

Vérifie tes connaissances des mouvements et des machines simples en jouant à ce jeu.

## Matériel

1 dé, 1 pion par joueur, les cartes-enquêtes fournies par ton enseignant ou ton enseignante

## Nombre de Joueurs

2 à 4

## Règles du jeu

1. Les joueurs placent leur pion sur la case **DÉPART**.
2. Chaque joueur roule le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus bas commence le jeu.
3. Le joueur roule le dé pour faire avancer son pion.
4. La personne à sa droite joue ensuite.
5. Le premier joueur à atteindre la case **ARRIVÉE** gagne. Le nombre exact doit être roulé pour y arriver.
6. Si un joueur s'arrête sur une case Carte-enquête, la personne à sa droite tire une carte de la pile et lui pose la question qui s'y trouve. S'il a la bonne réponse, il roule le dé de nouveau.
7. Si un joueur s'arrête sur une case bleue, il doit faire le ou les mouvements indiqués dans la case.
8. Si un joueur s'arrête sur une case jaune, il glisse son pion sur la flèche pour identifier la machine simple dans la case verte.

DÉPART

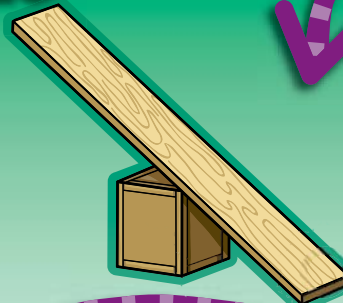
**1** Fais trois bonds. Avance de 3 cases.



**2** Quelle machine simple vois-tu?



**10** Le levier



**9**



**11** Quelle machine simple vois-tu?



**12** Fais trois mouvements de rotation avec ton



Avance de 3 cases.

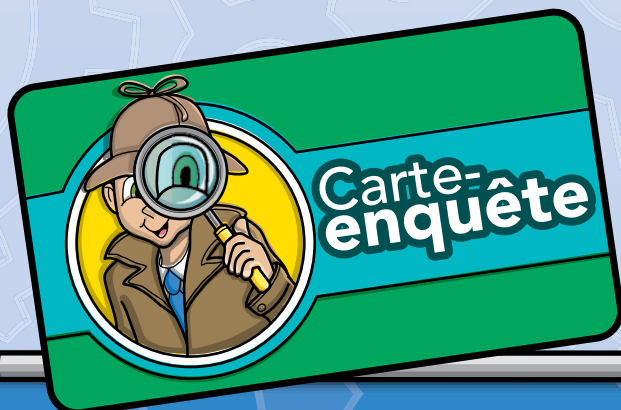
**20**

ARRIVÉE



Carte-enquête

**19** Quelle machine simple vois-tu?



# ments et les machines simples!

<p>Machine -tu?</p> 	<p><b>3</b></p> 	<p><b>4</b> La poulie</p> 	<p><b>5</b> Quelle machine simple vois-tu?</p> 
<p>te- quête</p>	<p><b>8</b> La roue et l'essieu</p> 	<p><b>7</b> Quelle machine simple vois-tu?</p> 	<p><b>6</b> Fais un mouvement de pivotement sur une jambe. Avance de 2 cases.</p> 
<p>ents on bras.</p>	<p><b>13</b> Le plan incliné</p> 	<p><b>14</b></p> 	<p><b>15</b> Le coin</p> 
<p>Machine is-tu?</p> 	<p><b>18</b> La vis</p> 	<p><b>17</b></p>  <p>Fais un mouvement de balancement d'un pied à l'autre. Avance de 3 cases.</p>	<p><b>16</b> Quelle machine simple vois-tu?</p> 