

 **UN LIVRE**
pour découvrir le sujet

 **UN JEU**
pour tester
ses connaissances

 **UN POSTER**

 **DES ANIMATIONS
SUR INTERNET**

**MOXI
DEFIS**

La

PRÉHISTOIRE

SCIENCE · VIE
découvertes

 Grund 



La PRÉHISTOIRE

Un coffret futé et original pour les enfants curieux d'en savoir plus sur la préhistoire tout en s'amusant !



UN ACCÈS À UN SITE INTERNET DÉDIÉ AVEC DU CONTENU EXCLUSIF ET DES JEUX



50 CARTES QUESTIONS



+ 1 POSTER POUR DÉCOUVRIR L'ÉVOLUTION DE L'HOMME!

UN LIVRE DE 32 PAGES



UN JEU POUR TESTER TES CONNAISSANCES



DEUX MAQUETTES À MONTER AU FUR ET À MESURE DU JEU

CE Importé par Copyright
16-24 rue Cabanis
F-75014 Paris
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois
490954 IX-11 16,95 €
9 782700 032604

SCIENCE VIE
découvertes

Gründ

RÈGLES DU JEU

2 joueurs ou 2 équipes
avec un nombre de joueurs illimité



Contenu

50 cartes comportant
chacune 4 questions

1 question avec le question à choix multiple

1 vrai/faux à choix

2 pions

2 puzzles 3D



But du jeu

Être le premier à collecter
dans l'ordre les 20 pièces
pour construire le mammoth.



Préparation
du jeu

Dépliez le plateau de jeu,
posez les pions sur le case départ
et les cartes sur la table.

Déroulement du jeu

Tap départ ! L'équipe avec le pion rouge le plus
jeune s'annonce. L'équipe adverse lui pose
une question dans la catégorie de son choix.

Deux possibilités :

- Mauvaise réponse, le pion reste sur le case
départ. Et c'est à l'autre équipe de jouer.
- Bonne réponse, avisez de 3 cases dans
la direction de votre choix et collectez une pièce
du puzzle. Réjouez. La même équipe continue
à jouer tant qu'elle donne des bonnes réponses.

Et ensuite ?

Toute bonne réponse permet d'avancer
de 3 cases et de gagner une pièce du puzzle.

Toute mauvaise réponse oblige à reculer
d'une case et ne permet pas de gagner de pièce.

C'est la case chance : elle fait gagner
une pièce et permet aussi de rejouer
en choisissant la catégorie de la question.

C'est la case pas de bol ! Il faut rendre
une pièce du puzzle, et c'est l'équipe
adverse qui pose une question de la
catégorie de son choix.

On passe son tour et au tour suivant
l'équipe adverse pose une question
de la catégorie de son choix.