

RÈGLEMENTS DU JEU EN ATELIER

pour les élèves

But du jeu

- En apprendre davantage sur les catastrophes et les situations d'urgence ainsi que sur les comportements sécuritaires à adopter en répondant à des questions;
- Accumuler le plus grand nombre de points pour gagner la partie.

IMPORTANT

- Durant toute la durée du jeu, lire à tour de rôle les questions et les réponses.

Avant de jouer

- Décider si on souhaite jouer individuellement ou former des équipes qui pourront s'opposer;
- Lancer le dé à tour de rôle (celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie).

(Voir déroulement au verso)





Le nombre de points sur le dé indique :

- le numéro de la question à laquelle son voisin de droite ou l'équipe adverse doit répondre;
- le nombre de points gagnés en cas de bonne réponse. (Exemple : 4 sur le dé = question 4 = 4 points)

Déroulement

- Celui qui obtient le chiffre le plus élevé lance à nouveau le dé;
- Il pige une carte *Questions/Réponses* sur le dessus de la pile;
- Il lit à haute voix le thème et pose la question à son voisin de droite ou à l'équipe adverse;
- Il laisse 10 secondes de consultation pour répondre à la question;
- Si la réponse est bonne, il inscrit le nombre de points gagnés sur la feuille de pointage;
- Si la réponse est mauvaise :
 - il lit la bonne réponse et replace la carte *Questions/Réponses* sous la pile;
 - il pige alors une carte *Oups!* et impose le défi;
 - il inscrit 1 point supplémentaire si le défi est relevé.
- Il replace la carte *Oups!* en-dessous de la pile;
- Son voisin de droite ou l'équipe adverse lance à son tour le dé, pige une carte *Questions/Réponses* et lit la question à haute voix à son voisin de droite ou à l'équipe adverse;
- Ainsi de suite.

