

Apprends le code de la route avec Roxanne & Roxy



SAFE TO SCHOOL

Contenu du jeu

- 1 boîte de jeu en carton
- 1 plateau de jeu
- 6 pions et 6 supports
- 1 dé
- 20 cartes « question »
- 20 cartes « signaux routiers »

Règles du jeu

Avant de démarrer la partie

- Le jeu vise à apprendre aux enfants les règles de base du code de la route.
- Le plateau de jeu comporte 12 signaux fixes et 10 signaux variables, à découvrir.

- Les enfants doivent deviner la signification des signaux routiers et appliquer la règle correspondante. Attention : les règles peuvent être différentes selon le mode de déplacement représenté par leur pion.
 - L'enseignant se référera au tableau de synthèse en annexe pour indiquer aux enfants les actions applicables à chaque signal routier.
 - Le jeu se joue en équipe, de manière collaborative. La classe est divisée en 6 équipes.
 - Les équipes sont disposées en cercle autour du plateau de jeu.
 - Chaque équipe choisit son pion. Chaque pion correspond à un mode de déplacement différent. Chaque équipe devra donc découvrir et appliquer les règles du code de la route qui s'appliquent au mode de déplacement qu'elle a choisi.
- NB : Même si dans la réalité la plupart des signaux routiers ne sont pas d'application pour les piétons, nous les appliquons par facilité au pion piéton dans le jeu (sauf si une règle spécifique les concerne).
- Les cartes « question » sont placées en pile, à l'envers, sur le plateau de jeu.
 - Les signaux sont disposés dans un coin du plateau, visibles de tous.

Début de la partie

1. Chaque équipe lance le dé à tour de rôle. L'équipe obtenant le plus grand nombre commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. La première équipe lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Elle applique les règles suivantes :
 - Si elle tombe sur une case vide, l'équipe attend son tour suivant.
 - Si elle tombe sur une case comportant déjà un signal routier, elle doit :
 1. Deviner, en équipe, la signification de ce signal.
 2. Si elle ne trouve pas la réponse, elle peut faire appel au reste de la classe.

3. En consultant le tableau de synthèse, en annexe des règles du jeu, l'enseignant indique ensuite à l'équipe quelle est la règle à suivre dans le cadre du jeu. Attention : cette règle peut être différente selon le mode de déplacement représenté par le pion.

Exemple :













Panneau	Signification	Règle à suivre dans le jeu
	Autorisation pour les cyclistes de franchir le feu lorsqu'il est rouge ou orange pour tourner à droite.	Le pion cycliste : peut prendre le raccourci. Les autres pions : passent leur prochain tour.








NB : si la règle impose d'avancer ou de reculer de quelques cases et que l'équipe arrive alors sur une case comportant un autre signal routier, elle ne doit rien faire. C'est au tour de l'équipe suivante de jouer.








- Si l'équipe tombe sur une case « question », elle pioche alors une carte « question ». Un élève lit à haute-voix la définition et le reste de l'équipe doit deviner de quel panneau il s'agit.
 - Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle prend le panneau correspondant et le place sur la case. Le panneau reste valable pour tous les joueurs suivants.
 - Si l'équipe ne trouve pas la bonne réponse, elle passe son prochain tour. La case reste vide jusqu'à ce qu'une autre équipe tombe dessus.
3. L'équipe suivante joue, selon les mêmes principes.








Fin de la partie




- L'équipe gagnante est la première à atteindre la case « arrivée ».
- La partie se termine lorsque la dernière équipe est arrivée. Les autres équipes peuvent continuer à aider cette équipe à trouver la signification des signaux.
- Il n'est pas nécessaire d'obtenir le compte juste au dé pour arriver à la case « arrivée ».

Panneau	Signification	Application dans le jeu pour chaque pion					
		 Piéton	 Cycliste	 Trottinette	 Moto	 Voiture	 Camion
	Passage pour piétons : ce panneau annonce un passage pour piétons. Il faut donc les laisser passer car ils ont la priorité.	J'avance de 1 case.			Je passe mon prochain tour.		
	Passage de tram : attention, un tram passe à cet endroit. Il faut faire très attention, car le tram a toujours la priorité, il faut toujours s'arrêter pour le laisser passer. Un tram est très lourd. Il met donc beaucoup de temps pour s'arrêter.				Je recule de 1 case.		
	Danger non défini par un symbole spécial : fais attention quand tu vois ce panneau, car il veut dire qu'il y a un danger, mais on ne sait pas lequel.				Je recule de 3 cases.		
	Céder le passage : si tu vois ce panneau, tu dois laisser passer les autres usagers de la route avant de pouvoir avancer.			J'attends qu'un autre joueur me dépasse avant de pouvoir rejouer (sauf si je suis le dernier).			
	STOP : quand il y a ce panneau, il faut carrément s'arrêter, laisser passer les autres usagers de la route, et seulement ensuite avancer.				Je passe mon prochain tour.		
	Priorité de passage : ce panneau indique que tu as la priorité au prochain carrefour. La forme du panneau indique la configuration du carrefour.				Super, je peux relancer le dé.		

Panneau	Signification	Piéton	Cycliste	Trottinette	Moto	Voiture	Camion
	Carrefour où la priorité de droite est applicable : ce panneau indique qu'il va y avoir un carrefour. Tu dois laisser passer tous les véhicules, les cyclistes et les motos qui viennent de ta droite.				Je recule de 1 case.		
	Autorisation pour le cycliste de passer au feu rouge : quand tu roules à vélo, ce panneau t'autorise à passer au feu rouge pour aller tout droit, ou tourner à droite, en faisant toujours attention aux autres usagers.	Je passe mon prochain tour.	Je peux prendre le raccourci		Je passe mon prochain tour.		
 	Sens interdit : quand tu vois ce panneau, tu ne peux pas passer si tu conduis un véhicule, car la circulation se fait dans l'autre sens. Souvent, une exception est prévue pour les cyclistes, qui peuvent rouler à contre sens, sur la droite. Et les piétons peuvent bien sûr marcher sur le trottoir !			J'avance de 2 cases.		Je retourne au point de départ.	
	Accès interdit : ce panneau interdit le passage à tous les véhicules.	J'avance de 1 case.			Je passe mon prochain tour.		
 RUE SCOLAIRE	Rue scolaire : ce panneau interdit aux véhicules de rouler devant une école, sauf si les conducteurs ont une autorisation spéciale (ils doivent alors rouler très lentement).			Super, je peux relancer le dé.		Je passe mon prochain tour.	
	Rond-point : ici tu arrives à un rond-point. Il faut en faire le tour dans le sens des flèches. Tu ne peux t'y engager que quand la voie est libre à ta gauche.			Je peux relancer le dé, sauf s'il y a un déjà un joueur sur la case devant moi.			

Panneau	Signification	Piéton	Cycliste	Trottinette	Moto	Voiture	Camion
	Piste cyclable obligatoire : on voit ce panneau quand il y a une piste cyclable. Tu dois obligatoirement rouler dessus si tu te déplaces à vélo.	J'attends le tour suivant.	Je peux prendre le raccourci.			J'attends le tour suivant.	
	Chemin obligatoire pour les piétons : les piétons doivent obligatoirement marcher à cet endroit.	Je peux prendre le raccourci.			J'attends le tour suivant.		
	Zone résidentielle / de rencontre : si tu vois ce panneau dans une rue, cela veut dire que la vitesse est limitée à 20 km/h et que les piétons et les cyclistes peuvent marcher, rouler ou jouer sur la rue. Les voitures doivent faire attention à eux.		J'avance de 1 case			Je recule de 3 cases.	
	Zone avancée pour cyclistes et cyclomoteurs : grâce à ce signal, les cyclistes peuvent attendre au feu rouge devant les voitures. Ils sont ainsi mieux protégés et ne respirent pas les gaz d'échappement !	Cette règle ne s'applique pas à moi. Je joue normalement.		Je relance le dé.		Je recule de 1 case.	
	Chemin réservé aux piétons, cyclistes, cavaliers et speed pedelec : ce panneau signale que tu te trouves dans une zone réservée aux piétons, aux cyclistes, ... Les voitures ne peuvent donc pas rouler à cet endroit.		J'avance de 2 cases			Je passe mon prochain tour.	
	Zone cyclable : si tu vois ce panneau dans une rue, cela veut dire que la vitesse est limitée à 30 km/h et que les véhicules ne peuvent pas dépasser les cyclistes.	Cette règle ne s'applique pas à moi. Je joue normalement.		Je relance le dé.		Je recule de 2 cases.	
	Signaux lumineux de circulation : si le feu est rouge ou orange, je dois m'arrêter.				Je passe mon prochain tour.		

Panneau	Signification	Piéton	Cycliste	Trottinette	Moto	Voiture	Camion
	Dispositif surélevé sur la voie publique : attention il y a un casse-vitesse. Je dois rouler moins vite.					Je recule de 1 case.	
	Obligation de suivre la direction indiquée par la flèche : je dois suivre la direction de la flèche.					J'avance de 1 case, en suivant le sens de la flèche.	
	Stationnement autorisé : je peux stationner à cet endroit.	Cette règle ne s'applique pas à moi. Je joue normalement.				Je me gare et passe mon prochain tour.	
	Interdiction de dépasser par la gauche un véhicule à plus de deux roues : il est interdit de dépasser à cet endroit.						S'il y a un autre joueur devant moi, je ne peux pas le dépasser. Je me mets sur la case située derrière lui.
	Route pour automobile : seuls les véhicules à moteur (sauf les cyclomoteurs) peuvent passer à cet endroit.					Je passe mon prochain tour.	Je relance le dé.
	Passage pour les conducteurs de bicyclettes et de scooters : attention, des cyclistes, trottinettes ou scooter passent à cet endroit. En voiture, je dois faire très attention.	Je recule de 1 case.		J'avance de 1 case.			Je recule de 1 case.
	Endroit spécialement fréquenté par des enfants : ce panneau prévient les conducteurs qu'ils approchent d'une zone où se trouvent des enfants, comme une école par exemple. Ils doivent être prudents.	J'avance de 1 case.				Je recule de 1 case.	

Panneau	Signification	Piéton	Cycliste	Trottinette	Moto	Voiture	Camion
	Rétrécissement de la chaussée : la route va devenir plus étroite. Il faut donc faire plus attention, car on peut rencontrer un conducteur venant en sens inverse.					Je recule de 1 case.	
	Accès interdit aux poids lourds : si je suis un camion, je ne peux pas rouler à cet endroit.					Cette règle ne s'applique pas à moi. Je joue normalement.	Je passe mon prochain tour.
	Accès interdit aux conducteurs de cycles : si je suis à vélo (ou à trottinette), je ne peux pas rouler à cet endroit.	Cette règle ne s'applique pas à moi. Je joue normalement.		Je passe mon prochain tour.		Cette règle ne s'applique pas à moi. Je joue normalement.	
	Accès interdit aux conducteurs de véhicules à moteur : si je suis en voiture, je ne peux pas rouler à cet endroit.					Cette règle ne s'applique pas à moi. Je joue normalement.	Je passe mon prochain tour.
	Virage dangereux : la route va faire plusieurs virages dangereux. Je dois faire très attention !					Je recule de 1 case.	
	Voie sans issue : pas de chance, ce panneau indique que la route ne continue pas. Il y a malgré tout souvent un passage pour les piétons ou les cyclistes uniquement.					Je recule de 3 cases.	