



## **Jeremie et le vent**

### **Peur et rebondissements**

**But du jeu** : Aller du départ à l'arrivée en gardant le maximum de points

**Présentation du jeu** : Un plateau de jeu + un pion + 5 cartes « réponses » plastifiées + un dé à trois points maximum

**Les règles du jeu** : Jeu à deux, un joueur et le meneur. Le joueur part avec 10 points. (ca peut être des bouts de papier, des objets, des bâtonnets... ). Il place son pion à la case DEPART et il l'avance selon le nombre du dé.

Chaque case du plateau correspond à une famille de carte « réponses ».Lorsque le joueur arrive sur une case, il donne une réponse dans la famille indiquée. Le meneur de jeu vérifie sur ses cartes « réponses » et coche au fur et à mesure 1 (le joueur n'a pas le droit de donner deux fois la même réponse).

- La réponse est validée, le joueur continue son chemin.
- La réponse n'est pas validée, le joueur donne un point au meneur avant de continuer son chemin.

Le joueur compte ses points à la fin du jeu.

#### **Des variantes**

- Plusieurs meneurs et plusieurs joueurs sur le même plateau
- Le meneur valide les réponses en manipulant l'album
- Le joueur perd deux points s'il redonne une même réponse
- ....

#### **Préalable**

Pour jouer les lecteurs doivent avoir identifié et classé les peurs de Jérémie. Il est également indispensable de travailler avec les enfants les symboles utilisés dans le jeu pour comprendre le rapport entre les représentations illustrées et la mise en mots des réponses.