

16**L'exposition**

Coopération



1 à 6



7 +



25 min

Les classes doivent exposer les résultats de leurs recherches documentaires. Elles ont 12 séances de travail pour produire 3 panneaux pour l'exposition et 2 pages pour le journal de l'école.

But du jeu : Réaliser les 5 productions dans le temps imparti.

Matériel :
 2 dés à 6 faces
 1 plateau de jeu
 6 pions de couleurs différentes
 1 jeton "temps"

**Mise en place :**

Chaque joueur place son pion ou ses pions sur une case D.

Le jeton "temps" est placé sur la case D du parcours de temps.

1 joueur : 6 pions.

2 j. : 3 pions chacun.

3 j. : 2 pions chacun.

4, 5 ou 6 j. : 1 pion chacun.

S'il y a des pions restants, ils sont donnés à des joueurs n'ayant qu'1 pion par accord mutuel

Déroulement : Chacun son tour lance les dés et fait l'action indiquée par les dés pour son pion ou pour n'importe quel autre.

Le dernier à jouer avance le pion "temps" d'une case.

2 ou 12 : Avance de 2 cases

4, 6, 8 ou 10 : Avance d'1 case

7 : Stop ! Ne fais rien

3 ou 11 : Recule un pion d'une case si possible

5 ou 9 : Aide : avance de 2 cases un autre pion que le tien

Si on tire un double, on rejoue.

Un pion arrivé sur une case spéciale (correction, page ou journal, expo) ne peut pas reculer.

Un joueur dont le pion est arrivé sur la case "Exposition" joue toujours pour un autre, y compris le recul d'1 case.

Fin de partie : La partie se termine quand le pion "temps" arrive sur la case 12.

Les joueurs gagnent s'ils ont rempli le contrat : 3 pions arrivés sur la case "Exposition" et 2 pions arrivés sur la case "Journal".

D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

j o u r n a l												
D			C		C			M				
D			C		C			M				
D			C		C			M				
D			C		C			M				
D			C		C			M				

e x p o s i t i o n												
								M				
								M				

D : Départ M : Mise au propre
 C : Correction

EXPOSITION