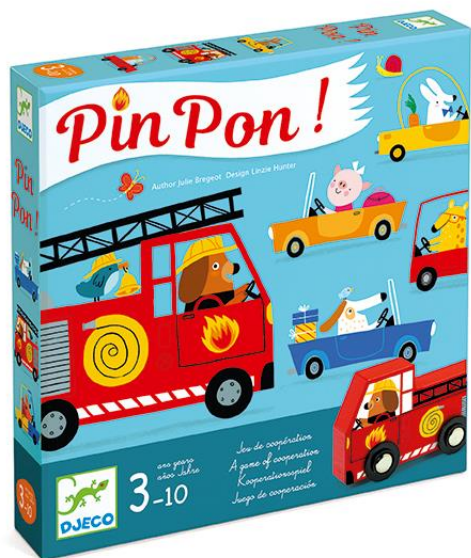




# PIN PON!

DJ08571



 3-10

 2-4

 15 min



**Auteur :** Julie Bregéot  
**Illustrateur :** Sigrid Martinez

## JEU DE COOPÉRATION

**BUT DU JEU :** permettre aux pompiers d'arriver à la maison avant que celle-ci ne brûle entièrement !

### COMMENT JOUER ?

La sirène vient de retentir dans la caserne des pompiers ! Tous ensemble, il faut les aider à atteindre la maison en libérant le passage sur la route encombrée de voitures. C'est en lançant le dé que l'on peut faire avancer le camion de pompiers. Si le dé indique une couleur ou la cloche, on choisit une carte de couleur à retourner pour avancer. Mais si le dé indique une flamme, on ajoute un jeton « flamme » sur la maison. Si les pompiers atteignent la maison avant les flammes : c'est gagné, la maison est sauvée ! En revanche, si les 7 jetons « flamme » envahissent la maison avant l'arrivée des pompiers, c'est perdu pour tout le monde.

**+++ Un premier jeu de coopération très simple pour apprendre à gagner et à perdre ensemble.**

**Author:** Julie Bregéot  
**Illustrator:** Sigrid Martinez

## A GAME OF COOPERATION

**OBJECT:** to get the firemen to the house before it burns down!

### HOW TO PLAY?

The siren has just sounded in the fire station! All together, we have to help them reach the house by clearing the road of cars. The fire engine can be moved by rolling the die. If the die shows a colour or the bell, you choose a colour card to turn over so you can advance. But if the die shows a flame, a "flame" token is added to the house. If the fire brigade reaches the house before the flames: you have won, the house is saved! However, if the 7 "flame" tokens have covered the house in flames before the fire brigade arrives, everyone has lost.

**+++ A very simple first game of cooperation to learn to win and lose together.**

