

Voyage à travers TerresAgricoles

- **Idéalement jusqu'à 12 élèves à la fois**
- **Âge idéal - 5 à 9 ans (de la maternelle à la 3e année)**

Bienvenue, Scouts de la sécurité BASF, dans l'aventure palpitante à travers TerresAgricoles! Êtes-vous prêts à vous embarquer dans un voyage rempli d'excitation, de défis et de leçons précieuses sur la sécurité agricole? Dans ce jeu, vous lancerez les dés et naviguerez sur un plateau de jeu coloré, rencontrant à la fois des espaces sûrs et des dangers agricoles périlleux.

Chaque pas que vous faites vous rapproche du prix ultime qui vous attend au bout de la piste. Mais attention! Pour chaque espace dangereux sur lequel vous atterrissez, une question délicate sur la sécurité agricole vous attend. Répondez correctement et vous poursuivrez votre voyage sain et sauf. Mais si vous échouez, vous vous retrouverez à la ligne de départ, impatient de recommencer.

Alors rassemblez vos esprits, Scouts de la sécurité BASF, et préparez-vous à vivre une aventure inoubliable où les connaissances et les compétences seront vos meilleurs atouts. Que le voyage à travers TerresAgricoles commence!

Contenu :

- 24 espaces marqués (16 espaces sûrs et 8 espaces dangereux (les espaces dangereux sont représentés par les cônes de signalisation. Chaque cône porte un numéro à l'intérieur, ce qui permet d'organiser le jeu dans l'ordre numérique).
- 1 grand dé
- 1 jeu de cartes de questions sur les dangers (3 par danger, choisissez 1)
- 12 gilets de sécurité BASF
- Prix

Instructions :

1. Chaque enfant ou groupe d'enfants (groupes jusqu'à 3 joueurs) commence par lancer le dé.
2. Le(s) joueur(s) se déplace(nt) vers l'espace indiqué par le dé.
3. Si le(s) joueur(s) tombe(nt) sur un espace sûr, il(s) s'arrête(nt) et attend(ent) leur prochain tour pour relancer le dé.
4. Si le(s) joueur(s) tombe(nt) sur une case dangereuse, il(s) répond(ent) à une question associée au danger sur lequel il(s) tombe(nt) (posée par l'adulte qui supervise le jeu - voir le jeu de cartes de questions sur les dangers ci-joint), s'il(s) répond(ent) correctement à la question, il(s) reste(nt) sur cette case et attend(ent) leur prochain tour. S'i(s)l se trompe(nt), il(s) recommence(nt)!
5. À la fin du jeu, chaque enfant gagne un autocollant de Scout de la sécurité!