SI LE CŒUR VOUS EN DIT

JEU DE PLATEAU

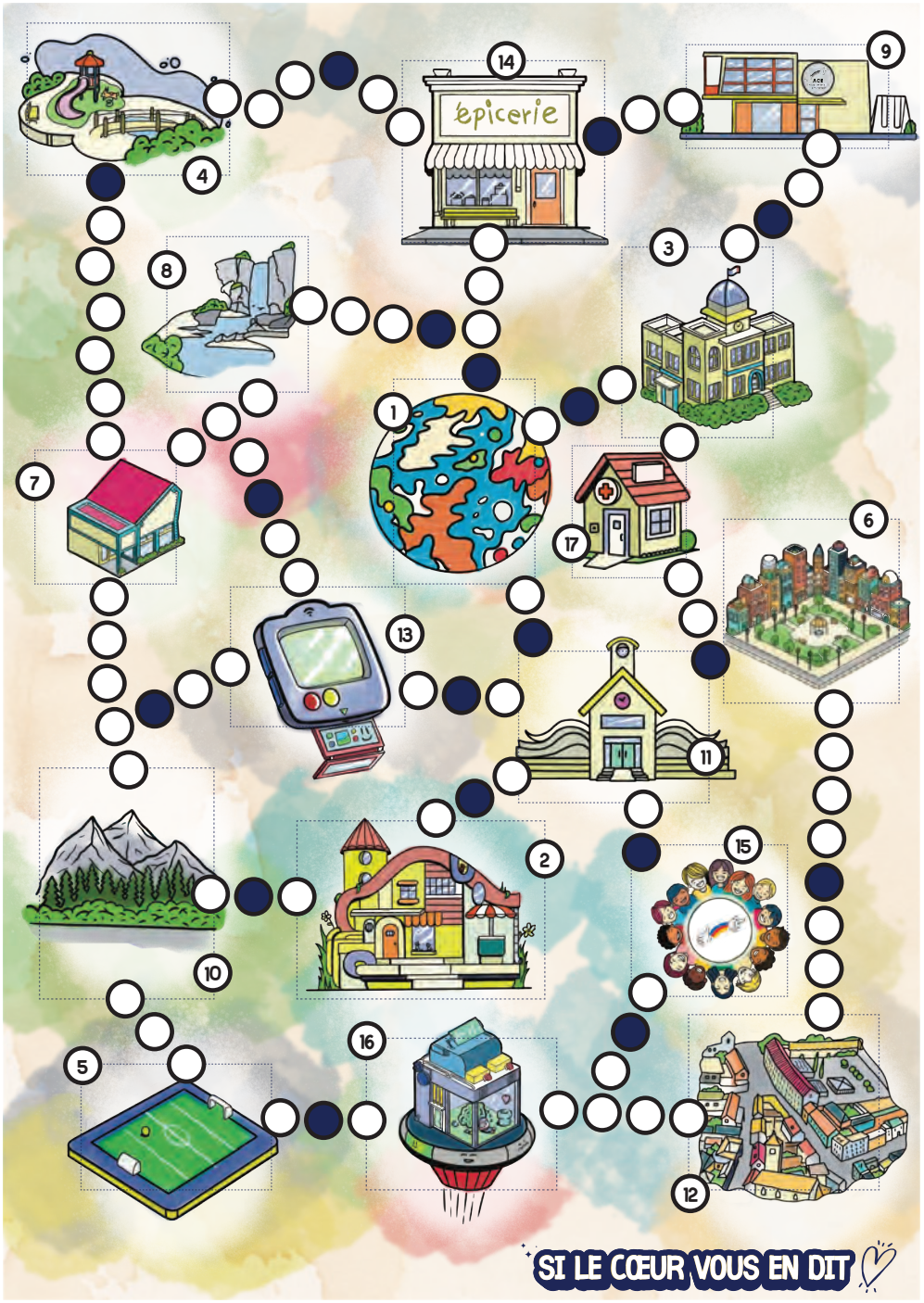
Grand jeu 2024

ACE
Le mouvement des enfants

RÈGLES DU JEU

Objectif pédagogique du jeu

Permettre aux enfants de parler de ce qui compose leur vie dans tous les lieux de vie quotidien : le foyer familial (appartement, maison, chambre, caravane…), l'école, l'aire de jeu, le city stade ou le gymnase, la place du village ou le cœur du quartier, l'activité sportive ou culturelle, la piscine, le lac, l'association ou le centre d'animation, le parc ou la nature, la bibliothèque ou la médiathèque, les rues de mon quartier ou de mon village, la planète - et d'entendre ce que vivent leurs copains.



RÈGLES DU JEU

Posture de l'adulte accompagnant la partie de jeu

Soit les enfants échangent bien et il n'est pas nécessaire que vous interveniez, soit la conversation, surtout pour les plus jeunes, ne prend pas et vous allez alors poser les questions en reformulant sans influer sur leurs réponses. N'hésitez pas à creuser un peu lorsque les enfants ne répondent que par « oui » ou par « non » sans influer sur la réponse.

Pour les plus jeunes, les questions des carte « Aventure » peuvent être compliquées à comprendre. N'hésitez pas à reformuler les questions et à guider les enfants que vous connaissez, notamment en nommant des lieux qu'ils fréquentent par exemple ou des personnes qu'ils côtoient. L'idée est de leur permettre de s'exprimer au maximum. Si certains sont bloqués par la question, un autre qui aura mieux saisi la question peut répondre à sa place (en parlant de lui, en disant « je »). Mais il est intéressant de savoir pourquoi l'enfant ne peut pas répondre à la question : ne fréquente-t-il pas le lieu dont parle la carte ? Pour quelle raison ?

Vous pouvez aussi décider de ne pas utiliser le dé cœur et de ne poser que la première question « A cœur ouvert » pour toutes les cases. Ce qui laisse la liberté aux enfants de donner l'anecdote qu'ils veulent, qui les concerne ou concerne quelqu'un de leur entourage. Attention à ce que ce ne soit pas que des expressions d'indignation ou au contraire seulement de joie. Pour ce faire, n'hésitez pas à poser des questions pour creuser le sujet.

Vous allez prendre des notes sur le petit carnet qui accompagne le jeu. Vous expliquez aux enfants que vous prenez des notes parce que leur vie a du prix à vos yeux et que c'est important pour vous de garder trace. Tout ce qui sera transmis à la fédération nationale de l'ACE ou diffusé sur le site du Grand débat pourra être anonymisé en cas de confidences trop intimes et pouvant entraver la vie de l'enfant.

Les notes prises dans le petit carnet ou sur papier libre sont à renvoyer à l'adresse suivante : contact@ace.asso.fr avant le 30 novembre 2024 pour nourrir la relecture nationale qui emmènera les enfants vers la seconde étape du « Grand débat des 6-15 ans ».

RÈGLES DU JEU

**Grâce à ce jeu, sois le héros de ta propre histoire et partage « à cœur ouvert »
à tous tes camarades de jeu, toutes les aventures qui font de toi un être unique !**

Matériel

1 plateau de jeu

17 cartes « Aventure »
numérotées à découper

16 cartes « Évènement »
à découper

1 règle du jeu

1 carnet de prise de notes
pour l'adulte accompagnant le jeu.

Se procurer

6 pions de couleur
(6 joueurs maxi)

2 dés bien différents l'un de l'autre

But du jeu

Durant le parcours, essaie de gagner le plus de cartes « Aventure »
en évitant les obstacles ou en profitant de la chance que peuvent
te procurer les cartes « Évènement ».

Préparation du jeu

1. Mélange bien les cartes « Événement » retourne-les à l'envers et fais-en un seul tas.

2. Mélange les cartes « Aventure » et pose-les à l'endroit,
- En 2 tas, si vous êtes 2 à 3 joueurs
- En 3 tas, si vous êtes 4 à 6 joueurs.

ATTENTION : LA CARTE « AVENTURE » : N°1 LA PLANÈTE, NE DOIT JAMAIS SE TROUVER SUR LE DESSUS, EN TOUT DÉBUT DE PARTIE. SI CELA ARRIVE, LA FAIRE PASSER EN DESSOUS DU PAQUET

3. Fais choisir un pion de couleur à chaque joueur qui le pose sur la case N°1 « La planète » qui est la case départ pour tous les joueurs.

4. Décidez ensemble quel sera le dé ❤ qui vous permettra de savoir à quelle question il faudra répondre (voir ci-dessous : les questions du dé ❤).

5. A tour de rôle, chaque joueur jette les dés ; celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie.

Déroulement du jeu

1. Choisis l'une des cartes « Aventure » disposées sur le dessus des 2 ou 3 tas. Annonce-la mais ne la prends-pas. Laisse-la sur le paquet car d'autres joueurs pourront choisir eux-aussi de faire le parcours jusqu'à elle. Le plus rapide gagne la carte.

2. Cherche le chemin le plus rapide pour te rendre à la case correspondant à la carte « Aventure » que tu viens d'annoncer.

3. Lance les dés et additionne les chiffres et avance ton pion du nombre de points obtenus, en direction de la case correspondant à la carte « Aventure » choisie.

4. Une fois arrivé ou une fois passé sur la carte, réponds à la question ❤ (que tu trouveras ci-dessous) et qui correspondant au chiffre du dé ❤

1. *À cœur ouvert : expression libre*
2. *Cœur de pierre : colère*
3. *À contre cœur : désintérêt*
4. *Cœur lourd : tristesse*
5. *Cœur de feu : joie*
6. *Cœur bien accroché : dégoût.*

EXEMPLE : SI TU AS OBTENU LE CHIFFRE 3 SUR LE DÉ ❤, RÉPOND À LA QUESTION « A CONTRE CŒUR : DÉSINTÉRÊT ».

5. Une fois que tu as répondu à la question, tu prends la carte et tu la mets devant toi. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, il te suffira de répondre.

6. Fin de partie : La partie est terminée lorsque toutes les cartes « Aventure » ont été remportées par les joueurs. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes « Aventure ».

RÈGLES DU JEU

Remarques

Tu ne dois jamais repartir en sens inverse. Tu ne peux pas repasser par là où tu es arrivé, tu dois obligatoirement continuer ta route en prenant un autre chemin.

**Pour avancer ton pion du nombre indiqué sur les dés,
les cases aventures comme les ronds blancs ou les ronds de couleur valent 1 point de déplacement.**

Tu peux te placer sur une case occupée par un autre pion.

Lorsque tu atteins ou dépasse la case représentant la carte « Aventure » choisie, tu gagnes cette carte que tu retires du paquet une fois que tu as répondu à la question. Tu additionneras toutes tes cartes en fin de partie.

Si ton pion s'arrête sur une case bleue, tu prends une carte « Évènement » et tu suis immédiatement les indications portées sur celle-ci. Repose-la ensuite à l'envers sous le tas.

Si tu n'as plus qu'un seul tas de carte « Aventure » tu peux recréer deux tas avec les cartes restantes.

Les questions du dé

1. La planète, notre maison commune

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves belle ou au contraire que tu trouves laide sur notre planète.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère et qui concerne notre maison commune, la planète Terre.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu dois faire mais que tu n'aimes pas trop faire pour protéger notre planète.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui te rend triste et qui concerne notre maison commune, la planète Terre.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose qui te met en joie, quelque chose que tu fais, quelque chose que tu trouves beau et qui concerne notre maison commune, la planète Terre.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et qui concerne notre planète Terre.

2. Le lieu de vie (maison-appartement-logement de fortune-chambre d'hôtel…)

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves belle, quelque chose qui t'es arrivé chez toi.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose que tu as vécu chez toi et qui t'as mis en colère.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu dois faire mais que tu n'aimes pas trop faire chez toi.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose de triste que tu as vécu chez toi.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose que tu as vécu de joyeux chez toi ou quelque chose que tu trouves beau et qui concerne ton lieu de vie.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et qui concerne ton lieu de vie.

3.L'école, le collège

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves belle ou au contraire que tu trouves laide, quelque chose qui t'es arrivé dans ton école, ton collège ou ta classe.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère et qui s'est passée dans ton école, ton collège ou ta classe.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu dois faire mais que tu n'aimes pas trop faire en classe ou dans ton école, ton collège.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste et qui concerne quelqu'un ou quelque chose de ton école, de ton collège, de ta classe.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose qui t'as rendu joyeux, quelque chose que tu fais ou que tu as vécu, quelque chose que tu trouves beau et qui concerne ta classe ou ton école, ton collège.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et qui concerne ton école, ton collège ou ta classe.

RÈGLES DU JEU

Les questions du dé ♡

4. L'aire de jeu, le square

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves belle ou au contraire que tu trouves laide, quelque chose qui t'es arrivé à l'aire de jeu ou au square.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère et qui s'est passée à l'aire de jeu ou au square.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu fais mais que tu n'aimes pas trop faire à l'aire de jeu ou au square.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui te rend triste et qui concerne quelque chose qui t'es arrivé ou qui est arrivé à d'autres personnes à l'aire de jeu ou au square.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose qui te met en joie, quelque chose que tu vis, quelque chose dont tu as été témoin, quelque chose que tu trouves chouette à l'aire de jeu ou au square.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute à l'aire de jeu ou au square.

5. Le city stade-le gymnase

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette ou au contraire que tu trouves laide, quelque chose qui t'es arrivé au city stade ou au gymnase.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère et qui s'est passée au city stade ou au gymnase.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu fais, que tu vis mais que tu n'aimes pas trop faire au city stade ou au gymnase.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste et que tu as vécu au city stade ou au gymnase.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu au city stade ou au gymnase.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute au city stade ou au gymnase.

6. La place du village – le cœur du quartier

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette, quelque chose sur la place du village ou au cœur du quartier.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère et qui s'est passée sur la place du village ou au cœur du quartier.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu sans trop le vouloir sur la place du village ou au cœur du quartier.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste et que tu as vécu sur la place du village ou au cœur du quartier.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu sur la place du village ou au cœur du quartier.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu sur la place du village ou au cœur du quartier.

7. L'activité sportive ou culturelle

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette sur une activité culturelle ou sportive.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère lors de ton activité culturelle ou sportive. Ou raconte ce qui te met en colère lorsque l'on te parle d'activité culturelle ou sportive.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu sans trop le vouloir lors de ton activité culturelle ou sportive ou lors d'un temps d'activité.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste lors de ton activité culturelle ou sportive ou lors d'un temps d'activité.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu lors de ton activité culturelle ou sportive ou lors d'un temps d'activité que tu as pu vivre.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu lors de ton activité culturelle ou sportive ou lors d'un temps d'activité.

RÈGLES DU JEU

Les questions du dé ♡

8. Le point d'eau : la piscine, le lac

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette sur le point d'eau : piscine ou lac où tu as l'habitude d'aller ou où tu aimerais pouvoir aller.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère sur le point d'eau : piscine ou lac où tu as l'habitude d'aller ou où tu aimerais pouvoir aller.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu sans trop le vouloir sur le point d'eau : piscine ou lac où tu as l'habitude d'aller ou où tu aimerais pouvoir aller.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste sur le point d'eau : piscine ou lac où tu as l'habitude d'aller ou où tu aimerais pouvoir aller.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu au point d'eau : piscine ou lac où tu as l'habitude d'aller ou où tu aimerais pouvoir aller.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu lors de ton activité culturelle ou sportive ou lors d'un temps d'activité.

9. L'association, le centre d'animation

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette sur une association ou une maison de quartier que tu fréquentes ou que tu connais.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère dans une association ou une maison de quartier que tu fréquentes ou que tu connais.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu sans trop le vouloir dans une association ou une maison de quartier que tu fréquentes ou que tu connais.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste dans une association ou une maison de quartier que tu fréquentes ou que tu connais.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu dans une association ou une maison de quartier que tu fréquentes ou que tu connais.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu dans une association ou une maison de quartier que tu fréquentes ou que tu connais.

10. Le parc, la nature

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette dans le parc ou le coin de nature où tu aimes te balader.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère dans le parc ou le coin de nature où tu aimes te balader.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu sans trop le vouloir dans le parc ou le coin de nature où tu aimes te balader.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste dans le parc ou le coin de nature où tu aimes te balader.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu dans le parc ou le coin de nature où tu aimes te balader.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu dans le parc ou le coin de nature où tu aimes te balader.

RÈGLES DU JEU

Les questions du dé ♡

11. La bibliothèque, la médiathèque

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette quand tu vas à la médiathèque ou à la bibliothèque.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère à la médiathèque ou à la bibliothèque.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu sans trop le vouloir à la médiathèque ou à la bibliothèque.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste à la médiathèque ou à la bibliothèque.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu à la médiathèque ou à la bibliothèque.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu à la médiathèque ou à la bibliothèque.

12. Les rues de mon quartier ou de mon village

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette dans les rues de ton quartier ou de ton village.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère dans les rues de ton quartier ou de ton village.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu sans trop le vouloir dans les rues de ton quartier ou de ton village.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste que tu as vécu ou que tu as vu dans les rues de ton quartier ou de ton village.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu ou vu dans les rues de ton quartier ou de ton village.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu ou vu dans les rues de ton quartier ou de ton village.

13. Les écrans

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette dans ce que tu vis au travers les écrans.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui te met en colère et que tu vis ou que tu as vu au travers des écrans.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu ou vu sans trop le vouloir au travers des écrans.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste que tu as vécu ou vu que tu as vu au travers des écrans.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte quelque chose de chouette, de joyeux que tu as vécu ou vu au travers des écrans.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute et que tu as vécu ou vu ou vu au travers des écrans.

14. L'épicerie

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette, ou bien quelque chose que tu ne trouves pas normal et qui serait lié à l'alimentation, aux courses alimentaires.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui t'as mis en colère concernant l'alimentation, la nourriture.

Face 3 : À contre cœur = Raconte un moment pas très agréable que tu as vécu lié à un repas ou à une recette de cuisine.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste par rapport à l'alimentation.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte un moment de joie que tu as ressenti en mangeant quelque chose seul ou avec d'autres, ou un moment partagé autour d'un repas.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui te dégoute lié à l'alimentation.

RÈGLES DU JEU

Les questions du dé ♡

15. Le club de copains

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette dans les relations amicales, ce que tu vis avec tes copains.

Face 2 : Cœur de pierre = Raconte quelque chose qui t'as mis en colère et que tu as vécu avec tes copains ou dont tu as été témoin.

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu avec tes copains sans trop le vouloir, que l'on t'a imposé.

Face 4 : Cœur lourd = Raconte quelque chose qui t'as rendu triste que tu as vécu avec tes copains.

Face 5 : Cœur de feu = Raconte un moment de joie que tu as vécu avec tes copains.

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte quelque chose qui t'as dégouté et que tu as vécu avec tes copains.

16. Le monde intérieur

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette ou au contraire qui t'énerve sur les religions.

Face 2 : Cœur de pierre = Est-ce que parfois tu as l'impression de ne plus avoir la foi ? De ne plus croire en rien ni personne ?

Face 3 : À contre cœur = Est-ce que parfois tu vis des choses que tu n'as pas envie de vivre et qui a un lien avec ta foi, tes croyances ?

Face 4 : Cœur lourd = Est-ce qu'il t'est arrivé d'être triste lorsque tu penses à quelqu'un très fort, à quelque chose de très intense ?

Face 5 : Cœur de feu = Raconte un super souvenir que tu as vécu en lien ce en quoi tu crois, ta religion, ta foi et pour lequel tu as envie de dire Merci !

Face 6 : Cœur bien accroché = Est-ce qu'il y a des choses qui t'énervent fort et qui sont en lien avec ta foi, tes croyances ?

17. Le médecin ou le cabinet médical

Face 1 : À cœur ouvert = Raconte ce que tu veux, une question que tu te poses, une chose que tu trouves chouette ou au contraire qui t'énerve sur la médecine, le monde médical.

Face 2 : Cœur de pierre = As-tu vécu quelque chose qui t'as mis en colère chez le médecin ou un jour où tu étais malade ou un jour où un de tes proches était malade ?

Face 3 : À contre cœur = Raconte quelque chose que tu as vécu ou vu sans trop le vouloir au travers des écrans.

Face 4 : Cœur lourd = Est-ce que tu as vécu quelque chose de triste en lien avec ta santé ou la santé de tes proches ?

Face 5 : Cœur de feu = Raconte un bon souvenir vécu avec un médecin, qui concerne ta santé ou la santé de tes proches ?

Face 6 : Cœur bien accroché = Raconte un moment qui t'as beaucoup énervé en lien avec la médecine ou un médecin.

Les notes prises dans le petit carnet ou sur papier libre sont à renvoyer à l'adresse suivante : contact@ace.asso.fr avant le 30 novembre 2024 pour nourrir la relecture nationale qui emmènera les enfants vers la seconde étape du « Grand débat des 6-15 ans ».

ACE
Le mouvement des enfants

106 rue du Bac. 75007 Paris
ace.asso.fr

Juin 2024

épicerie
ACE
Le mouvement des enfants
1
3
4
6
7
8
9
13
14
17

11
2
15
10
16
5
12
SI LE CŒUR VOUS EN DIT

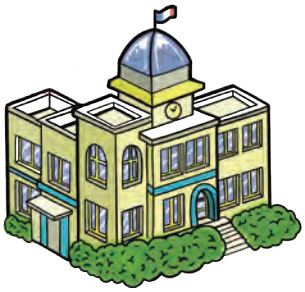
1

LA PLANÈTE

2

LE LIEU DE VIE

3

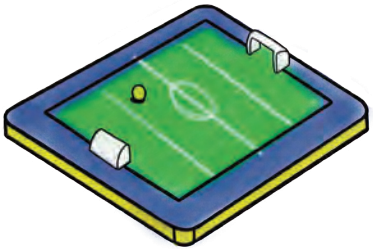


L'ÉCOLE
LE COLLÈGE

4

L'AIRE DE JEU
LE SQUARE

5



LE CITY STADE
LE GYMNASE

6

LA PLACE DU VILLAGE
LE CŒUR DU QUARTIER

7

L'ACTIVITÉ SPORTIVE
OU CULTURELLE

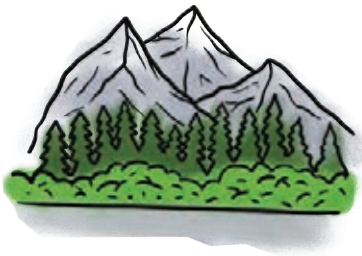
8

LE POINT D'EAU :
LA PISCINE, LE LAC

9

L'ASSOCIATION OU
LE CENTRE D'ANIMATION

10



LE PARC OU LA NATURE

11

LA BIBLIOTHÈQUE
OU LA MÉDIATHÈQUE

12

LES RUES
DE MON QUARTIER
OU DE MON VILLAGE

13

LES ÉCRANS

14

L'ÉPICERIE

15

LE CLUB DE COPAINS

16

LE MONDE
INTÉRIEUR

17

LE MÉDECIN OU
LE CABINET MÉDICAL

Tu viens de te reposer et tu te sens en plein forme.
Continue jusqu'à la prochaine case « Aventure »
la plus proche sans lancer les dés.

En allant à la boulangerie acheter une baguette de pain,
tu t'arrêtes jouer à l'aire de jeu et tu ne vois pas le temps passer.
Passe ton tour une fois.

Tu viens de te ressourcer au pied d'un arbre que tu adores
tout près de chez toi. Tu repars serein.
Avance de 3 cases.

La forêt est en feu.
Les animaux de la forêt sont en danger,
aide-les à se sauver des flammes.
Va immédiatement sur la case N°10 Le parc ou la nature
sans lancer les dés.

Youpiiiiii ! Aujourd'hui c'est samedi
et tu as la permission de jouer aux jeux vidéo.
Rends-toi directement sur la case N°13 Les écrans.

Tu as oublié ton sac pour ton activité du mercredi.
Tu dois faire demi-tour et repasser par chez toi
pour récupérer tes affaires.
Va directement sur la case N°2 Le lieu de vie.

Les rues de ton village ou de ton quartier sont extrêmement sales.
Tu proposes à tes copains de faire un grand nettoyage.
Tu enfiles des gants, t'armes d'un sac poubelle.
Tu passes ton tour et prends le temps
de ne rien laisser sur ton passage.

Youpiiiiii ! Aujourd'hui c'est samedi
et tu as la permission de jouer aux jeux vidéo.
Rends-toi directement sur la case N°13 Les écrans.

Ton ami se fait enlever son plâtre aujourd'hui.
Il peut enfin revenir jouer avec vous au City Stade.
Lance les dés et fais avancer un autre pion de ton choix.

La marche solidaire pour financer une sortie famille avec le centre d'animation va bientôt commencer et tout le monde veut arriver à temps. Déplace tous les pions de 3 cases.

Aujourd'hui, il y a une manifestation pour la justice climatique. Rends-toi directement sur la case N° 1 Planète pour le départ de la manifestation.

Au réveil, tu ne te sens pas bien. Tu as de la fièvre et le nez qui coule. Va immédiatement voir le médecin pour un diagnostic et rend toi en case N°17 Le médecin ou le cabinet médical.

Tu viens de louper ton bus pour rentrer chez toi après l'école. Tu préviens tes parents et attends patiemment le prochain. Passe ton tour une fois.

Le soleil tape si fort en ce jour d'été que tu dois trouver un endroit pour te rafraîchir et mieux vivre cette canicule. Va immédiatement sur la case N° 8 Le point d'eau.

Le conseil municipal de ta ville a décidé que les travaux commenceraient dès aujourd'hui à la bibliothèque. Elle sera fermée pour 1 semaine. Sans lancer les dés, va immédiatement à la bibliothèque pour faire le plein de livres.

Tu viens de recevoir une invitation pour la fête de ton village ou de ton quartier. Tu sautes de joie ! Lance les dés encore une fois.

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

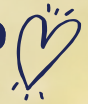
SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

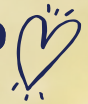
SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT 

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT 

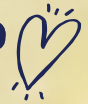
SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

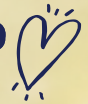
SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT 

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT

SI LE CŒUR VOUS EN DIT 

SI LE CŒUR VOUS EN DIT