

## **Thème : “La biodiversité”**

**Type d’atelier : JEU DE PLATEAU      Titre : Course aux questions**

### **Objectif :**

- Répondre à des questions sur les caractéristiques principales de quatre milieux de vie (en lien avec les programmes)

### **Matériel :**

- Une grande feuille de papier sur laquelle sont tracés un cercle et deux diamètres perpendiculaires.
- Un dé, quatre petites boîtes dont le couvercle est percé de quatre trous
- 16 drapeaux sur les 4 thèmes mer, forêt, campagne, ville.
- Des séries de questions sur chaque thème.

### **Mise en œuvre :**

- Lancer le dé
- Avancer du nombre de cases indiqué par le dé
- Répondre aux questions correspondants à la thématique de la case d'arrivée
- Organiser une stratégie de parcours pour collecter le maximum de drapeaux
- Pour les joueurs qui ne jouent pas : lire les questions

### **Déroulement :**

- Chaque équipe lance le dé à tour de rôle.
- A partir du centre le joueur avance sa boîte du nombre de cases indiqués par le dé.
- Sur une case noire et blanche, l'équipe répond à une question correspondant au thème (mer, forêt, campagne, ville) affiché dans la case.
- Si la réponse est bonne, l'équipe rejoue, sinon elle passe son tour.
- Sur une case « dé », l'équipe rejoue.
- Sur une case « drapeau », l'équipe répond à une question pour remporter un drapeau du thème qu'elle place alors sur sa boîte, elle rejoue.
- Si l'équipe revient sur la case « départ », elle choisit le thème de sa question et remporte un drapeau en cas de réponse juste

**Critère de réussite :** Récolter le maximum de drapeaux différents.

A quatre, l'équipe est déclarée gagnante

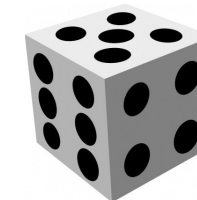


# La course aux questions



**But du jeu :** Avancer une boîte sur les cases du plateau en lançant le dé pour récolter le maximum de drapeaux différents en répondant aux questions posées.

L'équipe qui joue en premier place sa boîte au centre sur la case départ.



Le joueur lance le dé et avance sa boîte dans la direction de son choix et du nombre de cases indiqué par le dé.

Sur une case noire et blanche, l'équipe répond à une question correspondant au thème affiché dans la case (mer, forêt, campagne, ville).

Si la réponse est bonne, l'équipe rejoue, sinon elle passe son tour.

Sur une case « dé », l'équipe relance le dé.

Sur une case couleur avec un drapeau, l'équipe répond à une question sur le thème.

Si la réponse est juste, l'équipe remporte un drapeau du thème.

Elle le place alors sur sa boîte, puis rejoue.

Si l'équipe revient sur la case « départ », elle choisit le thème de sa question et remporte le drapeau choisi en cas de réponse juste.

