L'histoire du français – Le parcours de Ludi

RÈGLE DU JEU

Collège • 2 à 4 joueurs ou équipes • Environ 25 minutes

BUT DU JEU

Atteindre la case 30 et répondre correctement à la dernière question.

MATÉRIEL ET IMPRESSION

Le plateau A3 paysage, 36 cartes (12 par thème), le corrigé séparé, un dé à six faces et un pion par joueur ou équipe.
Imprimez les cartes en A4 portrait à 100 %, en recto verso avec retournement sur le bord long. Découpez sur les traits gris.

INSTALLATION

Placez les pions avant la case 1, fixez l'ordre de jeu et mélangez une pile par thème, dos visible.
Vert sauge • Mots et origines • cases 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28
Violet • Textes et littérature • cases 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29
Terre cuite • Usages et institutions • cases 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Lancez le dé et avancez d'autant de cases. Un 1 au départ mène à la case 1. Arrêtez-vous en 30 au plus tard.
2. Un autre joueur pioche et lit une question du thème indiqué par la couleur ou le numéro de la case. Il vérifie la réponse dans le corrigé grâce au code.
3. Si la réponse est juste, restez sur la case. Sinon, revenez à votre position de début de tour. Replacez la carte sous sa pile et passez le dé.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur ou la première équipe à valider la case 30, du thème Usages et institutions, gagne.

VARIANTE COOPÉRATIVE

Avancez avec un pion commun et changez de porte-parole à chaque tour. Essayez d'atteindre l'arrivée en 15 tours.

REPÈRES ET SOURCES Académie française · Étymologies (TLFi) · Eulalie (IRHT) · Serments (BnF) · Villers-Cotterêts · Francophonie (OIF)