

Règles du jeu



Préparation

1. L'enfant¹ rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider de l'adulte.
2. L'adulte fait une pile avec les cartes-questions et la dépose près de lui.
3. Il place une carte «Personnage coupable», face cachée, sur le plateau de jeu à la fin du parcours. Il peut également en mettre une par joueur.
4. L'enfant et l'adulte choisissent chacun un pion-détective et le placent au début du parcours.

1. Le mot «enfant» désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.

Déroulement

1. L'enfant le plus jeune commence le jeu. Il lance le dé et avance son pion-détective du nombre de cases indiqué sur le dé.
2. L'adulte prend la carte-question sur le dessus de la pile, montre le recto de la carte à l'enfant et lui lit la question.
3. L'enfant tente de répondre à la question. S'il donne une bonne réponse, l'adulte lui remet la carte-question et lui montre le verso pour valider la réponse. S'il donne une mauvaise réponse ou a de la difficulté à répondre, l'adulte fournit des indices pour l'orienter vers la bonne réponse (voir la section «Comment aider votre enfant à comprendre les questions pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement)².
4. Si l'enfant a toujours de la difficulté à répondre, l'adulte lui montre le verso de la carte-question. L'enfant peut alors voir la réponse et la formuler, avec ou sans l'aide de l'adulte. L'adulte remet ensuite la carte-question sous la pile.
5. Le joueur suivant, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, lance le dé et suit les étapes indiquées ci-dessus. Si le joueur est un adulte, il lit lui-même la question à voix haute et regarde au verso après avoir répondu. Lorsque le pion d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, le joueur place le sien à côté.
6. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le pion d'un joueur atteigne le potager. Pour ce faire, le joueur peut obtenir le nombre exact sur le dé ou un nombre supérieur. Il retourne ensuite la carte «Personnage coupable» pour découvrir la cause de la disparition des carottes. Il explique l'illustration aux autres joueurs. Si une carte par joueur a été placée sur la planche de jeu en début de partie, le jeu se termine quand tous les pions sont arrivés au potager. De cette façon, il n'y a pas de perdants.

2. Des réponses sont suggérées sur les cartes, mais toutes les réponses qui ont du sens sont valables.

Questions
au recto



Réponses
au verso

Personnage
coupable

