



Composition du jeu

- 1 plateau de jeu présentant :
 - la case 1 est la case départ
 - et 63 autres cases :

Les cases 2 - 10 - 15 - 27 - 31 - 36 - 45 - 54 - 58 sont des cases grisées qui permettent de relancer le dé. Elles correspondent à différents dessins de la mascotte du kit.

Les cases 6 - 13 - 24 - 28 - 42 - 47 - 56 - 61 sont des cases barrées qui représentent des mauvaises actions. Si l'on tombe dessus, il faut retourner à la case départ ou reculer d'un certain nombre de cases.

(exemple : ancre dans les posidonies ; pêche d'une espèce protégée ...).

La case 63 est la case arrivée.

Les autres cases correspondent à des questions.

- 1 questionnaire avec deux possibilités de lecture : l'une avec proposition de réponses ou l'autre sans proposition de réponses.

- 6 pions différents (exemple : illustration d'une espèce protégée)

- 1 dé

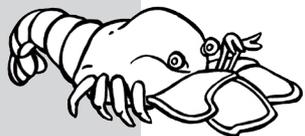
- La règle du jeu

1

Règle du jeu

Le jeu peut se jouer de 2 à 6 joueurs (ou de 2 à 6 équipes, ce qui peut permettre de faire jouer toute la classe ; dans ce cas le joueur qui doit répondre à une question change à chaque fois.).

Le but du jeu est d'arriver le premier à la case 63. Attention, à l'arrivée, il faut faire le chiffre juste qui amène le joueur sur la case 63, sinon il revient en arrière d'autant de cases qu'il reste de points.



Démarrage du jeu

Chaque joueur ou équipe choisit un pion puis le place sur la case départ. Tout le monde lance le dé une fois et celui qui fait le plus grand nombre commence.

Il relance alors le dé et avance d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.

On joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

- Sur les cases grisées, le joueur relance le dé.
- Sur les cases barrées, le joueur doit reculer de 3 cases car la case correspond à une mauvaise action. L'action doit être décrite et le joueur explique pourquoi c'est une mauvaise action. Si sa réponse est bonne, il reste sur place et ne recule pas de 3 cases et passe le dé au suivant.
- Les autres cases correspondent à des questions auxquelles le joueur doit répondre juste pour continuer à jouer.

Les questions sont posées par un meneur de jeu qui peut être l'enseignant ou par l'élève (l'équipe) qui se trouve à la droite du joueur interrogé.

S'il ne trouve pas la bonne réponse, le joueur interrogé doit reculer de 3 cases et passe la main au joueur suivant.

Chaque question peut faire l'objet d'une discussion avec l'ensemble des joueurs et le meneur de jeu et/ou d'un retour aux fiches pour rappeler les connaissances et argumenter les réponses.

Le questionnaire peut être lu de deux manières différentes :

- 1er niveau : le joueur a le choix entre plusieurs réponses possibles, il doit choisir la bonne.
- 2ème niveau : le joueur n'a pas de choix de réponse.