



RÈGLEMENT  
DU JEU

# LE JEU

**GOUT<sup>o</sup> Girl** et **GOUT<sup>o</sup> Boy**

les super-hér'o est un jeu ludo-éducatif destiné aux élèves et professeurs des CM1 et CM2 de la ville de Créteil.

L'ambition est de jouer avec **Gout'Girl** et **Gout'Boy** et devenir comme eux, des maîtres de l'eau. Pour cela, vous disposez :

- 1 D'une bâche de jeu avec ses cartes de questions, ses pions et son dé.
- 2 D'une tablette numérique qui vous permettra de répondre au quiz "Challenge" à la fin de chaque thème.



**Gout'Girl** et **Gout'Boy** est un jeu visant à sensibiliser le **jeune public** à la ressource de l'eau à travers un plateau de jeu, servant à la fois à l'éveil mais aussi à la **connaissance de l'eau** à travers un challenge inter-classes et inter-écoles pour **devenir un véritable maître de l'eau !**

Nombre de joueurs

**1-8**

Idéalement 4 joueurs ou 4 équipes de 2

Âge

**+9**

À partir de

Type de jeu



Plateau et numérique

## MATÉRIEL

1 bâche de jeu

1 dé

4 pions

**4 types de cartes à piocher**

La tablette des Her'o

La bâche est constituée de **4 thèmes**.

Chaque thème peut être joué indépendamment.



**PLOUF!**



**BZZZ!**



**TADAAAM!**



**HUMMM?!!**



## BUT DU JEU

Faire avancer son pion jusqu'à la case "Challenge" et bien répondre à un maximum de questions.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

➊ Après avoir défini le nombre de joueurs, l'ensemble des pions sont posés sur la case départ du thème souhaité.

➋ Le premier joueur (ou équipe de joueurs) lance le dé et avance du nombre de case indiqué par le lancé.

**PLOUF!**

## LES CASES "PLOUF!"

- Le joueur pioche une des cartes "PLOUF!" correspondante au thème et doit tenter de réaliser l'action correspondante au numéro indiqué sur la case où se trouve son pion.
- Si le joueur répond bien, il avance son pion jusqu'à la case "Challenge".

**BZZZ!**

## LES CASES "BZZZ!"

- Le joueur pioche une des cartes "BZZZ!" correspondante au thème et doit tenter de réaliser l'action correspondante au numéro indiqué sur la case où se trouve son pion.
- Si le joueur répond bien, il avance son pion jusqu'à la case "Challenge".

**HUMMM?!**

## LES CASES "HUMMM?!"

- Le joueur pioche une des cartes "HUMMM?!" correspondante au thème et doit tenter de réaliser l'action correspondante au numéro indiqué sur la case où se trouve son pion.
- Si le joueur répond bien, il avance son pion jusqu'à la case "Challenge".

**TADAAAM!**

## LES CASES "TADAAAM!"

- Le joueur pioche une des cartes "TADAAAM!" correspondante au thème et doit tenter de réaliser l'action correspondante au numéro indiqué sur la case où se trouve son pion.
- Si le joueur répond bien, il avance son pion jusqu'à la case "Challenge".

**ACTIONS**

## LES CASES "ACTIONS"

- Le joueur effectue l'action affichée sur la case "Action"

**YES! OUCH! ARRRGG!**

Avance d'une case    Recul d'une case    Retour à la case départ

Si le joueur avance ou recule son pion sur une question "PLOUF!", il pioche une carte "PLOUF!" et répond à la question (cf: point précédent "Les cases "PLOUF!").

**FUZZZ!**

Le joueur fait avancer son pion directement en case "Challenge". Il pourra répondre à la question sur le tour suivant.

**CHALLENGE**

## LES CASES "CHALLENGE"

- Elles sont au nombre de 4 et correspondent à la dernière étape du thème. Une fois sur cette case, le joueur choisit soit le quiz 1, soit le quiz 2.

En fonction de son choix, il se rend au quiz à l'aide de la "Tablette des Her'O" pour répondre à une série de questions.

Les réponses sont envoyées et comptabilisées dans le score global de la classe.

# La TABLETTE des HER'!



## Comment utiliser la tablette pour les challenges ?

- Allumer la tablette
- Appuyer sur la section du menu "Créer un compte"
- Renseigner les champs demandés :
  - Nom / Prénom
  - Adresse e-mail
  - Établissement
  - Mot de passe
  - Confirmation du mot de passe
  - Renseigner le niveau de la classe à l'aide du menu déroulant
  - Entrer le surnom de la classe  
*(le surnom de votre super équipe !)*
  - Le nom et prénom du capitaine d'équipe  
*(nom et prénom de l'enseignant)*
  - Le nombre d'élèves dans la classe
- Cliquer sur "Valider le compte"



La tablette sert de **support aux challenges inter-écoles et inter-classes**. L'utilisation de la tablette est indépendante de l'utilisation du jeu plateau. En revanche, le jeu plateau sert d'entraînement avant de répondre aux questions du challenge.



### IMPORTANT !

Chaque quiz de challenge réalisé ne peut plus être refait !

Prends donc le temps de répondre aux questions, et concertes toi avec ta classe !



Vous pouvez donc maintenant participer aux challenges proposés par Gout'Girl et Gout'Boy et devenir un maître de l'eau !