







# Du matin au soir : règle du jeu

- **Matériel :**

- Un plateau de jeu représentant la journée sous forme circulaire (les cercles colorés sont des cases)
- Un tableau illustré avec des images de différentes actions de la journée
- 6 pions
- Un dé

- **But du jeu :** être le premier à faire un tour complet du plateau (de la première à la dernière case bleue). Les cases circulaires du plateau correspondent au code couleur suivant :

					
Réveil ou coucher	Repas	Hygiène	Déplacements	Activités scolaires	Jeux et loisirs

- **Nombre de joueurs :** de 2 à 6

- **Mise en route :**

On place les 2 plateaux l'un à côté de l'autre. Les joueurs placent leur pion sur la partie blanche du plateau, à côté de la première case bleue (celle du matin). Le joueur qui a obtenu le plus gros dé commence, puis on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Déroulement de la partie**

Le joueur qui commence lance le dé. Pour atteindre la première case bleue, il doit obtenir l'image qui correspond à l'étape « réveil ». Il regarde donc la première colonne du tableau : s'il obtient un 1, il ne peut pas avancer car l'image représente un enfant qui dort encore. Il avance sur la case bleue seulement s'il obtient un 2, un 3 ou un 6. Au tour suivant, il pourra avancer sur la case rouge s'il fait un 1, un 2, un 5 ou un 6 car ces cases représentent l'étape « petit déjeuner ».

Le premier joueur qui arrive sur la dernière case bleue a gagné.