cartes de conseils de  F12 sont découpées, mélangées et réparties face cachée autour du plateau de jeu. Chaque enfant reçoit un pion. Pour le yéti, un caillou fera l'affaire. Un dé est mis à disposition.

Yéti ou équipe: qui va gagner?

Le jeu se fait en équipe. Les enfants jouent ensemble contre le yéti. Avant chaque lancer du dé, le yéti avance d'une case dans le sens de la flèche. Le jeu se termine lorsque le yéti se retrouve sur la case de départ ou lorsque l'équipe parvient à retirer toutes les cartes du jeu.

Déroulement du jeu

Tout le monde débute à la case départ. L'enfant dont c'est le tour déplace le yéti avant de lancer le dé. Elle ou il peut choisir d'avancer dans un sens ou dans l'autre, soit dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case. En fonction de la case atteinte, l'action correspondante est exécutée.

Actions



Retourner n'importe quelle carte et la lire à voix haute. Toutes et tous aident à mémoriser le conseil de sécurité. Ensuite, la carte est rangée face cachée.



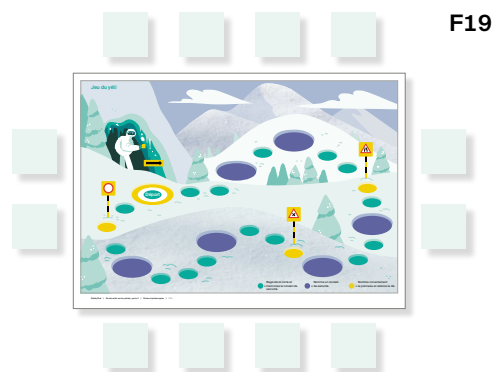
Les connaissances sont testées. L'équipe se concerte, cite un conseil de sécurité dont elle se souvient et retourne la carte correspondante. Si la réponse est correcte, la carte est retirée du jeu. L'équipe continue à deviner les conseils jusqu'à ce qu'elle se trompe ou ne se souvienne pas d'autres conseils. Si la tentative de deviner échoue, le tour se termine et le yéti avance d'une autre case.



Que signifie ce panneau? Si la réponse est correcte, il est permis de relancer le dé.

Matériel

- Jeu  F19 imprimé au format A3
- Un pion par joueur-euse
- 1 dé
- 12 cartes découpées  F12



Conseils de sécurité par écrit

