

LE JEU DE CÉLESTIN

NIVEAU : CP-CE1

NOMBRE DE JOUEURS : 3 équipes de 2

MATÉRIEL :

- le plateau de jeu
- les cartes « Questions/Réponses »
- 3 pions « personnages coopératifs »
- 1 pion « adversaire/ouille »
- 1 dé chiffré
- le film d'animation « Les bons Conseils de Célestin »
ou la fiche « Sécurité routière »



BUT DU JEU :

Pour gagner, toutes les équipes doivent avoir franchi la case n°20 « Bravo! » avant que le pion « Ouille » n'arrive sur la case n°6 « Célestin ».

DÉROULEMENT :

1. Chaque équipe place son pion sur la flèche « Départ ».
De même, le pion « Ouille » est placé sur la flèche « Départ ».
2. A tour de rôle, chaque équipe lance le dé.
Celle qui obtient le plus grand score commence la partie.
Si deux équipes réalisent le même plus grand score, elles relancent le dé.
On tourne ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
3. La première équipe relance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.
Si l'équipe réussit à répondre à la question, elle reste sur sa case.
Si l'équipe ne réussit pas à répondre, le pion « Ouille » avance de deux cases.
Attention ! Pour répondre, les joueurs de l'équipe doivent se concerter entre eux et être d'accord sur la réponse à dire.
4. Recommencer le jeu à tour de rôle jusqu'à la fin. Si toutes les équipes ont franchi la case n°20 alors tous les joueurs ont gagné ! Mais si le pion « Ouille » est arrivé avant, sur la case n°6, alors tous les joueurs ont perdu : les bons conseils de Célestin ne sont pas acquis, il faut tout recommencer.

CAS PARTICULIER :

Si une équipe tombe sur une case « Célestin » (n°1, n°6, n°11, n°16) et si elle parvient à répondre correctement à la question, elle rejoue en relançant le dé.