



Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Vrai ou Faux?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'environnement pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?" (voir ci-dessous).



TM & © 2019 Precidids



Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Vrai ou Faux?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'environnement pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?" (voir ci-dessous).



TM & © 2019 Precidids



Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Vrai ou Faux?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'environnement pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?" (voir ci-dessous).



TM & © 2019 Precidids



Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Vrai ou Faux?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'environnement pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?" (voir ci-dessous).



TM & © 2019 Precidids

NIVEAUX DES QUESTIONS

NIVEAU 1 : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.

NIVEAU 2 : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.

NIVEAU 3 : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "VRAI OU FAUX?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?", tu tires une carte pour lire la question "Vrai ou Faux?" aux autres joueurs.



Ils doivent alors indiquer s'ils pensent que l'affirmation donnée est vraie ou fausse (ex : Vrai ou Faux ? On trouve du sable dans tous les déserts). Chacun prend son jeton "Vrai ou Faux?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs enlèvent leur main

pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.

LE MONDE ANIMAL

NIVEAU 1 Sur quel continent vivent les tigres sauvages ?
1 - L'Asie
2 - L'Asie

NIVEAU 2 Quelle classe d'animaux compte le plus de spécimens sur terre ?
1 - Les mollusques
2 - Les mammifères
3 - Les insectes
4 - Les poissons

NIVEAU 3 Quel adjectif emploie-t-on pour parler d'un animal qui marche sur ses deux pieds ?
Bipède

Il y a plus de poules que d'hommes sur Terre.
VRAI

NIVEAUX DES QUESTIONS

NIVEAU 1 : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.

NIVEAU 2 : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.

NIVEAU 3 : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "VRAI OU FAUX?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?", tu tires une carte pour lire la question "Vrai ou Faux?" aux autres joueurs.



Ils doivent alors indiquer s'ils pensent que l'affirmation donnée est vraie ou fausse (ex : Vrai ou Faux ? On trouve du sable dans tous les déserts). Chacun prend son jeton "Vrai ou Faux?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs enlèvent leur main

pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.

LE MONDE ANIMAL

NIVEAU 1 Sur quel continent vivent les tigres sauvages ?
1 - L'Asie
2 - L'Asie

NIVEAU 2 Quelle classe d'animaux compte le plus de spécimens sur terre ?
1 - Les mollusques
2 - Les mammifères
3 - Les insectes
4 - Les poissons

NIVEAU 3 Quel adjectif emploie-t-on pour parler d'un animal qui marche sur ses deux pieds ?
Bipède

Il y a plus de poules que d'hommes sur Terre.
VRAI

EB999/007/18162

EDUCA

Famille **2-6**

6+ 20 min

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriquée en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) Espagne • www.educaborras.com

18162

CE

EB999/007/18162

EDUCA

Famille **2-6**

6+ 20 min

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriquée en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) Espagne • www.educaborras.com

18162

CE

NIVEAUX DES QUESTIONS

NIVEAU 1 : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.

NIVEAU 2 : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.

NIVEAU 3 : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "VRAI OU FAUX?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?", tu tires une carte pour lire la question "Vrai ou Faux?" aux autres joueurs.



Ils doivent alors indiquer s'ils pensent que l'affirmation donnée est vraie ou fausse (ex : Vrai ou Faux ? On trouve du sable dans tous les déserts). Chacun prend son jeton "Vrai ou Faux?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs enlèvent leur main

pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.

LE MONDE ANIMAL

NIVEAU 1 Sur quel continent vivent les tigres sauvages ?
1 - L'Asie
2 - L'Asie

NIVEAU 2 Quelle classe d'animaux compte le plus de spécimens sur terre ?
1 - Les mollusques
2 - Les mammifères
3 - Les insectes
4 - Les poissons

NIVEAU 3 Quel adjectif emploie-t-on pour parler d'un animal qui marche sur ses deux pieds ?
Bipède

Il y a plus de poules que d'hommes sur Terre.
VRAI

NIVEAUX DES QUESTIONS

NIVEAU 1 : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.

NIVEAU 2 : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.

NIVEAU 3 : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "VRAI OU FAUX?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Vrai ou Faux?", tu tires une carte pour lire la question "Vrai ou Faux?" aux autres joueurs.



Ils doivent alors indiquer s'ils pensent que l'affirmation donnée est vraie ou fausse (ex : Vrai ou Faux ? On trouve du sable dans tous les déserts). Chacun prend son jeton "Vrai ou Faux?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs enlèvent leur main

pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.

LE MONDE ANIMAL

NIVEAU 1 Sur quel continent vivent les tigres sauvages ?
1 - L'Asie
2 - L'Asie

NIVEAU 2 Quelle classe d'animaux compte le plus de spécimens sur terre ?
1 - Les mollusques
2 - Les mammifères
3 - Les insectes
4 - Les poissons

NIVEAU 3 Quel adjectif emploie-t-on pour parler d'un animal qui marche sur ses deux pieds ?
Bipède

Il y a plus de poules que d'hommes sur Terre.
VRAI

EB999/007/18162

EDUCA

Famille **2-6**

6+ 20 min

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriquée en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) Espagne • www.educaborras.com

18162

CE

EB999/007/18162

EDUCA

Famille **2-6**

6+ 20 min

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriquée en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelone) Espagne • www.educaborras.com

18162

CE