

Juego de ocas

					 1	 2	 3	 4
 27	 28	 29	 30	 31	 32	 33	 34	 5
 26	 51	 52	 53	 54	 55	 56	 35	 6
 25	 50				 57	 36	 7	
 24	 49				 58	 37	 8	
 23	 48				 59	 38	 9	
 22	 47				 60	 39	 10	
 21	 46				 45	 44	 43	 42
 20	 19	 18	 17	 16	 15	 14	 13	 12

Règles du jeu

Le but final du jeu est d'arriver le 1^{er} à la **case 63** tout en ayant répondu au plus de questions possibles pour pouvoir remporter le plus de points possible.

Pour commencer la partie, chaque joueur place son pion sur la case départ et lance le dé. Celui qui réalise le plus grand nombre de points part le premier. Le joueur avance selon les points indiqués sur le dé.

La chance sourit à celui qui arrive dans une **Case drapeau** car il répondra à une question de culture générale sur l'Espagne ou le Mexique.



Si le joueur atteint la **case 6**, celui-ci va directement à la case 12 .



A la **case 22**, « Quien va a Sevilla ... », le joueur recule de 6 cases.



Pour sortir du puits à la **case 30**, il devra faire .



A la **case 35**, le temps est venu de se reposer , il passe un tour.



Le bélier en furie de la **case 42** le fait retourner à la case 31.



En prison, **case 52**, il patiente pendant 2 tours .



Case 58, il remonte le temps et retourne au départ.

Le 1^{er} à atteindre la **case 63** aura fini la partie. S'il dépasse cette case, il doit reculer du nombre de points qu'il a en trop.

Le défi lecture

MATERIEL NÉCESSAIRE :

- 2 jeux de l'oie.
- 2 dés à 6 faces.
- 5 dés vert/rouge.
- 1 pion par équipe.
- 1 fiche de route par équipe.
- 5 sabliers de 1 minute.
- 10 corbeilles-pioche contenant les questions.

REGLEMENT :

- 1 Chaque équipe joue à son tour.
- 2 Un élève de l'équipe lance le dé.
- 3 Le numéro obtenu sur le dé correspond au nombre de cases que le pion de l'équipe va faire sur le jeu.
- 4 Le dessin de la case sur laquelle tombe le pion décide du stand vers lequel l'équipe va se diriger.
- 5 Le responsable du stand fait jeter les dés de couleur qui détermineront dans quelle corbeille l'équipe va tirer au sort une question, (**vert : facile, rouge : difficile**). Si l'équipe a déjà répondu à la question, elle doit piocher une autre question.
- 6 Le responsable de stand lit la question posée, l'équipe cherche la réponse. Le responsable peut montrer la question pour une meilleure compréhension des élèves.
- 7 Un des joueurs propose une réponse en formulant une phrase complète en espagnol au responsable du stand.
- 8 Si la réponse est exacte, l'équipe marque **2** points pour une réponse **verte** et **4** points pour une réponse **rouge**.
- 9 Si la réponse est fausse, l'équipe dispose d'1 minute pour formuler une autre réponse.
- 10 Le meneur de jeu propose cette nouvelle réponse si elle est bonne l'équipe marque **1** point pour une question **verte** et **2** points pour une question **rouge**. Si la réponse est fausse l'équipe ne marque aucun point et retourne lancer le dé pour avancer son pion sur le jeu de l'oie.
- 11 L' équipe qui arrivera la première sur la case 63 du jeu marquera un bonus de 10 points.
- 12 Chaque équipe devra faire en sorte que tous ses membres s'expriment au moins une fois sinon elle se verra pénaliser de 10 points.**
- 13 Aux points gagnés pendant le jeu, seront rajoutés les points attribués pour la lecture radiophonique et la décoration des masques précolombiens.
- 14 Les trois équipes qui auront collecté le plus de points recevront une récompense.