

	Description et règles du jeu Goupilion	Page 1 /5
---	---	------------------

Jeu de l'oie de la prévention des risques professionnels

Objectif

Avancer sur le parcours en répondant correctement aux questions et atteindre la dernière case en premier. Tout au long du jeu, les joueurs progressent en compétences sur la prévention des risques.

Nombre de joueurs

De 2 à 6 joueurs (ou par équipe)

Matériel

- 1 plateau de jeu (62 cm x 42 cm)



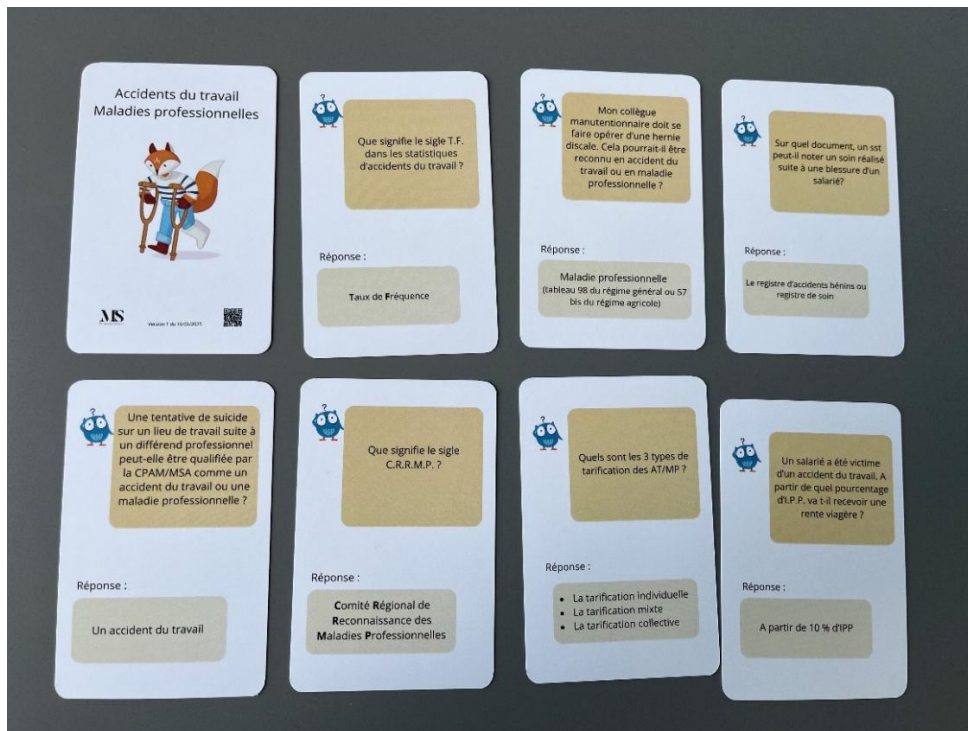
- 1 pion par joueur/équipe
- 1 dé
- Environ 100 jetons type loto



Description et règles du jeu Goupillon

Page 2 / 5

- 54 cartes (8cm x 5cm) questions " accidents du travail / Maladies professionnelles "



- 54 cartes questions " Prévention "

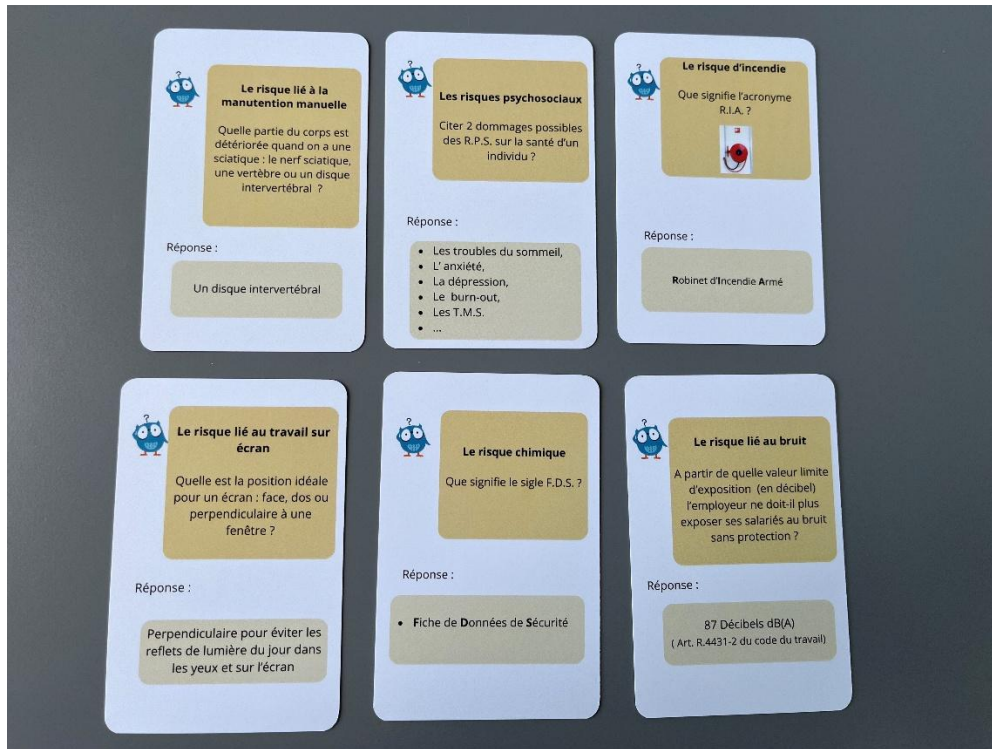




Description et règles du jeu Goupillon

Page 3 /5

- 54 cartes questions " risques professionnels " (6 risques)



- 54 cartes questions " Comité Social Economique "



	<h1>Description et règles du jeu Goupillon</h1>	<p>Page 4 /5</p>
---	---	------------------

- 54 cartes Bonus Malus " Prison Tribunal Banque Accident "



Mise en place



	Description et règles du jeu Goupilion	Page 5 /5
---	---	------------------

Les 5 lots de cartes sont positionnées sur les 5 emplacements. Variante en fonction des objectifs pédagogiques : possibilités de dispatcher un seul lot de carte questions sur 4 emplacements.

Chaque joueur ou équipe choisit un pion et le place sur la case départ. Le plus jeune commence.

Déroulement

À son tour, le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué.

Selon la case où il tombe :

Case question : un autre participant pioche la carte, lit la question et le joueur doit y répondre.

Réponse correcte : il obtient un jeton ou deux (si cela est indiqué sur la carte)

Réponse incorrecte : il reste sur sa case

Case bonus / malus (ex. « Accident du travail ») : le joueur pioche une carte, lit et applique ce qui est indiqué, par exemple « moins un jeton ».

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu

Soit quand un joueur ou une équipe atteint la case ARRIVEE soit à la fin du temps donné par l'animateur.

Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui obtient le plus de jetons.

Tarif : 89 euros TTC plus frais d'envoi (15 euros)

Création : Morgane SEZNEC de chez MS PREVENTION

Graphisme : Maëlle HORELLOU