

Règles du jeu



Préparation

1. L'enfant¹ rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu.
2. L'enfant et l'adulte choisissent chacun un pion-locomotive et le placent au début du parcours.
3. L'adulte invite l'enfant à choisir une des roulettes. Il propose seulement les roulettes de lieu (la verte et l'orange) à l'enfant de moins de 4 ans. Il laisse l'enfant de plus de 4 ans choisir une des quatre roulettes.
4. Il prend les cartes-images et les cartes spéciales associées à la roulette sélectionnée, les mélange et dépose la pile de cartes face contre table à côté du plateau de jeu.

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 prend une carte sur le dessus de la pile.
 - S'il s'agit d'une carte-image, il fait tourner l'aiguille de la roulette. Il formule ensuite une phrase à partir de la carte-image et de l'illustration du lieu ou du moment que pointe la flèche. Si le contenu de la phrase est possible (p. ex.: «La mère se baigne l'été»), l'enfant avance son pion-locomotive d'une case. Si le contenu de la phrase est impossible (p. ex. : «La fille fait pipi dans la cuisine»), l'enfant n'avance pas son pion.
 - Si l'enfant prend une carte spéciale, il exécute l'action indiquée sur celle-ci.
2. L'adulte place la carte sous la pile. C'est ensuite au joueur suivant, en respectant le sens des aiguilles d'une montre, de piger une carte, de produire une phrase et d'avancer ou non son pion-locomotive. Lorsqu'un pion arrive sur une case déjà occupée, le joueur le place à côté.
3. Lorsque toutes les cartes de la pile ont été utilisées, les joueurs recommencent avec les mêmes cartes.
4. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un pion-locomotive atteigne la fin du parcours. Le joueur à qui appartient le pion gagne la partie.

