



Une planche est distribuée à chaque joueur (ou équipe). Les joueurs choisissent un pion qui se déplacera sur les cases du plan de jeu. Il y a deux points de départ au choix des joueurs. Tous les pions tournent dans le même sens - gauche-droite - Les cartes questions sont disposées au milieu du plan de jeu, en as (un par questionnaire), face code-questionnaire (questions cachées).

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il prend une carte-question correspondant à cette case, la donne à l'adulte qui la lui lit.

Si le joueur donne la bonne réponse, il place sur sa planche un jeton image correspondant au type de questionnaire... de même pour les joueurs suivants.

Quand le joueur tombe sur une case déjà gagnée, s'il répond à la question, il rejoue.

L'enfant qui a rempli le premier sa planche a gagné.

Selon l'intérêt, la maturité des enfants, il peut être décidé de ne remplir que 3 ou cases de la planche.

Si l'enseignant veut ajouter un questionnaire personnel à la classe, il le remplace avec une série de cartes élaborées avec les enfants. Elles prennent alors l'image-code du questionnaire supprimé.