

JEU SERPENTS-ÉCHELLES ACTIF ET ÉDUCATIF

Cette version "jeu de table" du jeu Serpents-Échelles est offerte à tous. Simplement à imprimer l'annexe 1 (idéalement en format 11 x 17 po), l'annexe 2 pour les cartons "QUESTION" et à jouer. Une adaptation du jeu pour se divertir et jouer en famille et entre amis. C'est également un bel outil pour amuser vos jeunes en camp de jour, en service de garde et en milieu scolaire. Amusez-vous bien et bon défi !



MATÉRIEL

- Dés et des pions (selon le nombre de joueurs).
- Version imprimable de ce jeu Serpents-Échelles (Annexe 1).
Astuce : pour un meilleur résultat, imprimer en format 11 x 17 po.
- Version imprimable des cartons "Question" (Annexe 2).
- Prévoyez un jeu pour 4 à 8 joueurs.
- Montre, sablier ou horloge pour chronométrer la durée des défis.



RÈGLES DU JEU

- À tour de rôle, les élèves lancent le dé et avancent leur pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.
- Si le pion tombe sur une case où se trouve le bas d'une échelle, il grimpe son pion jusqu'en haut de l'échelle. Il doit également faire le mouvement comme s'il montait l'échelle pendant 30 secondes.
- Si le pion tombe sur une case où se trouve la tête d'un serpent, il descend son pion jusqu'à l'extrémité de sa queue. Il doit également faire le mouvement de serpent pendant 30 secondes.
- Si le pion tombe sur une case « défi », le joueur doit compléter le défi indiqué pour pouvoir jouer son prochain tour. Lors d'un DÉFI DE GROUPE, tous les joueurs doivent participer au défi et le gagnant peut jouer un tour supplémentaire.
- Si le pion tombe sur une case « question », le joueur pige une carte en fonction de sa catégorie d'âge et doit répondre à la question académique.
Trois niveaux sont disponibles: préscolaire pour les 4-5 ans, primaire pour les 6 à 12 ans et secondaire pour les 13 ans et plus.
- Pour remporter la partie, il faut atteindre ou dépasser la case ARRIVÉE !

ASTUCE-Vous pouvez prévoir un privilège pour les gagnants : choisir la prochaine activité, être le premier à pouvoir faire l'essai d'un nouveau jeu, devenir "aide-éducateur" pour le reste de la journée, etc.

ET C'EST PARTIE !

Ce projet a été réalisé grâce à la collaboration de la Municipalité de Sainte-Eulalie, le Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, Loisir Sport Centre-du-Québec, la fondation Tremplin Santé et la Table Intersectorielle Régional du Centre-du-Québec. Nos remerciements les plus sincères !

