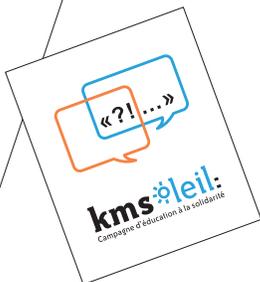


# JEU ÉCHELLES ET SERPENTS





## BUT DU JEU

Réaliser le parcours en prenant conscience des événements qui favorisent le développement personnel ou, au contraire, le freinent.

### Nombre de joueurs pour 1 plateau

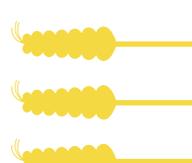
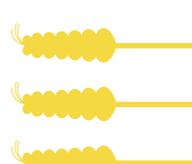
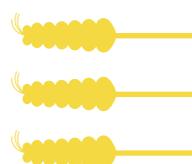
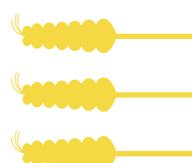
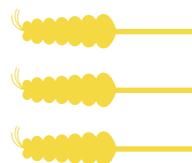
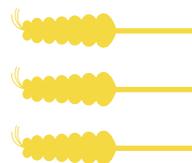
- de 2 à 4 joueurs ou équipes.
- maximum de 3 joueurs par équipe.

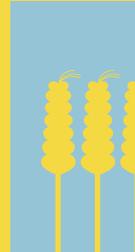
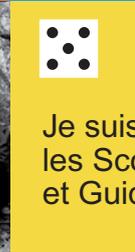
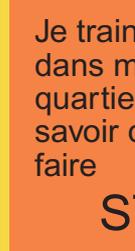
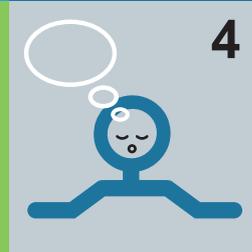
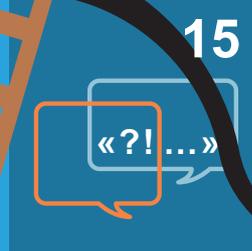
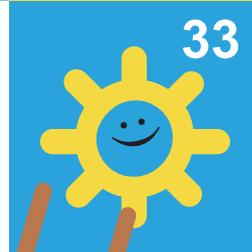
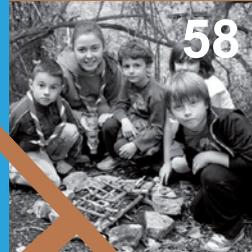
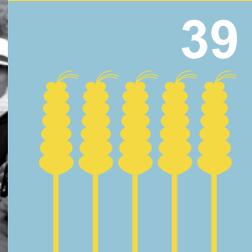
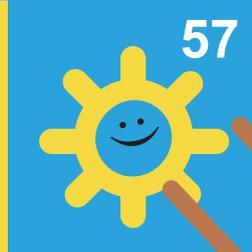
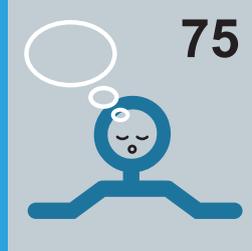
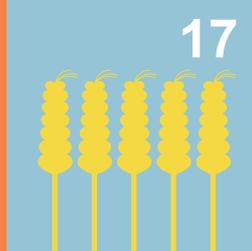
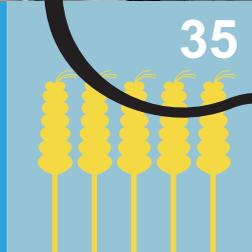
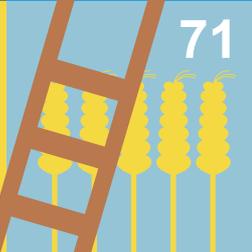
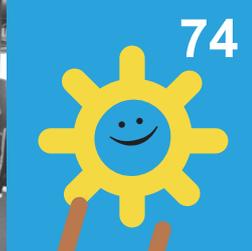
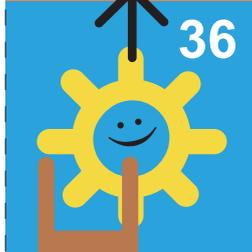
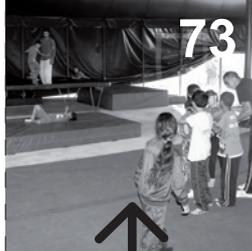
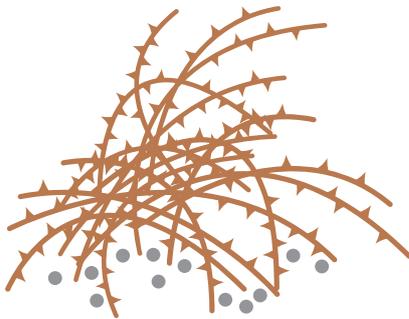
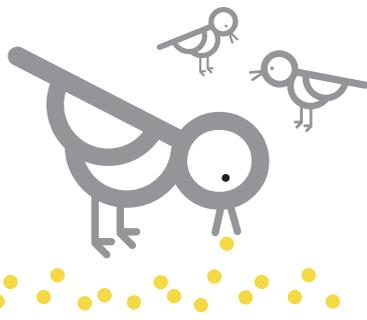
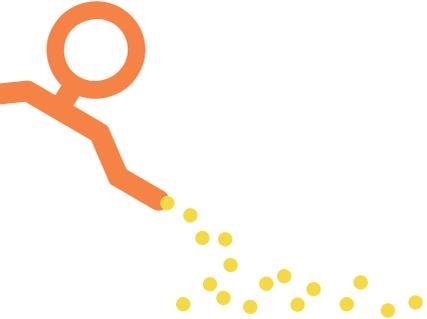
### Matériel

- 1 plateau de jeu • 1 dé • des pions
- les **cartes débat** à découper
- les **cartes semeur** à découper et à reproduire selon le nombre de joueurs.

Pour télécharger la règle du jeu, rendez-vous sur le site :

<http://www.kilometres-de-soleil.cef.fr>  
> Onglet « Espace ENFANTS »





73

74

75

76

72

71

70

69

55

56

57

58

54

53

52

51

37

38

39

40

36

35

34

33

19

20

21

22

18

17

16

15

1

2

3

4

J'invite mes copains à mon anniversaire

Mes parents se disputent à la maison

Je mange toujours la même chose

Les samedis, je tchatte avec mes grands-parents

Je suis délégué de classe

Je ne prête jamais mes affaires aux autres

Je participe à un conseil d'enfants

Je n'invite pas mes copains... nous n'avons pas tout ce qu'ils ont

Je vais à l'école en vélo

Je fais de la musique

J'envoie des sms toute la journée

Je vais au caté

Je ne m'intéresse pas à ce qui se passe dans le monde

«?!...»

Je trie mes déchets

J'apprends à lire

Je train dans m... quartier... savoir c... faire S  
Je suis les Sc... et Guic  
Je suis un club

77 Je ne vais pas en classe, car je préfère flâner

78 Je fais du sport

79 Je ne vois pas ce qui est écrit au tableau et je n'ose pas le dire

80 Je suis dans une équipe MEJ

81 J'utilise internet pour mon travail scolaire

68 Je me brosse les dents

67 Je suis aidé dans mes devoirs

66 Je prends du temps pour lire

65 Je fais un diaporama pour mon exposé

64 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

63 Je ne vois jamais en vacances

59 Je suis chez tous des

60 Je ne vois pas ce qui est écrit au tableau et je n'ose pas le dire

61 Je fume une cigarette

62 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

63 Je ne vois jamais en vacances

50 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

49 Je fume une cigarette

48 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

47 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

46 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

45 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

41 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

42 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

43 La nuit, je joue avec ma console au lieu de dormir

44 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

45 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

32 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

31 J'aide un ami à porter son cartable, car il a des béquilles

30 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

29 Je ne vois pas ce qui est écrit au tableau et je n'ose pas le dire

28 Je ne vois pas ce qui est écrit au tableau et je n'ose pas le dire

23 Je vois des images choquantes sur internet et n'en parle pas

24 Je prends du temps pour lire

25 Je prends du temps pour lire

26 Je fais un diaporama pour mon exposé

27 Je fais un diaporama pour mon exposé

14 Je me brosse les dents

13 Je me brosse les dents

12 Je suis aidé dans mes devoirs

11 Je suis aidé dans mes devoirs

10 Je suis aidé dans mes devoirs

5 Je passe mon temps devant l'ordinateur

6 Je passe mon temps devant l'ordinateur

7 Je passe mon temps devant l'ordinateur

8 Je passe mon temps devant l'ordinateur

9 Je passe mon temps devant l'ordinateur

J'utilise internet pour mon travail scolaire

Je ne pars jamais en vacances

Je subis des moqueries à l'école

Mon petit frère à un handicap

J'ai beaucoup d'activités dans la semaine

Je vais bientôt déménager

## RÈGLE DU JEU

**1. Avant de démarrer le jeu :** Avant de commencer le jeu, il importe de préciser les deux critères qui marquent sa fin :

- Arrête-t-on dès que le premier arrive ou attend-on l'arrivée de tous ?
- Le gagnant est-il le premier qui parvient à la case « arrivée » ou celui qui tombe exactement sur cette case (comme au jeu de l'oie) ?

**2. Le déroulement du jeu :** Le joueur le plus jeune commence.

En équipe on additionne l'âge de tous les joueurs afin de déterminer la plus jeune. Les pions sont placés sur la case « départ ».

Le premier joueur (ou équipe) lance le dé, avance et effectue la tâche correspondant à la case.

### 3. Les différentes types de cases



La case **échelle** me fait grandir. Suivre l'échelle vers le haut. Elle arrive sur une case « soleil ». On ne descend jamais les échelles.



La case **serpent** m'empêche de grandir. Suivre le serpent vers le bas. Il arrive dans une case « nuage ». On ne monte jamais les serpents.



La case **attente** m'immobilise. Le joueur ou l'équipe passe son tour.



La case **rejouer** me fait aller plus vite. Le joueur ou l'équipe relance le dé et effectue la tâche de la case d'arrivée.



La case **débat** me permet d'échanger sur des sujets éducatifs. Débattre fait grandir. Le joueur ou l'équipe pioche une carte « débat ». L'ensemble des joueurs échange sur le sujet quelques minutes. L'équipe qui a initié le débat avance d'une case. La carte « débat » est ensuite replacée sous la pioche.



La case **semeur** me permet de faire le lien avec l'Évangile. Le joueur ou l'équipe reçoit une carte « semeur ». Ces cartes sont conservées et serviront pour découvrir la parabole du semeur.



La case **souffler** me permet de me détendre de prendre du temps. Le joueur ou l'équipe avance jusqu'à la prochaine case « soleil » et rejoue normalement au tour suivant.



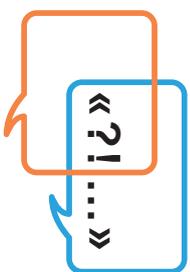
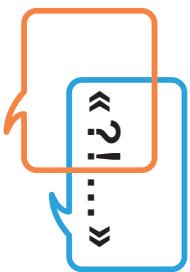
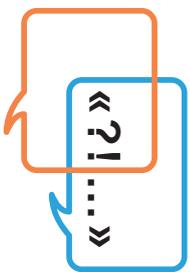
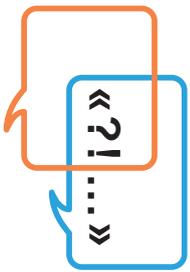
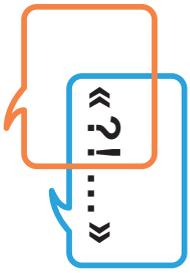
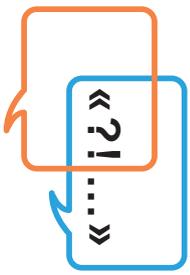
La case **nuage** (case neutre) permet au joueur ou à l'équipe de rejouer normalement au tour suivant.



La case **soleil** (case neutre) permet au joueur ou à l'équipe de rejouer normalement au tour suivant.



La case **projet** (case neutre avec une photo) permet au joueur ou à l'équipe de rejouer normalement au tour suivant. Sur ces cases se trouvent des photos des projets soleil. On peut les évoquer au cours du jeu puis les présenter après la partie.



## RÈGLE DU JEU

**1. Avant de démarrer le jeu :** Avant de commencer le jeu, il importe de préciser les deux critères qui marquent sa fin :

- Arrête-t-on dès que le premier arrive ou attend-on l'arrivée de tous ?
- Le gagnant est-il le premier qui parvient à la case « arrivée » ou celui qui tombe exactement sur cette case (comme au jeu de l'oie) ?

**2. Le déroulement du jeu :** Le joueur le plus jeune commence.

En équipe on additionne l'âge de tous les joueurs afin de déterminer la plus jeune. Les pions sont placés sur la case « départ ».

Le premier joueur (ou équipe) lance le dé, avance et effectue la tâche correspondant à la case.

### 3. Les différents types de cases



La case **échelle** me fait grandir. Suivre l'échelle vers le haut. Elle arrive sur une case « soleil ». On ne descend jamais les échelles.



La case **serpent** m'empêche de grandir. Suivre le serpent vers le bas. Il arrive dans une case « nuage ». On ne monte jamais les serpents.



La case **attente** m'immobilise. Le joueur ou l'équipe passe son tour.



La case **rejouer** me fait aller plus vite. Le joueur ou l'équipe relance le dé et effectue la tâche de la case d'arrivée.



La case **débat** me permet d'échanger sur des sujets éducatifs. Débattre fait grandir. Le joueur ou l'équipe pioche une carte « débat ». L'ensemble des joueurs échange sur le sujet quelques minutes. L'équipe qui a initié le débat avance d'une case. La carte « débat » est ensuite replacée sous la pioche.



La case **semeur** me permet de faire le lien avec l'Évangile. Le joueur ou l'équipe reçoit une carte « semeur ». Ces cartes sont conservées et serviront pour découvrir la parabole du semeur.



La case **souffler** me permet de me détendre de prendre du temps. Le joueur ou l'équipe avance jusqu'à la prochaine case « soleil » et rejoue normalement au tour suivant.



La case **nuage** (case neutre) permet au joueur ou à l'équipe de rejouer normalement au tour suivant.



La case **soleil** (case neutre) permet au joueur ou à l'équipe de rejouer normalement au tour suivant.



La case **projet** (case neutre avec une photo) permet au joueur ou à l'équipe de rejouer normalement au tour suivant. Sur ces cases se trouvent des photos des projets soleil. On peut les évoquer au cours du jeu puis les présenter après la partie.

**kms•leil:**  
Campagne d'éducation à la solidarité



## BUT DU JEU

Réaliser le parcours en prenant conscience des événements qui favorisent le développement personnel ou, au contraire, le freinent.

### Nombre de joueurs pour 1 plateau

- de 2 à 4 joueurs ou équipes.
- maximum de 3 joueurs par équipe.

### Matériel

- 1 plateau de jeu • 1 dé • des pions
- les **cartes débat** à découper
- les **cartes semeur** à découper et à reproduire selon le nombre de joueurs.

Pour télécharger la règle du jeu, rendez-vous sur le site :

<http://www.kilometres-de-soleil.cef.fr>  
> Onglet « Espace ENFANTS »



