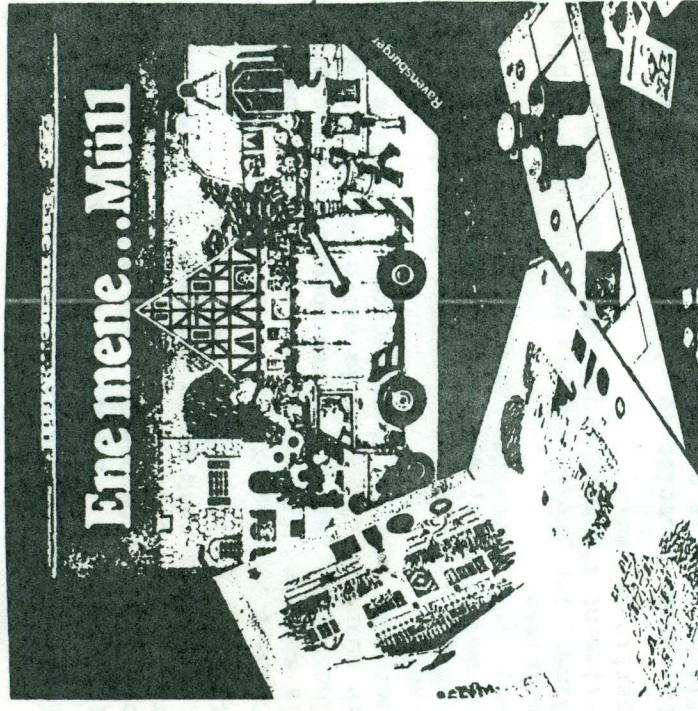


LE JEU DES POUBELLES

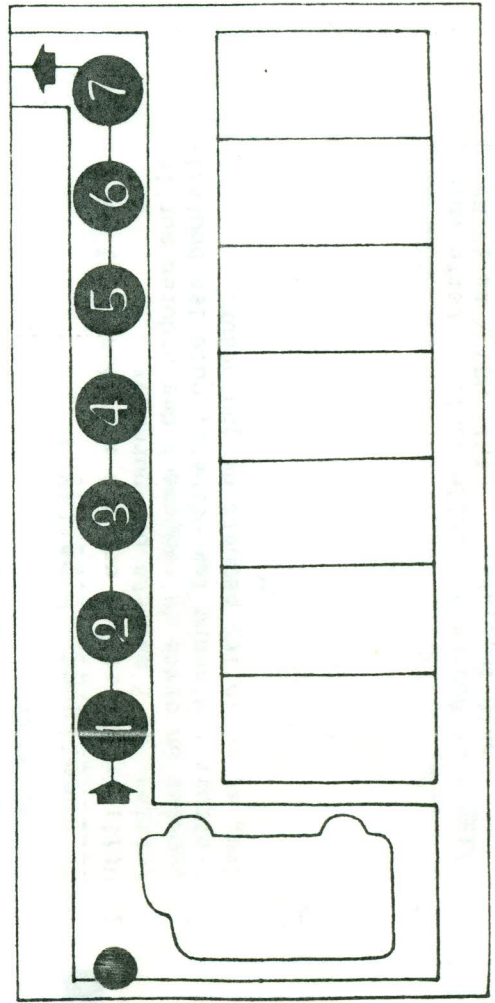


Un quartier toujours propre, avec le souci de ne jamais déjeter ! Il faudra tous veiller à ce que chacun puisse poser ses déchets sur le trottoir avant le passage du camion de la voirie.

Après le ramassage sélectif (déchets ménager, bouteilles, journaux), nous verrons que l'entraide mutuelle nous permet d'être prêt à temps ... et ainsi, de maintenir un quartier toujours propre.

PREPARATION

1. Chaque joueur choisira une maison sur le jeu.
 2. Il y déposera : 2 paquets de journeaux, 2 bouteilles et 3 déchets ménagers. (Les ordures restantes pourront servir pour une variante plus compliquée). La poubelle sera posée, ouverte et vide, sur le trottoir de la maison (rond bleu).
 3. Déposer la plaquette avec les 7 cases (7 jours de la semaine) numérotées sur un des côtés du jeu. Choisir le jour où le camion-poubelle passera dans le quartier et placer la carte correspondante sur la dernière case de la plaquette, à l'entrée du quartier.
- Les 6 autres cartes (6 autres jours de la semaine) seront placées, en ordre chronologique, sur les cases vides restantes, pour reconstituer une semaine complète.
- Ainsi, les jeunes enfants pourront suivre plus facilement l'évolution du camion-poubelle pendant la partie de jeu.
4. Le camion-poubelle se placera au début du parcours fléché, sur la grande case blanche.



CONTENU DU JEU

- 1 planche de jeu (4 maisons).
- 1 plaquette de jeu (7 cases).
- 7 cartes illustrées (7 jours de la semaine).
- 1 camion.
- 1 dé à faces illustrées.
- 16 petits cartons ronds (déchets de ménage).
- 12 bouteilles "vides!".
- 8 paquets de journeaux.
- 4 poubelles.

HISTOIRE PRELIMINAIRE

Les habitants du quartier se retrouvent un soir et discutent. Tout le monde est bien d'accord sur le fait que l'environnement est trop souvent pollué par tous les déchets et ordures qui volent dans les rues et les jardins. D'un commun accord, ils décident tous que, dorénavant, leur quartier serait le plus propre des quartiers. Et pour cela, il faudra mettre tous les déchets dans les poubelles, à temps, pour que le camion de la voirie puisse tout ramasser à son passage.

Attention ! Le camion ne fait qu'un tour. Il emmène ce qui se trouve sur le trottoir, et ne rentre pas dans la maison pour y prendre ce que l'habitant aurait oublié de sortir !

BIEN DU JEU

Avant le passage du camion, il faudra vider toutes les maisons des ordures qu'elles contiennent, en veillant à bien séparer les déchets ménagers, le verre et les vieux papiers.

S'il reste une ordure dans une des quatre maisons, tous les "habitants" auront perdu la partie !

JCTIONS

- §. Chaque enfant lance le dé à tour de rôle :
- Poubelle : poser un "déchet" dans sa poubelle.
- Bouteille : poser une bouteille sur le trottoir.
- Journeaux : poser un paquet de journeaux sur le trottoir.
- Etoile : n'importe quelle ordure (déchet, bouteille, ou journeaux) pourra être déposée sur le trottoir ou dans la poubelle.
- Rouge : le camion-poubelle avance d'une case rouge.

§. L'enfant pourra toujours donner ses points (son lancé du dé) à n'importe quel autre joueur .
 Si Pol lance le dé et obtient la face "bouteille", il peut ainsi permettre à Florence de mettre une bouteille sur son trottoir... à condition que Florence accepte les points de Pol évidemment !

§. Quand le camion sera arrivé au 7° jour, le prochain lancé du dé sur la face "rouge" le mènera devant les ordures de la première maison du quartier. Il ne pourra pas encore enlever son chargement !
 Quand la face "rouge" réapparaîtra à nouveau, le camion passera directement devant la deuxième maison, mais, au passage, il ramassera les ordures que le premier habitant aura posées sur son trottoir.
 Et ainsi de suite jusqu'à ce que le camion termine le tour du quartier et sorte enfin de la planche de jeu...

§. Tous les joueurs devront obligatoirement lancer le dé jusqu'à la fin du jeu, même s'ils ont terminé de vider leur propre maison.

§. Le joueur qui aura posé toutes ses ordures sur son trottoir, ne pourra plus faire avancer le camion ;

s'il lance la face "rouge" du dé, il passera simplement le dé au suivant.

§. On ne peut déposer ses ordures sur le trottoir d'un autre joueur.

FIN DU JEU

La partie sera gagnée (par tous les joueurs !)
 s'il ne reste plus une seule ordure dans tout le quartier quand le camion a terminé son tour.

VARIANTES

- Pour simplifier la partie :
- 1. Permettre au camion de faire deux tours du quartier.
- 2. Permettre aux joueurs de poser leurs ordures sur le trottoir d'un autre joueur.
- 3. Ne placer la plaquette des 7 jours de la semaine au bord du jeu, qu'après plusieurs (4, 6, ...) lancers du dé.
- Pour compliquer la partie :
- 1. Utiliser toutes les ordures : 4 déchets, 3 bouteilles, et 2 paquets de journeaux.
- 2. Imposer un ordre de rangement des ordures sur le trottoir : d'abord les déchets, puis les bouteilles, et enfin les paquets de journeaux.

Traduction : De Bouche à Oreille asbl. 13 Verte Voie
 4660 Thimister Tél. 087 / 44 65 05.