

# Attends, regarde, traverse!

Apprendre à traverser la  
rue en toute sécurité

Jeu Ravensburger®  
No. 00 784 4 (601 5 497 X)  
de Ottmar Ludwig  
Illustration: Hermann Wernhard

Jeu de dés pour  
2 à 4 enfants dès 4 ans

Contenu:

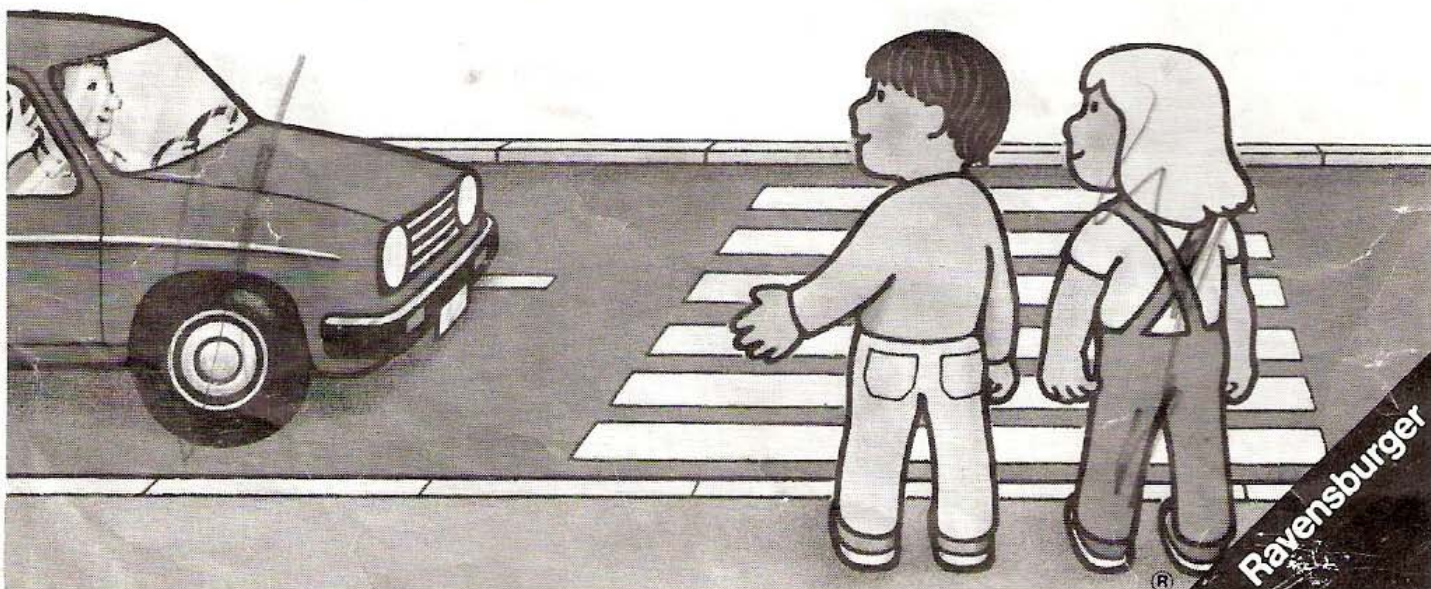
1 plan de jeu double face  
1 dé  
4 pions  
2 autos  
les règles du jeu

«Attends, regarde, traverse» est un jeu de dés pour les enfants de la maternelle et de première année scolaire.

Les enfants s'amuse à déplacer les pions et les autos. Sur le plan de jeu, ils partent de la maison pour aller à l'école, au terrain de jeu ou faire une course. Ils doivent marcher sur le trottoir, éviter des obstacles et traverser la rue sans ou sur le

passage protégé.

Il est important pour la sécurité de l'enfant que son comportement soit adapté à la circulation routière. Ce jeu renforce ce comportement dans la vie pratique où l'on peut appliquer les règles de circulation apprises en jouant. Sans trop de perte de temps, les parents peuvent s'exercer avec les enfants sur les trajets quotidiens.





## Règles du jeu

### Objectif du jeu

Les joueurs quittent la maison pour atteindre un but précis situé de l'autre côté de la rue (la boulangerie, le terrain de jeu, l'école, par ex.). Chemin faisant, ils doivent observer des règles de circulation pour piétons. Le point de départ (la maison) est de la même couleur que le point d'arrivée.

### Préparatifs

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case-départ de la même couleur (la porte de la maison). Les deux autos sont posées dans le sens de la circulation, à droite et à gauche du plan de jeu.

## Suggestions pour la prévention routière

*Dialogue entre les parents et les enfants.*

- *Quand marches-tu sur le trottoir?*
- *Dois-tu traverser la rue?*
- *A quoi doit-on faire attention?*
- *Quelle est la différence entre la chaussée et le trottoir? Le trottoir est prévu pour les piétons, la chaussée pour les voitures.*
- *Le bord du trottoir les délimite.*
- *Indique tout cela sur le plan de jeu!*

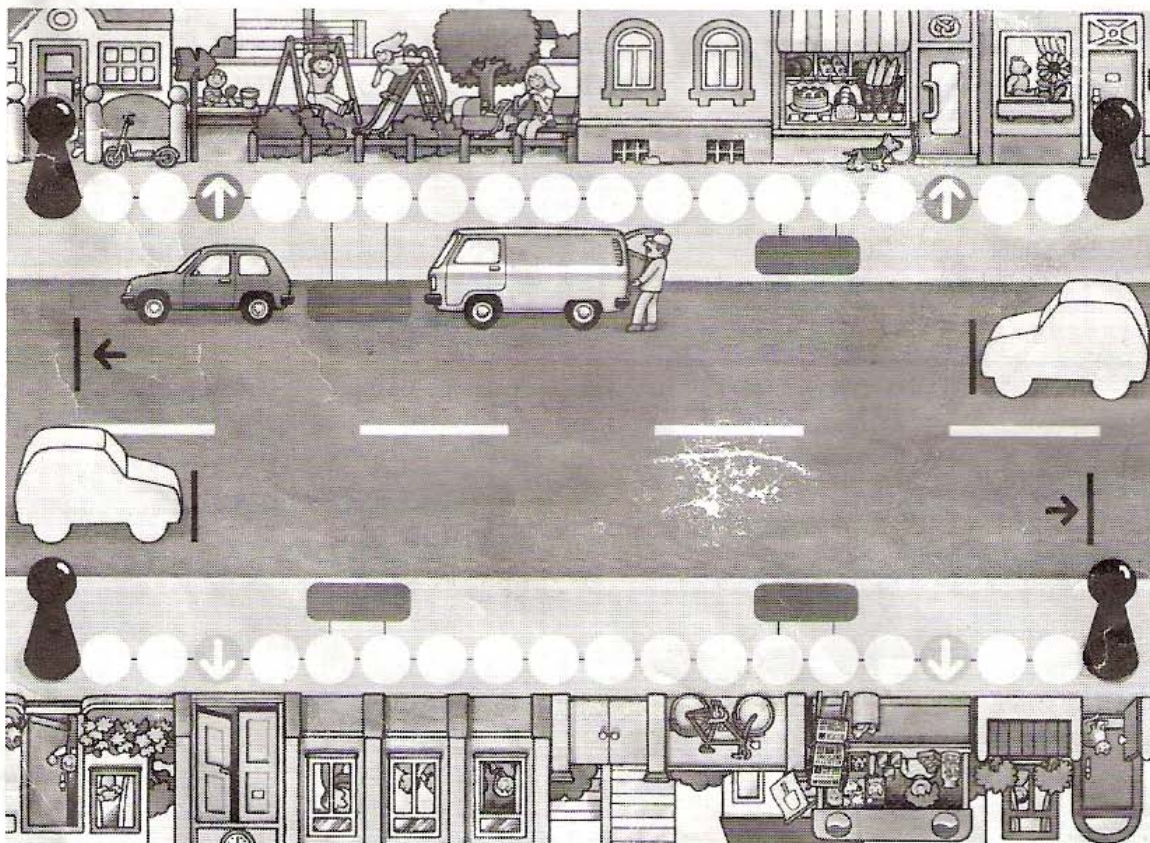


Schéma 1: position de départ. Les autos se trouvent sur les traits noirs au bord du plan de jeu, dans le sens de la circulation.



## Règles pour le jeu sans passage protégé pour les piétons

### Sur le trottoir

Chaque joueur lance une fois le dé. Celui qui obtient le plus de points commence. On joue à tour de rôle, en avançant son pion du nombre de points obtenus en direction du but à atteindre. Il est permis de passer par-dessus un autre pion, ce qui compte pour un point.

Lorsqu'un joueur parvient directement à une case déjà occupée par un autre pion, il s'arrête une case avant. Le point non utilisé est perdu.

### Circulation des autos

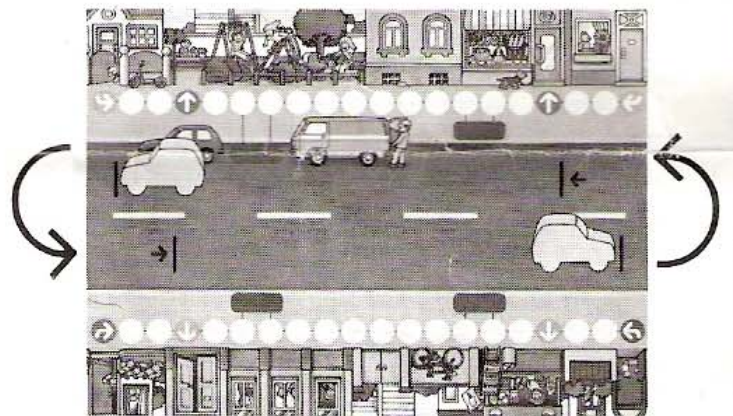
Lorsqu'un joueur joue l'auto, il avance les deux voitures jusqu'au prochain trait noir. Si elles sont déjà parvenues au bout de la rue, il les met sur la flèche en sens inverse (voir schéma 2).

### Traverser la chaussée

Les joueurs dirigent d'abord leur pion vers l'une des deux cases d'attente (rouges) situées sur leur trottoir. Ils y font halte jusqu'au prochain tour.

Les cases d'attente valent un point. Mais on ne doit pas les atteindre avec un nombre précis; les points restants sont perdus. Deux pions à la fois peuvent se trouver en même temps sur une case d'attente.

- Marche au milieu du trottoir. Tu y es en sécurité car la chaussée et les voitures sont plus éloignées.
- Lorsque tu croises d'autres piétons, ne les bouscule pas.



Schema 2: les autos sont mises en sens inverse.

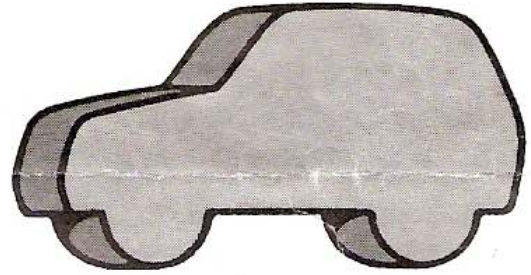
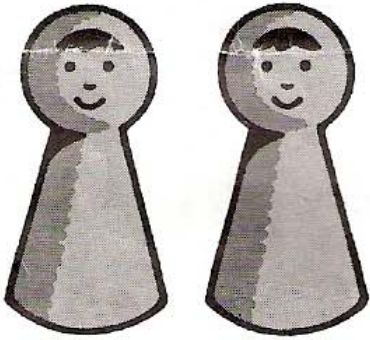
- Où traverses-tu généralement la rue? Tu pourrais y dessiner une case d'attente à la craie sur le bord du trottoir.
- Arrête-toi toujours au bord du trottoir.
- Regarde à gauche! Pas d'auto? Regarde à droite! Toujours pas d'auto?
- Attends et regarde!



Lorsque c'est à nouveau le tour d'un joueur, il a trois possibilités:

- il obtient des points qui lui permettent de traverser s'il n'y a pas de voitures (les deux autos s'éloignent);
- il obtient des points mais ne **peut pas** traverser si des voitures arrivent (les deux autos s'approchent). Les points sont perdus;
- il joue l'auto et ne peut qu'avancer les deux autos d'un trait.

Il faut un point pour traverser la rue. Les points restants sont utilisés sur l'autre trottoir, pour s'approcher du but.



- *Lorsque la voie est libre, traverse rapidement, sans courir.*
- *Y a-t-il une voiture stationnée au bord de la chaussée? Est-ce là que tu dois traverser?*
- *Avance jusqu'à ce que tu vois la chaussée (ligne de visibilité). Attends là et regarde si des voitures arrivent. Ne traverse que lorsque la chaussée est libre.*
- *Regarde aussi si aucune voiture ne démarre. Le conducteur t'a-t-il vu? Il pourrait peut-être reculer.*

## Règles du jeu avec le passage protégé pour les piétons

### Sur le trottoir

On fait des travaux sur le trottoir. Seul un pion à la fois peut passer à cet endroit-là. Si deux pions s'y dirigent en même temps, celui qui arrive second attend dans la case d'attente que la voie soit libre.

- *Lorsque des travaux sont en cours sur le trottoir, tu dois faire particulièrement attention. Ne continue pas ton chemin sur la chaussée.*
- *Lorsque tu rencontres des piétons et qu'il n'y a pas suffisamment de place pour les croiser, attends et laisse-les passer.*

## Circulation des autos

Lorsqu'un joueur joue l'auto, il avance les deux voitures jusqu'aux prochaines flèches noires. Il ne peut le faire si des pions se trouvent dans les cases d'attente du passage protégé. Dans ce cas, elles ne sont déplacées que jusqu'au trait rouge.

Les autos attendent là jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pion au passage protégé. Celui qui joue l'auto ne peut rien faire tant qu'il y a des pions dans les cases d'attente du passage protégé; il passe son tour au joueur suivant.

## Traverser la chaussée

La chaussée ne peut être traversée que sur le passage protégé. Mais même là, le joueur doit arrêter son pion dans une case d'attente. Lorsque c'est son tour, il se présente à nouveau trois possibilités:

- il obtient des points et peut traverser la rue si les autos sont arrêtées sur la ligne rouge vers le passage protégé ou si elles sont déjà passées (elles s'éloignent);
- il obtient des points mais **ne peut pas** traverser la rue si les autos s'approchent du passage protégé et ne sont pas encore arrêtées au trait rouge;
- il joue l'auto et ne peut que déplacer les deux voitures.

## Fin du jeu

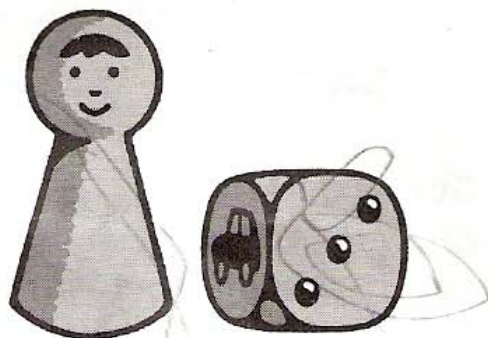
Le groupe d'âge auquel ce jeu s'adresse est principalement intéressé à atteindre le but. Le

- *Tu dois aussi t'arrêter aux passages protégés et attendre car certains conducteurs ne les respectent pas.*
- *Regarde bien.*
- *Le conducteur t'a-t-il vu? S'arrête-t-il? Te fait-il peut-être même signe de passer?*
- *La voiture de l'autre côté de la rue s'est-elle aussi arrêtée?*
- *Toutes les voitures sont-elles à l'arrêt? Maintenant tu peux t'avancer,*
- *mais au milieu de la rue, regarde encore une fois à gauche et à droite.*



jeu est fini lorsque tous les enfants sont arrivés à destination. Le gagnant est celui qui est parvenu le premier à son point d'arrivée.

© 1985 by  
Otto Maier Verlag Ravensburg



**Editions Ravensburger**  
**Attenschwiller, France**

**R**  
**Ravensburger**

258339