

LES RÈGLES DU JEU

But du jeu :

« Astérix et le Tour des Droits » a pour but de sensibiliser les enfants à la convention Internationale des droits de l'enfant, tout en s'amusant.

Description du matériel de Jeu :

- 1 dé à jouer (non fourni)
- Le jeu : 34 pages (format A4, en couleurs) à imprimer, dont une page « pions à découper »
- 1 dossier réponses, pour les professeurs : 6 pages (format A4, en noir et blanc) à imprimer

Organisation du jeu :

Le jeu se joue par équipe (4 équipes au maximum).

Chaque équipe choisit un pion (cheval, rhinocéros, dromadaire ou tigre).

Le plateau du jeu se compose de 63 cases numérotées et une case départ, à disposer à la suite en respectant les numéros indiqués au bas de chaque page imprimée.

Idées de disposition :

- Disposer les tables en U dans la classe, et distribuer les 33 pages le long des tables.
- Aligner 3 rangées de 11 cases au sol, ou sur une grande table.
- Distribuer les 33 pages sur les tables des élèves...

Règles du jeu :

Pour avancer, chaque équipe lance le dé.

1. Si elle répond correctement à la question inscrite sur la case, la bulle rouge en haut à gauche lui indique le nombre de cases à avancer.

ex:  *Avancer de 3 cases*

2. Lorsqu'une équipe répond mal à une question, elle reste sur sa case et passe son tour.

Cases particulières :

RIRES ET SOURIRES L'équipe doit passer son tour avant de relancer le dé.



L'équipe recule du nombre de case(s) indiquée(s) en haut à gauche.

ex:  *Reculer de 6 cases*

L'équipe retourne à la case départ.

Fin du jeu :

La première équipe arrivée sur la case FIN gagne le jeu.

L'équipe doit faire le score exact avec le dé pour y arriver.

ex: *si le dé indique 6 alors que la case Fin n'est éloignée que de 4 cases, le pion doit avancer de 4 cases puis reculer de 2 cases. Là, l'équipe répond à la question ou suit les instructions de la case.*