

Madame Chaussette mène l'enquête !

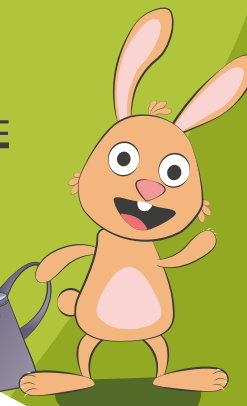
Le Jeu



DÉPART



ARRIVÉE





Madame Chaussette mène l'enquête ! Mêêê, elle a besoin de ton aide pour reconnaître les empreintes des animaux de la ferme et retrouver Jeannot Lapin.

Seras-tu un vrai détective en herbe ?

1 joueur ou +

Matériel nécessaire: un dêêê (un dé) - Le plateau de jeu à imprimer - Les pions enquêêteurs à imprimer et à découper

Choisir son enquêêteur.

Le premier joueur lance le dé puis avance selon le nombre indiqué. Si le joueur tombe sur une case sans empreinte, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si le joueur tombe sur une empreinte, il doit faire le cri de l'animal correspondant. C'est le bon cri ? Youpi ! Le joueur peut avancer de deux cases puis c'est au joueur suivant. C'est le mauvais cri ? Saperlimimolette ! Le joueur reste sur sa case. Le joueur suivant lance le dé.

Case bonus: La case 2 permet au joueur de bondir jusqu'en case 16.

Attention ! Les cases 10 et 19 sont protégées par Jean-Michel le Jars. Il court après le joueur pour lui pincer les mollets! Le joueur qui tombe sur ces cases doit vite retourner à la case départ.

Le premier enquêêteur qui arrive jusqu'à Jeannot Lapin à gagner.

D'autres variantes de jeu sont possibles. Au lieu d'imiter le cri, le joueur peut mimer l'animal correspondant. Il peut aussi le nommer, donner son habitat ou montrer une photo.

Pour écouter les cris des animaux et savoir à qui appartiennent les empreintes rendez-vous sur TOUTAPIX.FR: [Le parcours des détectives](https://www.toutapix.fr/le-parcours-des-detectives)

Les pions enquêêteurs

