

Règles du jeu



Préparation

1. L'enfant¹ rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider d'un adulte. Lors du premier assemblage, il sera plus facile pour l'enfant d'observer l'image au dos de la boîte, car le plateau n'est pas rectangulaire, ce qui rend le casse-tête plus difficile à réaliser.
2. L'adulte mélange toutes les cartes-situations et fait une pile qu'il dépose près de lui. Le recto des cartes, qui présente un point d'interrogation sur fond gris, doit être placée vers le haut.
3. L'enfant et l'adulte placent les quatre pions-monstres au début du parcours.

1. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants d'âge rapproché à qui le jeu s'adresse.

Déroulement

1. Les monstres font la course pour se rendre en premier à la scène et obtenir leur diplôme de «bon monstre». Pour avancer, ils doivent avoir un comportement acceptable socialement. Chaque joueur doit d'abord prédire quel monstre arrivera en premier sur la scène.
2. L'enfant le plus jeune commence le jeu. L'adulte prend la carte-situation sur le dessus de la pile, montre le recto de la carte à l'enfant et lit le texte qui s'y trouve, y compris celui des bulles, le cas échéant. Il demande ensuite à l'enfant : «Selon toi, est-ce une bonne idée d'agir comme ça ?»
3. L'enfant répond à la question par oui ou non.
 - Si l'enfant donne une mauvaise réponse ou a de la difficulté à répondre, l'adulte fournit des indices pour l'orienter vers la bonne réponse (voir la section «Comment aider votre enfant à répondre aux questions pendant le jeu ?» dans le guide d'accompagnement).
 - Si l'enfant répond correctement avec ou sans aide, l'adulte peut lui poser des questions sur la conséquence de l'action (p. ex. : «Comment penses-tu que la fille va se sentir ?»). Si le monstre ne respecte pas les règles sociales, l'adulte peut également questionner l'enfant sur un autre comportement possible (p. ex. : «Qu'aurait pu faire le monstre à la place, selon toi ?»); voir la section «Comment aider votre enfant à répondre aux questions durant le jeu ?» dans le guide d'accompagnement).
4. L'adulte retourne la carte. Il vérifie alors la réponse avec l'enfant (le pouce vers le haut correspond à une bonne action et le pouce vers le bas, à une mauvaise action). Il lit ensuite le texte à l'enfant, y compris celui des bulles, le cas échéant.



- Si le monstre illustré sur la carte n'a pas réalisé une action adéquate, l'enfant ne peut pas avancer le pion-monstre correspondant (p. ex. le monstre rouge). Si, au contraire, le monstre illustré sur la carte a adopté un comportement adéquat, l'enfant lance le dé et avance le pion-monstre du nombre de cases indiqué.
- Le joueur suivant, en tournant dans le sens horaire, suit les étapes indiquées précédemment. Lorsqu'un pion-monstre arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, le joueur place son pion à côté, sur la même case. Si le joueur est un adulte ou un enfant qui comprend bien le principe du jeu, il lit lui-même le texte des cartes et se pose les questions à voix haute.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un pion-monstre atteigne la scène. Le ou les joueurs qui avaient prédit que ce monstre arriverait en premier obtiennent un diplôme d'excellence. Ils peuvent colorier le monstre gagnant sur le diplôme. Si aucun joueur n'avait choisi ce monstre, personne ne reçoit de diplôme.

Les cases spéciales

Le pion-monstre qui s'arrête sur la case «pelure de banane» glisse et recule de deux cases.

Le pion-monstre qui arrive sur la case «trampoline» saute et avance de deux cases.

Le pion-monstre qui passe sur la case «collante» y reste pris, même si le chiffre obtenu sur le dé lui permet d'aller plus loin.



Variante

À la fin de la partie, tous les joueurs peuvent préparer un diplôme en coloriant le monstre qui a le mieux respecté les règles.