

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 prend les cartes-questions et les sépare par couleur. Il fait six piles et les place autour du plateau de jeu. Si l'enfant risque d'avoir de la difficulté à répondre aux questions, l'adulte peut placer les cartes du niveau facile (identifiées par un dessin de loupe) sur le dessus des piles et les cartes du niveau difficile (identifiées par un dessin d'ampoule) en dessous.
3. L'enfant et l'adulte choisissent chacun un pion-personnage 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 du nombre de cases indiqué sur le dé.
2. Il prend une carte-question de la couleur de la case. Chaque couleur correspond à une zone du parc sur le plateau de jeu.
 - les jeux d'eau
 - la glissade
 - les balançoires
 - le mur d'escalade et l'échelle horizontale
 - la maisonnette
 - le carré de sable
3. L'adulte lit la carte-question à l'enfant. Lorsqu'il s'agit d'une carte-question de niveau facile, l'adulte montre en plus à l'enfant l'illustration qui accompagne le texte. Cela lui permet de trouver plus facilement le personnage sur le plateau de jeu.
4. L'enfant tente de répondre à la question. S'il donne une mauvaise réponse, l'adulte fournit des indices pour l'orienter vers une bonne réponse (voir la section «Comment aider votre enfant à comprendre les questions pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement). L'adulte remet ensuite la carte sous la pile.
5. Le joueur suivant, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, lance ensuite 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 y répond ensuite. Lorsque le pion-personnage 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 la fin du parcours. Pour ce faire, le joueur peut obtenir le nombre exact sur le dé ou un nombre supérieur. Pour éviter d'avoir un perdant, on peut également terminer le jeu lorsque tout le monde a fait le tour du parc.

