

Règles du jeu



Préparation

1. L'enfant rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider de l'adulte.
2. L'enfant prend les dix voitures.
3. L'adulte prend le cahier du conducteur et un permis de conduire à colorier. Il les place près de lui et de l'enfant. Il s'assure d'avoir des crayons de couleur à la disposition de l'enfant.
4. L'adulte place les cartes «Couleur de voiture» et «Lieu de stationnement» en deux piles à côté du plateau de jeu, face contre table.

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

Déroulement

1. L'adulte choisit un niveau de difficulté adapté à l'enfant dans le cahier du conducteur. Il lit les consignes du premier défi de ce niveau à l'enfant. Il peut laisser l'enfant «lire» une partie de chaque consigne en nommant la voiture illustrée (p. ex. l'adulte dit : «Stationne la...» et l'enfant continue : «... voiture rouge»).
2. L'enfant exécute la consigne. L'adulte et l'enfant poursuivent ainsi jusqu'à ce que l'enfant ait complété le défi.
3. L'adulte montre à l'enfant le verso de la fiche du défi dans le cahier du conducteur. Cela permet à l'enfant de valider ses réponses. Si certaines consignes n'ont pas été exécutées correctement, l'adulte les revoit avec l'enfant. Il donne des indices au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant à comprendre les notions spatiales pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. Une fois que les voitures sont toutes stationnées aux bons endroits, le défi est considéré comme réussi et l'enfant colorie une voiture sur son permis de conduire.
5. Le jeu se poursuit avec le défi suivant, en suivant les étapes ci-dessus.
6. L'adulte peut entrecouper la réalisation des défis en laissant l'enfant lui donner des consignes, si celui-ci se montre intéressé. Pour ce faire, l'enfant prend une carte «Couleur de voiture» et une carte «Lieu de stationnement», puis invente une consigne à partir de ces deux cartes (p. ex. : «Stationne la voiture rouge dans le stationnement de la caserne de pompiers»).
7. La partie se termine quand l'enfant le souhaite. S'il n'a pas complété tous les défis d'un niveau, son permis de conduire indiquera le défi avec lequel poursuivre lors d'une prochaine partie.

