

Règles du jeu

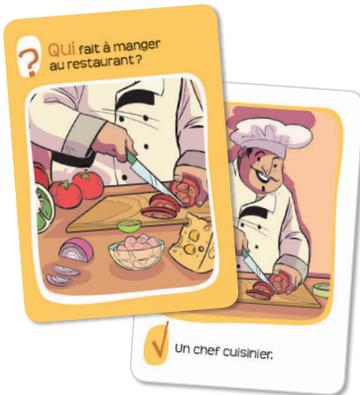


Préparation

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'adulte prend les cartes-questions et les sépare par couleur. Il fait quatre piles et les place près de lui.
3. L'adulte et l'enfant placent tous les pions-personnages au départ d'un sentier, sur la case 1. Le choix d'un sentier pour un pion en particulier n'a pas d'importance.

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

Question
au recto



Réponse
au verso



Déroulement

1. L'enfant et l'adulte prédisent tour à tour lequel des six personnages sauvera la princesse. Chacun peut aussi miser sur deux personnages.
2. L'enfant le plus jeune commence le jeu. Il lance le dé et avance d'une case le pion-personnage illustré sur la face du dé.
3. L'adulte prend une carte-question correspondant à la couleur de la case sur laquelle le pion se trouve. Chaque couleur correspond à un mot ou un terme interrogatif.

- «où»
- «avec quoi»
- «qui»
- «quand»

L'adulte montre le recto de la carte à l'enfant et lui lit la question.

4. 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).
5. 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.
6. 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.
7. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un pion-personnage atteigne le château. Ce personnage est celui qui sauve la princesse. Les joueurs peuvent alors vérifier si l'un d'eux ou plusieurs d'entre eux avaient vu juste au moment des prédictions.

