

Jeu de l'oie (*Gänsepiel*)

Si tu veux être admis(e) à l'école des animaux magiques, il te faut d'abord réaliser tout le parcours en répondant aux questions de tes futur(e)s camarades et à celles de plusieurs personnalités liées à la *Winterstein-Schule* :

| | | |
|------------------|--|-----------------------------------|
| Case n°4 | Ida a une question pour toi : « Quel était le thème de mon exposé avec Jo ? » | les pirates / la piraterie |
| Case n°7 | Mortimer Morrison a une question pour toi : « Quelle est la couleur de mon bus ? » | rouge |
| Case n°10 | Rabbat a une question pour toi : « De quel pays suis-je originaire ? » | la Norvège |
| Case n°12 | Pinkie a une question pour toi : « Qu'ai-je volé à Ida ? » | ses boucles d'oreille |
| Case n°14 | Jo a une question pour toi : « Quel est mon vêtement préféré ? » | le manteau en cuir |
| Case n°18 | Miss Cornfield a une question pour toi : « Que signifie mon nom de famille ? » | champ de maïs |
| Case n°21 | Henrietta a une question pour toi : « Quel est mon âge approximatif ? » | 200 ans |
| Case n°24 | Monsieur Wondraschek a une question pour toi : « Quelle est ma fonction à l'école ? » | concierge / homme à tout faire |
| Case n°26 | Benni a une question pour toi : « Quel est mon moyen de transport préféré ? » | le skateboard |
| Case n°27 | Samuel a une question pour toi : « Quel surnom me donne-t-on à l'école ? » | Schoki |
| Case n°30 | Elvira a une question pour toi : « Quel est mon métier ? » | coiffeuse |
| Case n°33 | Monsieur Siegmann a une question pour toi : « Pour quel légume ai-je une grande passion ? » | le chou-rave |

Règles du jeu

L'objectif est d'atteindre la case ZIEL (= arrivée), ce qui vous permettra d'entrer à la Winterstein-Schule.

1/ Placez les pions sur la case START (= départ).

2/ Lancez le dé une première fois : celle ou celui qui fait le plus grand score commence.

3/ Avancez ensuite votre pion du nombre de cases indiqué par le dé en comptant en allemand (*eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs*) et passez le dé à votre voisin(e) en lui disant : *Du bist dran!* (C'est ton tour !).

4/ Si vous tombez sur une case avec un portrait en médaillon, répondez à la question posée.

- Si vous répondez correctement, vous pourrez jouer au tour suivant.
- Sinon, vous passerez votre tour.

5/ Si vous tombez sur la case EINMAL AUSSETZEN, vous n'avez pas le droit de lancer le dé au tour suivant.

6/ Si vous tombez sur la case  , vous relancez le dé une fois.

7/ Si votre dé indique 6, vous pouvez le relancer UNE SEULE FOIS :

- à condition de ne pas être tombé sur une case EINMAL AUSSETZEN
- à condition d'avoir répondu correctement à la question posée