

MOV DES CHAMPIONS



Matériel: plateau de jeu, pion, dé, cartes mots, un maître du jeu et minimum deux joueurs, jetons, ardoises, feutre d'ardoise

Règle du jeu: Les cartes mots sont empilées au milieu du plateau de jeu face cachée. Lorsque la partie commence, la première carte est retournée. Elle est lue à haute voix et les élèves doivent la mémoriser pendant 1 à 2 minutes. La carte est gardée par le maître du jeu. Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le dé l'indique. Il effectue la consigne inscrite sur la case. Le maître du jeu valide ou non. Si la carte est validée le joueur gagne un jeton si non il ne gagne rien.



Lorsqu'on tombe sur la case **duel** : le joueur choisit un autre joueur et c'est celui qui écrit le plus vite sur son ardoise le mot qui gagne un point. Le mot doit être correctement écrit.



Lorsque le joueur tombe sur la case **champion**, il rejoue.

Lorsque chaque joueur a répondu à une consigne sur ce mot, on pioche une nouvelle carte et on recommence. Le maître du jeu change à chaque nouvelle carte. La partie se termine lorsqu'un joueur arrive à la fin. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons.

MOV DES CHAMPIONS



Nombre total de lettres

Epelle à l'endroit

Nombre de voyelles



Nombre de consonnes



Epelle une lettre sur deux



SOUPE



TASSE



SOLEIL



POISON



POUSSER



ARDOISE



MAITRESSE



ROSE



CLASSE



SABLE



TROUSSE



POISSON



SALADE



OURS



SOIR



CISEAUX



MASQUE



SINGE



SERPENT



MONSTRE

