



JEU001 – LE SAPEUR POMPIER QUI RIT

Fabrication du jeu

Règles

- Imprimer la page 2 sur une feuille A4
- Plastifier

Le sapeur pompier

- Imprimer les pages 3 à 7 sur des feuilles cartonnées A4

Les habits

- Imprimer les pages 8 à 12 sur des feuilles cartonnées A4
- Découper les habits

Dernière mise à jour

17 janvier 2019

Pour toute observation

dIm.anim@free.fr

Règles du jeu

Catégorie du jeu :

Ce jeu est basé sur le jeu « le cochon qui rit ».

Matériel :

- Une planche « le sapeur pompier qui rit » par joueur.
- Toutes les différentes parties du sapeur pompier (la veste, le pantalon, les gants, le casque, les bottes et l'extincteur).
- 3 dés.

But du jeu :

Compléter le sapeur pompier.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur lance un dé pour déterminer qui commencera. Le joueur qui aura le score le plus élevé commence.

À tour de rôle, les joueurs lancent les trois dés.

Pour gagner la planche « le sapeur pompier qui rit » le joueur doit faire un 6.

Si le joueur fait un 6, il peut rejouer.

Pour gagner un gant ou une botte ou le casque il faut faire un 1.

Pour gagner le pantalon ou la veste il faut faire deux 1.

Pour gagner l'extincteur et la partie, il faut que le sapeur soit totalement habillé et faire un 6.

LE SAPEUR POMPIER QUI RIT



les francas
L'éducation en mouvement !
Tarn-et-Garonne



LE SAPEUR POMPIER QUI RIT



les francas
L'éducation en mouvement !
Tarn-et-Garonne



LE SAPEUR POMPIER QUI RIT



les francas
L'éducation en mouvement !
Tarn-et-Garonne



LE SAPEUR POMPIER QUI RIT



les francas
L'éducation en mouvement !
Tarn-et-Garonne



LE SAPEUR POMPIER QUI RIT



les francas

L'éducation en mouvement !
Tarn-et-Garonne







GLORIA
EXTINCTEUR
2 kg PRODIGE ABC
300 g

1. TIRER LA COUPELLE
2. VISER LA BASE DES FLAMMES.
3. PRESSER LA GACHETTE.

UTILISABLE SUR INSTALLATION ELECTRIQUE SANS TENSION SUPERIEURE A 500 V. TIRER LE DIFFUSEUR A PLUS DE 10m. EVITER TOUT CONTACT AVEC UN CONDUCTEUR ELECTRIQUE.

GLORIA GmbH
FRANCE

