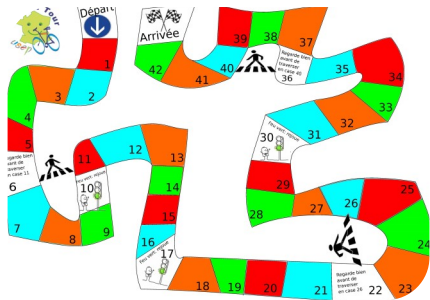


Ce jeu vise à amener l'enfant à :

- Prendre conscience des dangers de la rue
- Réfléchir aux meilleures solutions pour se mettre en sécurité
- Connaître les droits et les devoirs des usagers de la rue

Possibilités de jeux

- Seul ou par équipe de 2 ou 3
- Avec l'ensemble des jeux de cartes : tenir alors compte des couleurs des cases de la piste pour piocher une carte « question ».
- Avec 2 jeux de cartes (PASSAGER et PIÉTON) : toutes les cartes sont mélangées. Piocher alors la première du tas quelque soit sa couleur.
- En fonction du niveau des cartes * ou **.



Matériel à imprimer

- 1 [piste de jeu](#) de 42 cases dont des spécifiques :
 - le passage piéton permet de se rendre directement dans une autre case.
 - Le feu vert permet de rejouer.
- 4 jeux de cartes « questions » :
 - **PASSAGER** : [16 cartes](#)
 - **PIÉTON** : [25 cartes](#)
 - **CYCLISTE** : [24 cartes](#)
 - **CONDUCTEUR** : [19 cartes](#)

Chaque jeu de cartes comprend des cartes de niveaux * et ** afin de s'adapter aux compétences des joueurs et peut être complété (cartes vierges).

- 1 fiche avec [les réponses](#)

Matériel à ajouter

- 1 dé
- 1 pion par joueur ou par équipe

Déroulement

- Chaque joueur ou équipe lance le dé, avance son pion du nombre de cases correspondant et prend la première carte du tas selon le dispositif choisi précédemment (1 tas ou 4 tas de couleurs).
- La question est lue à voix haute par le joueur ou le meneur de jeu.
- La réponse est apportée par le joueur ou l'équipe, après concertation.
- La réponse est

Exacte : relancer le dé pour avancer mais il n'y aura pas de 2^{ème} question.

Fausse : rester sur la case jusqu'au tour suivant.

OU

Exacte : rester sur la case.

Fausse : revenir sur la case initiale.

- Le joueur ou l'équipe suivante peut alors jouer.
- Le gagnant est celle ou celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier.



Des QUIZ P'tit tour USEP pour s'entraîner ou jouer en autonomie.

