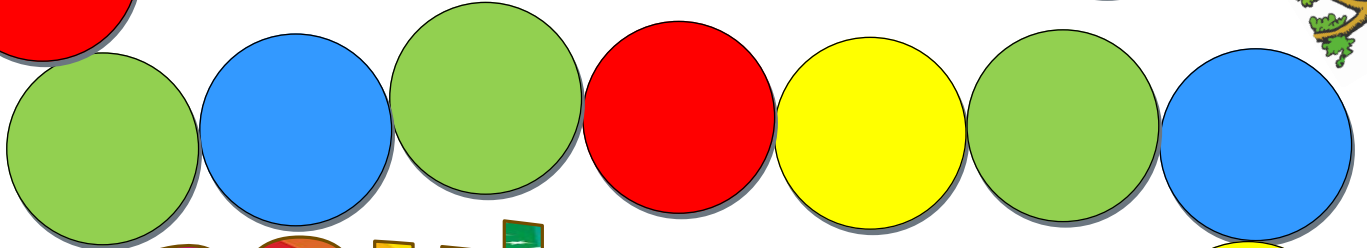
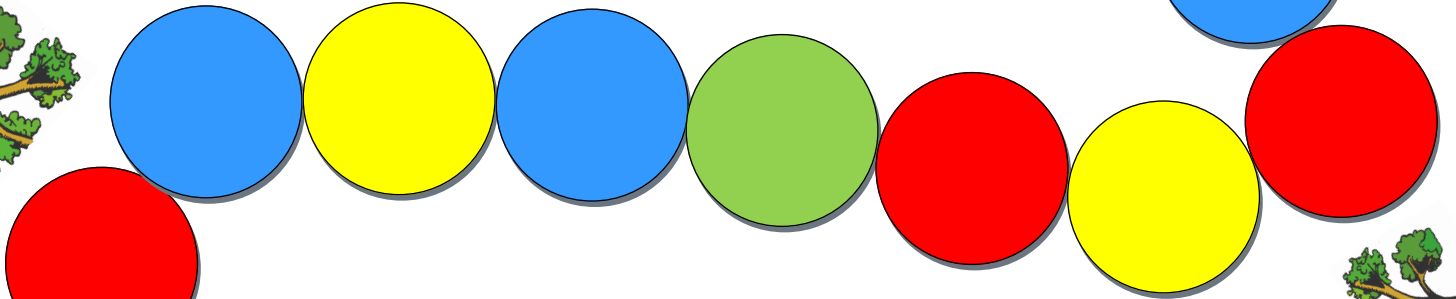
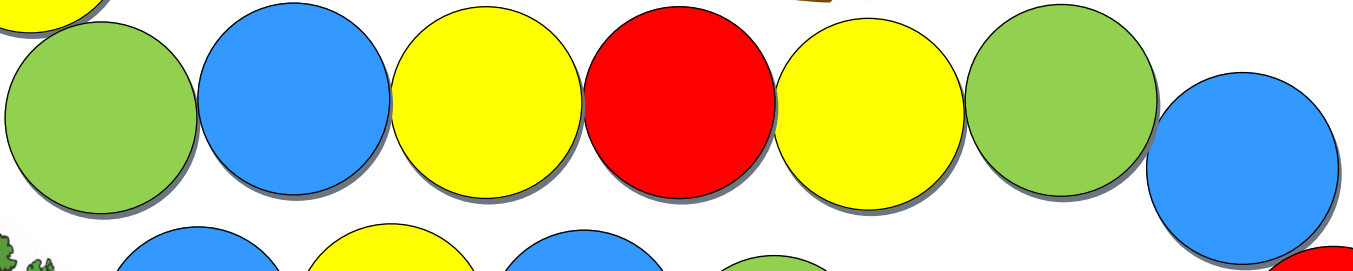
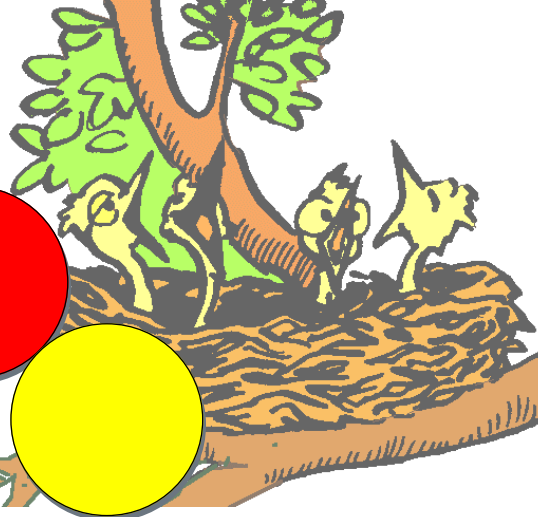


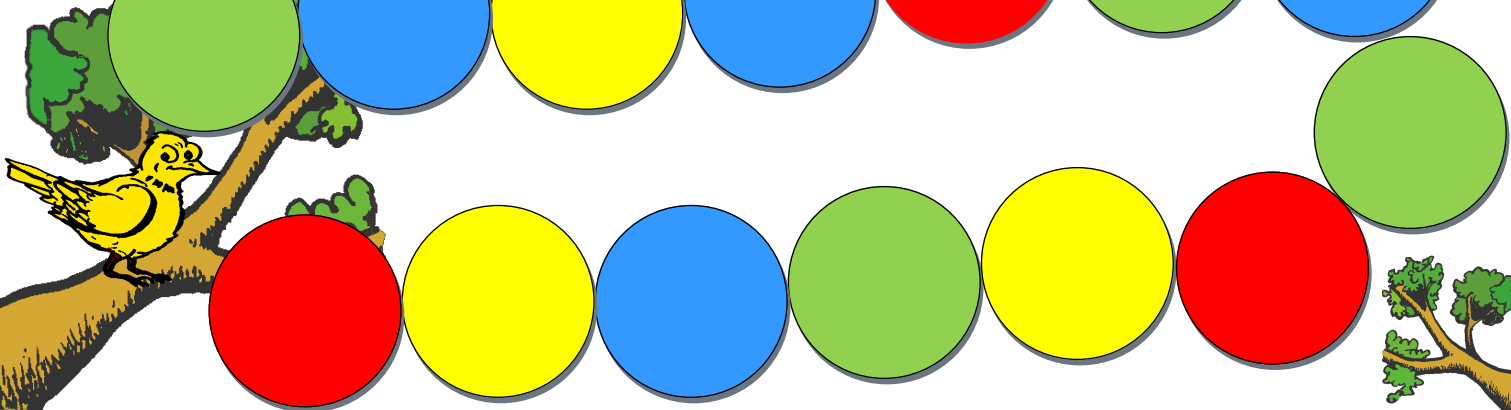
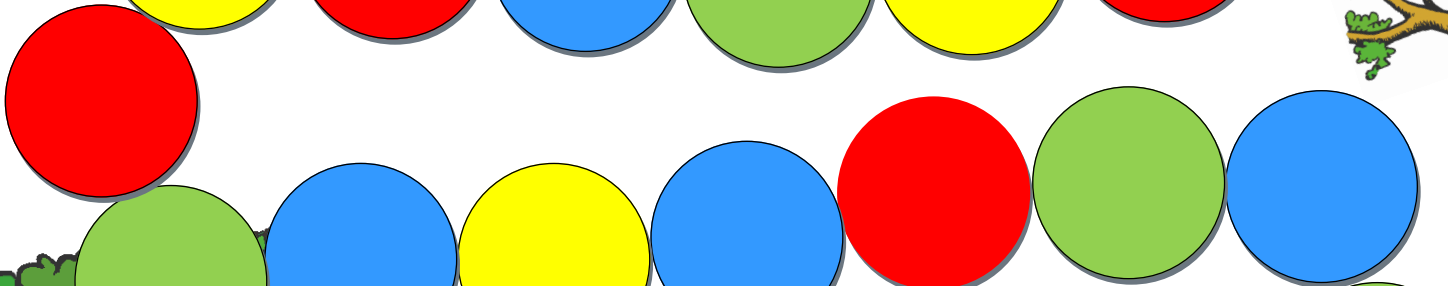
La course

Version 1

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



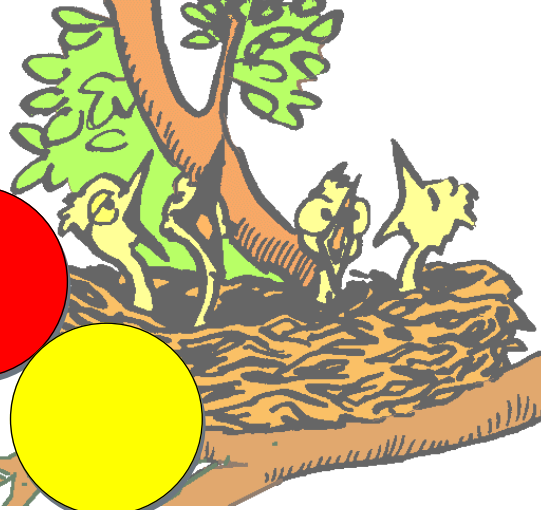
couleurs



La course

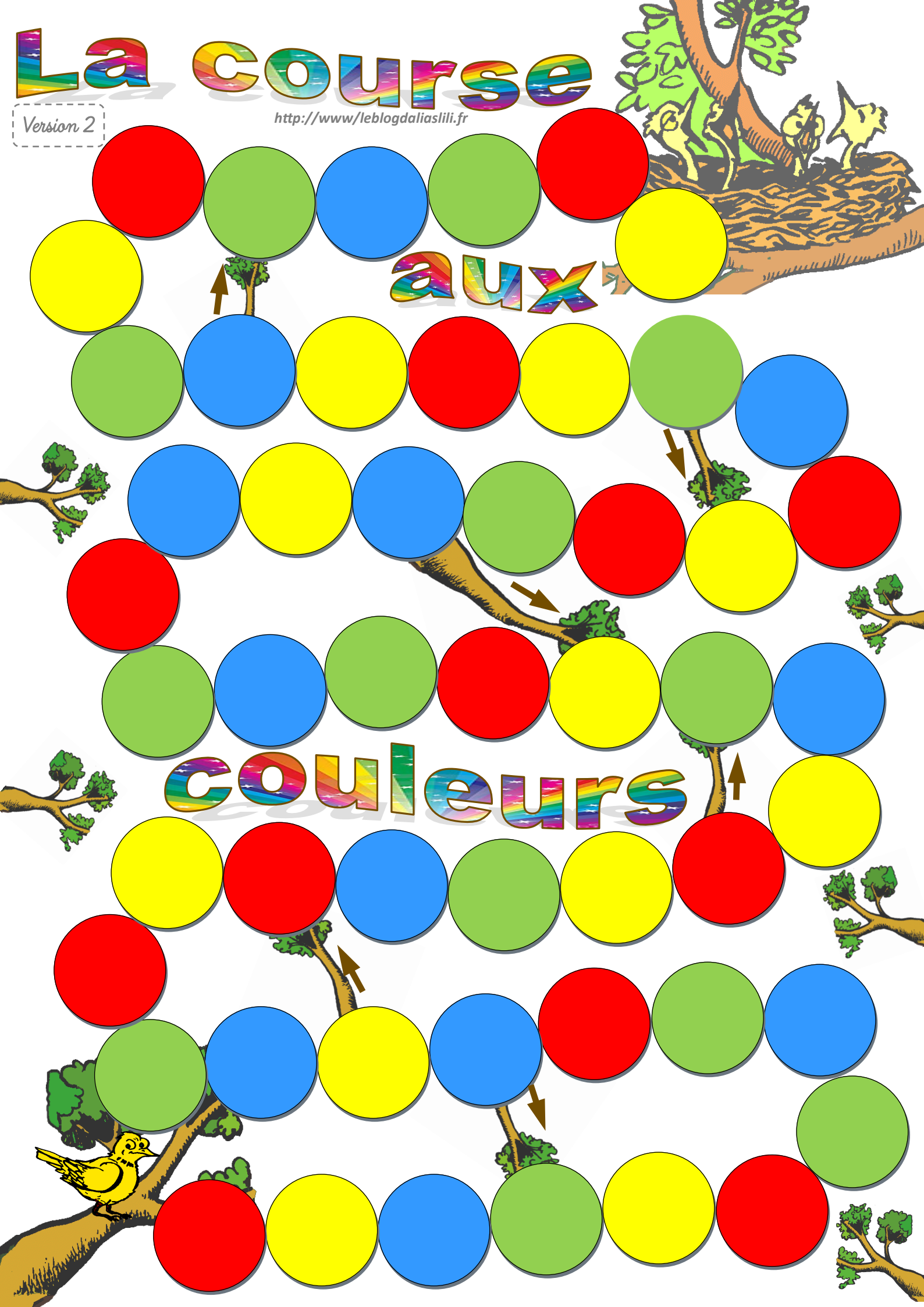
Version 2

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



aux

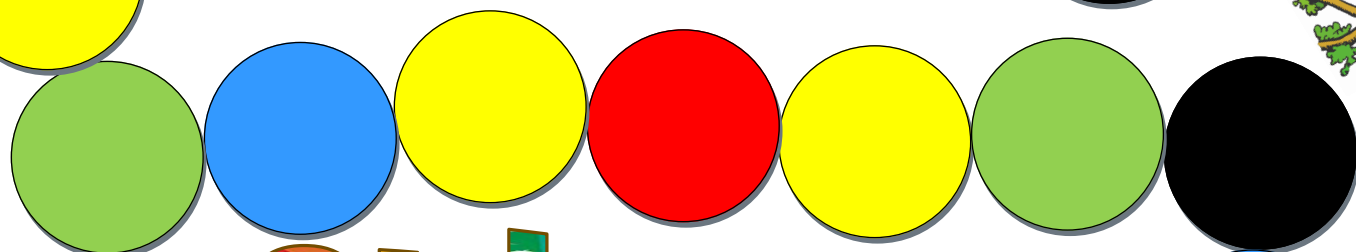
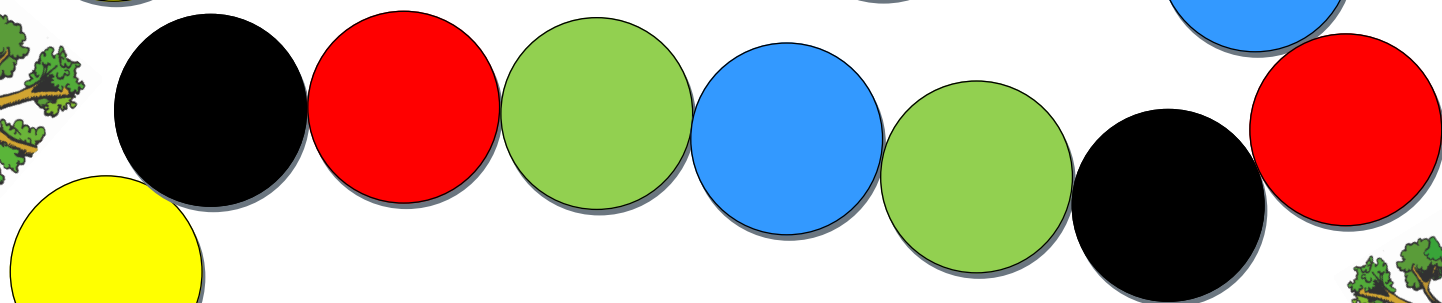
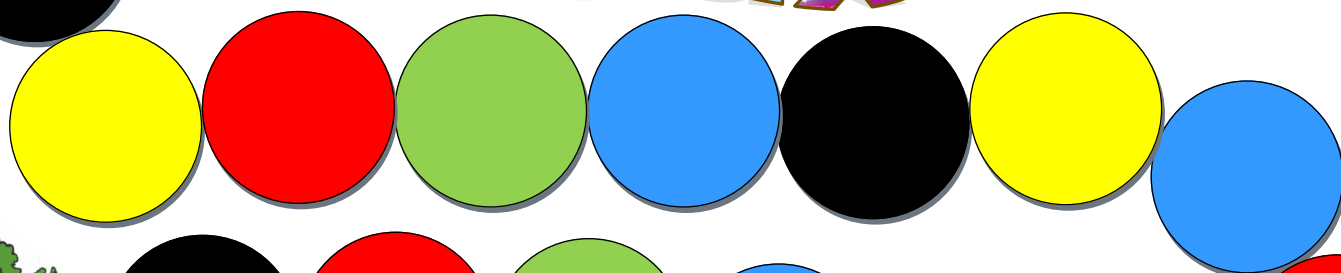
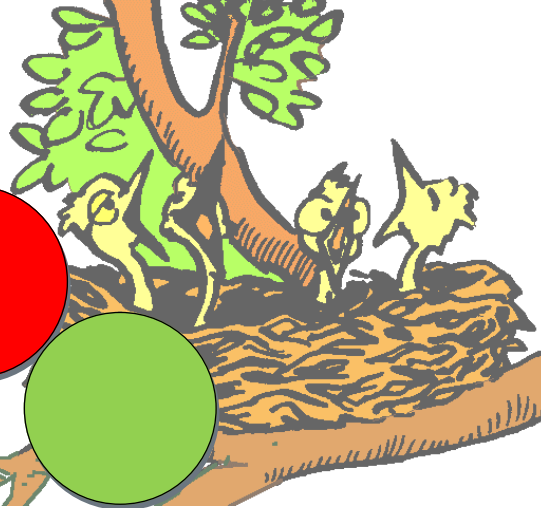
couleurs



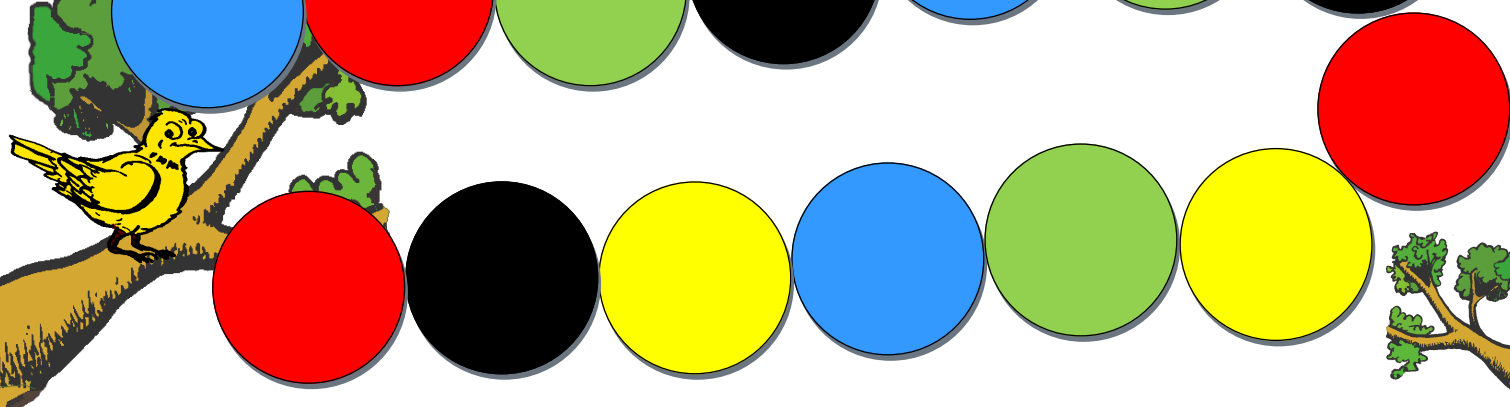
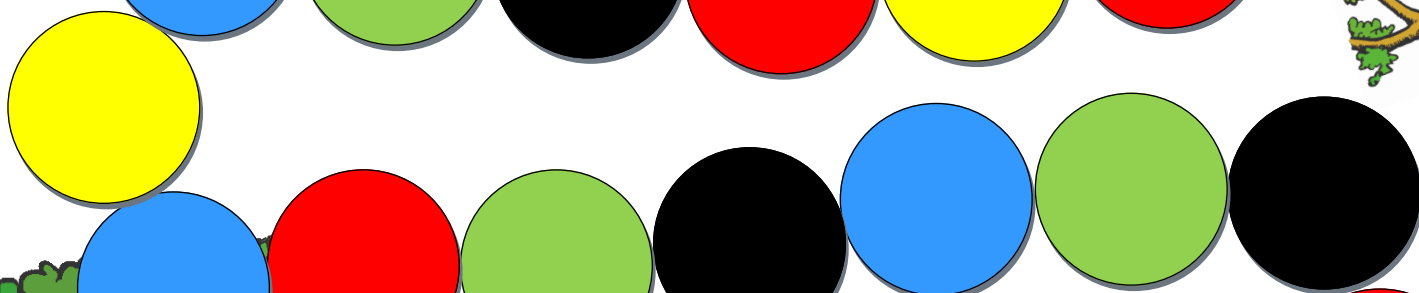
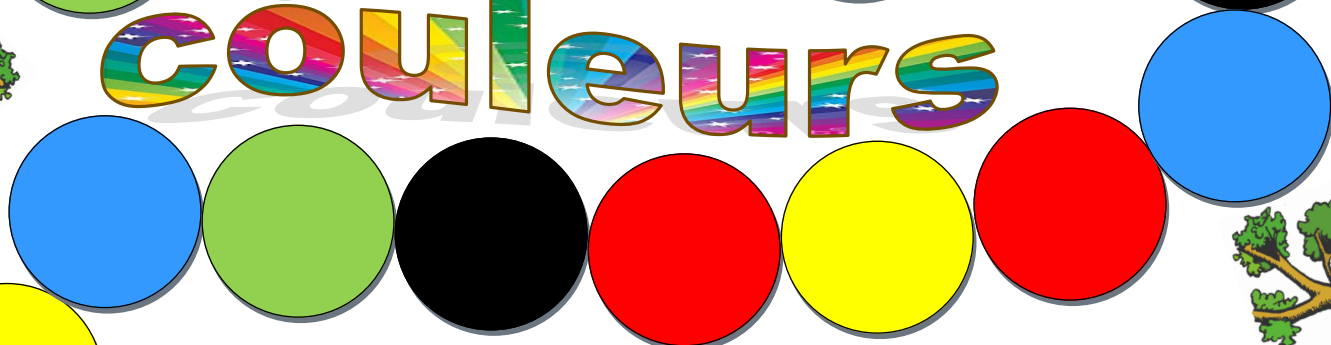
La course

Version 3

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



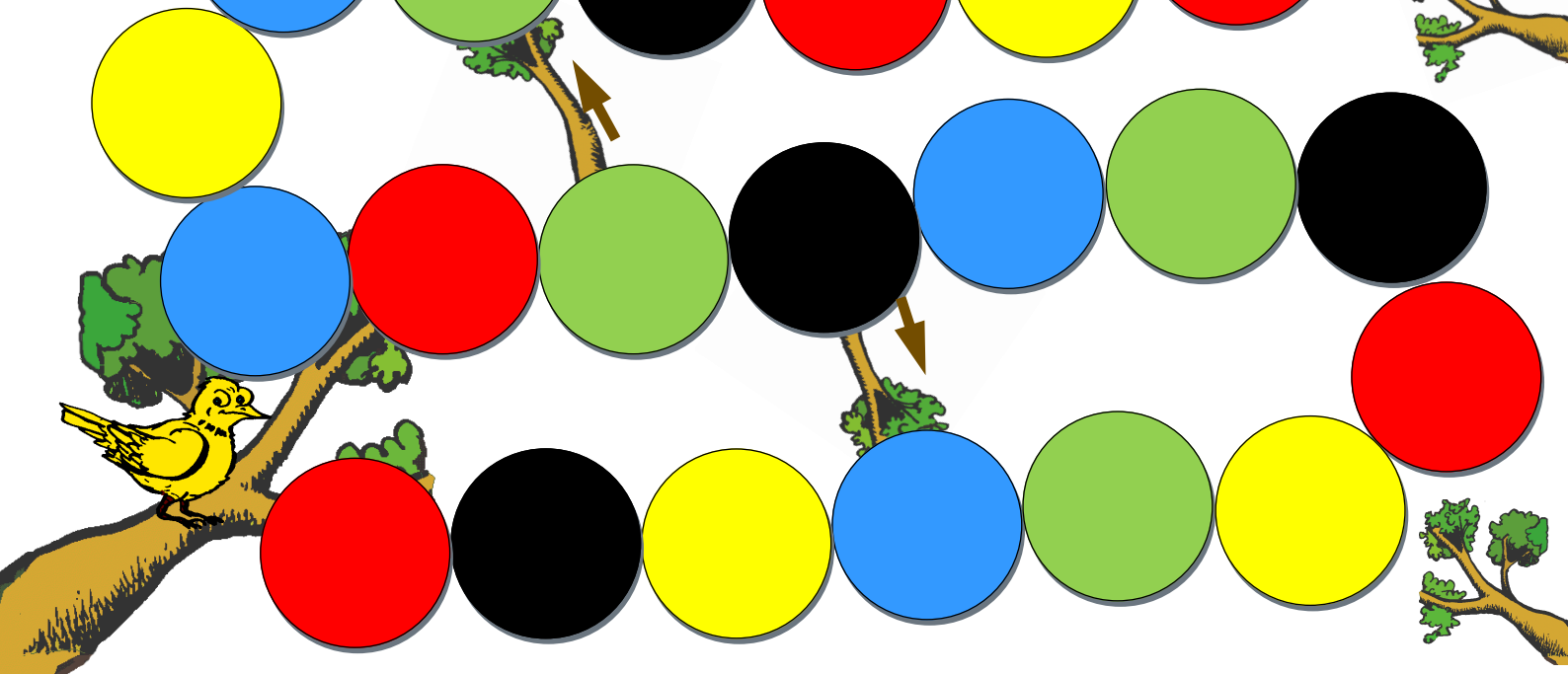
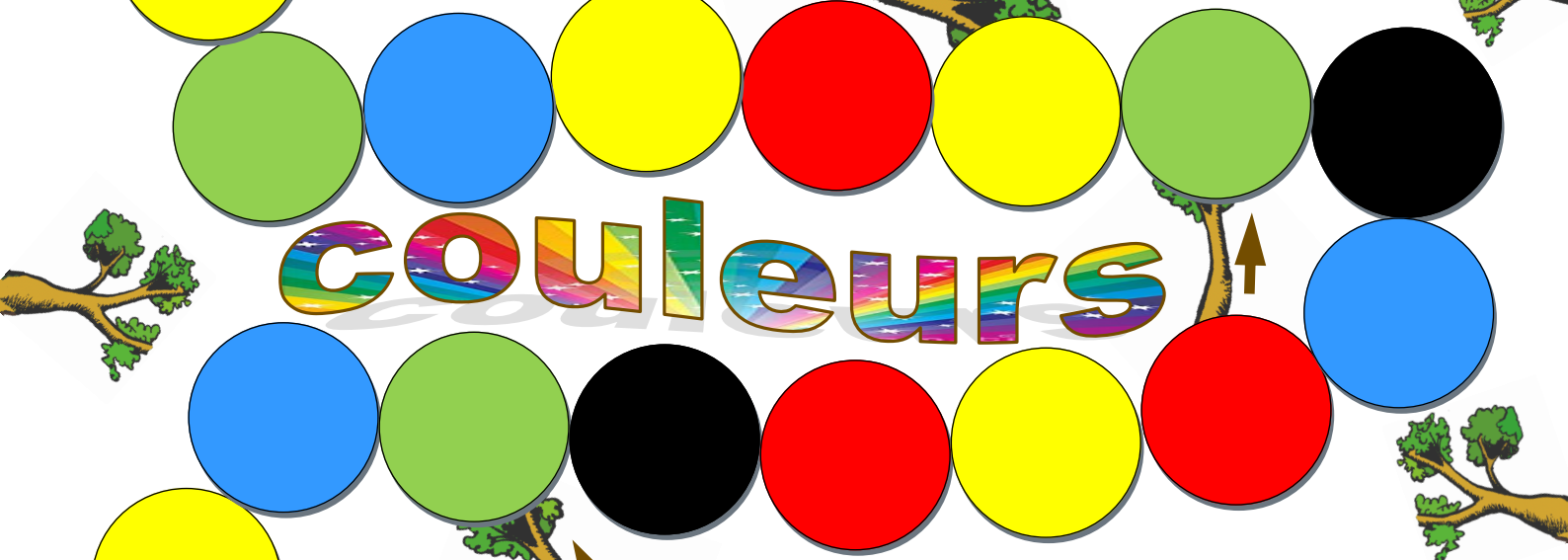
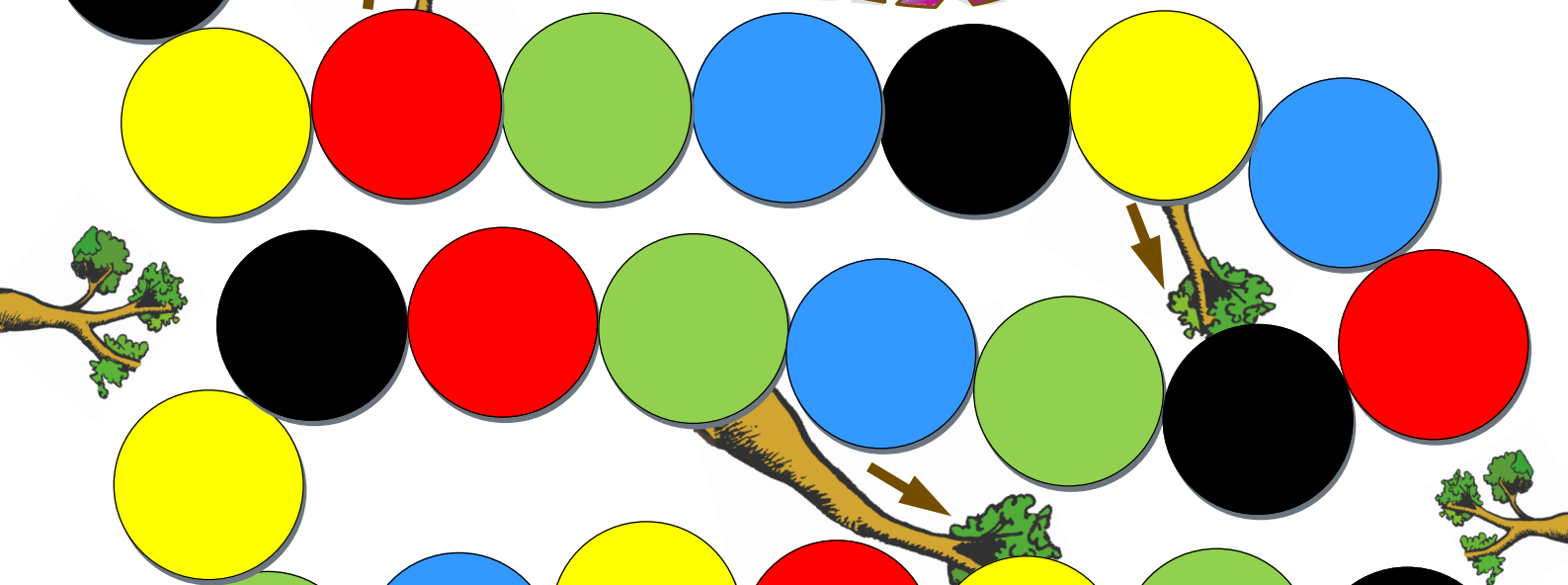
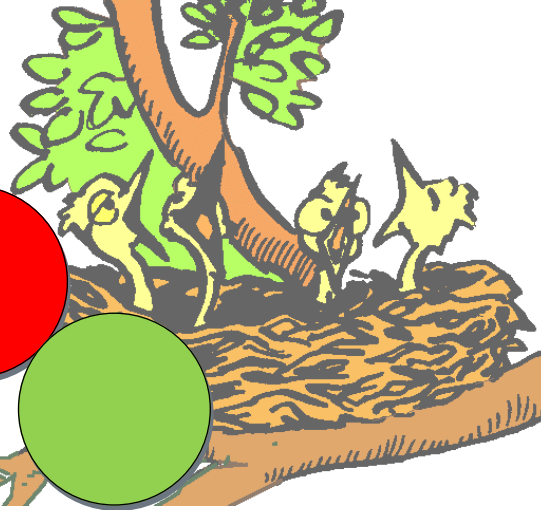
couleurs



La course

Version 4

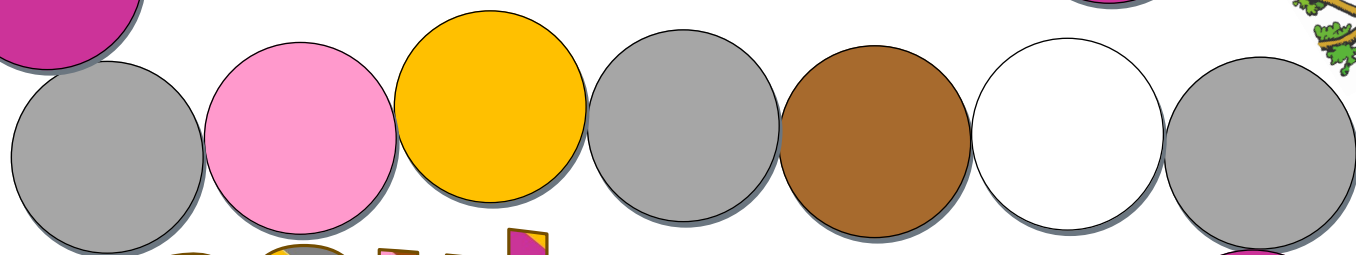
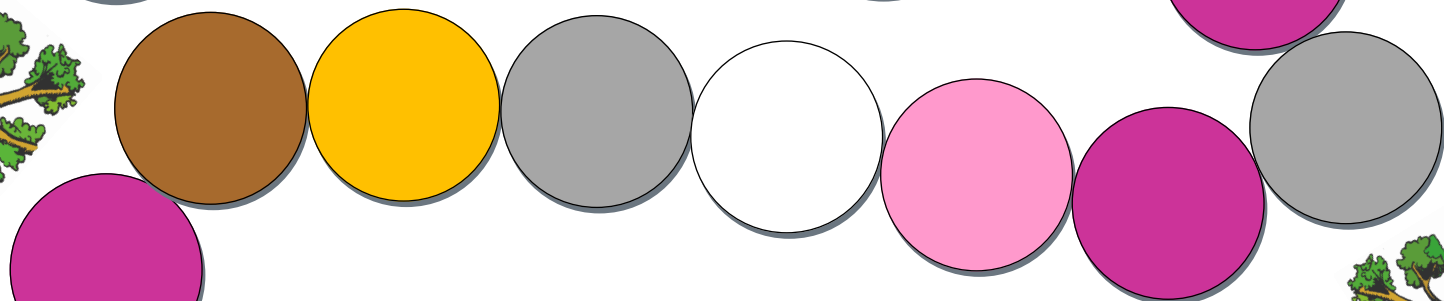
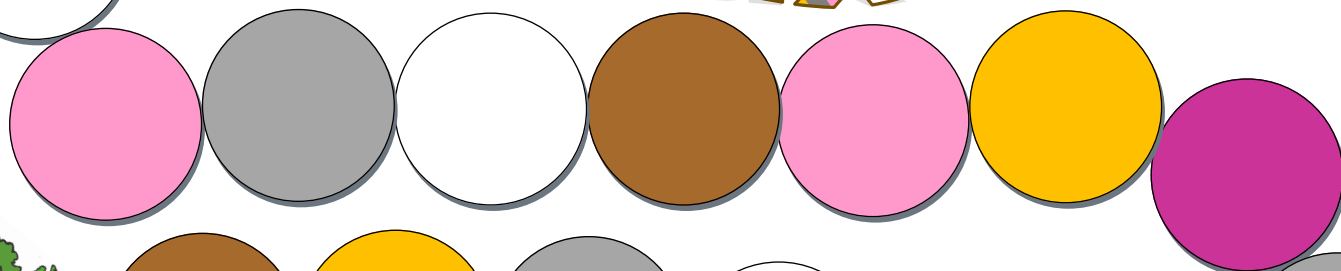
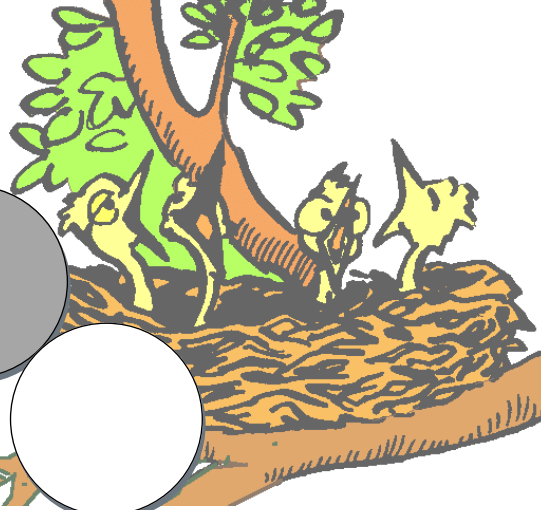
<http://www.leblogdaliaslili.fr>



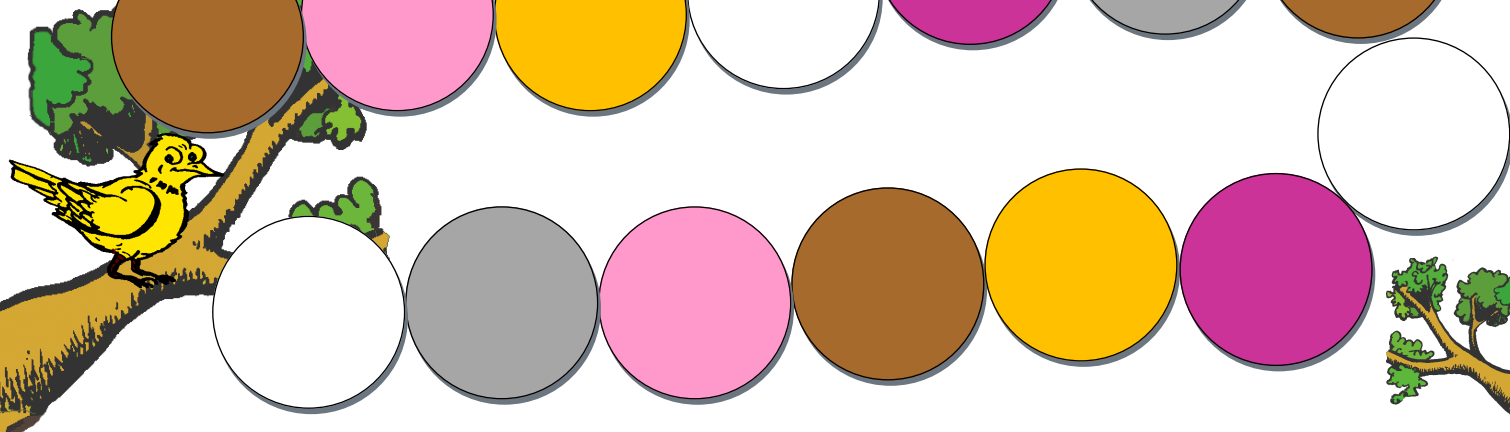
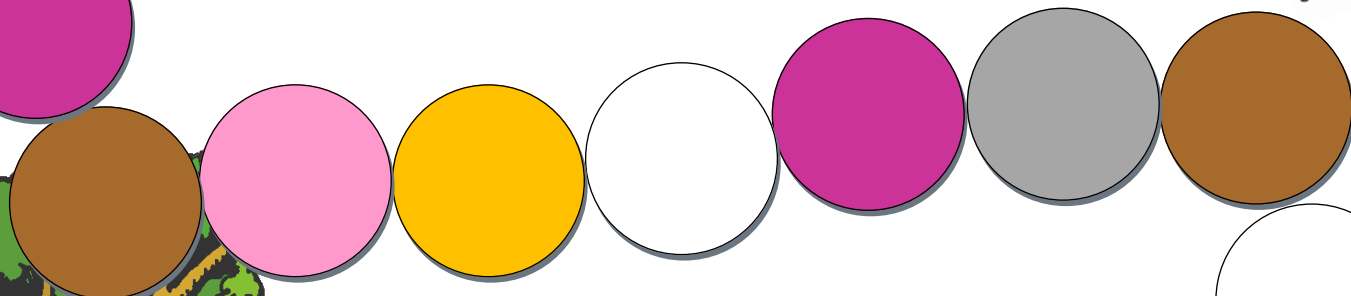
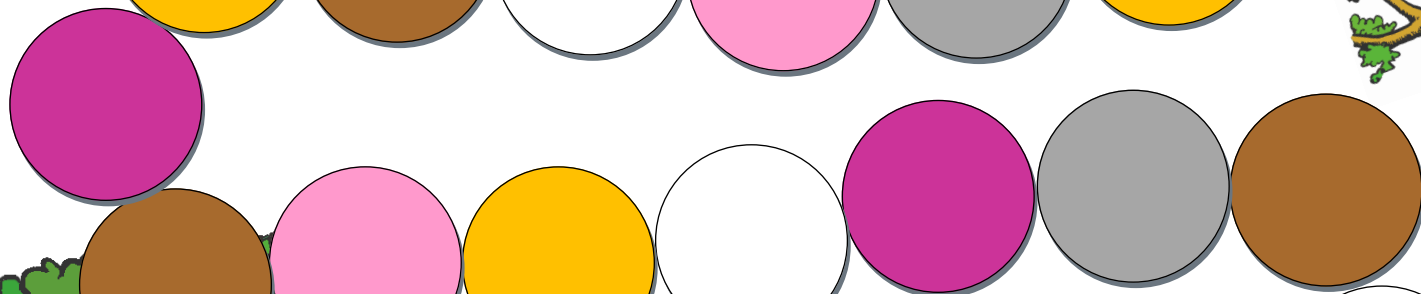
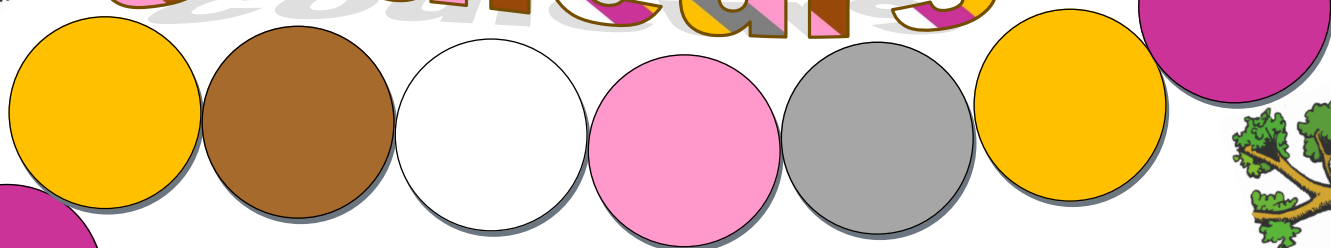
La course

Version 5

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



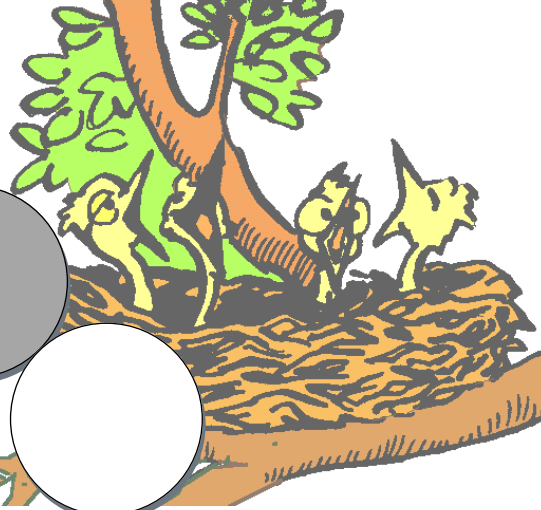
couleurs



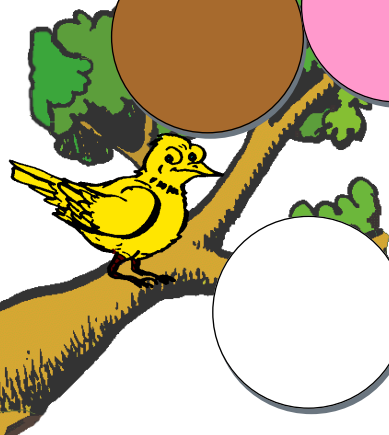
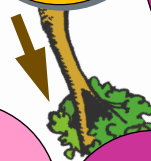
La course

Version 6

<http://www.leblogdaliaslili.fr>

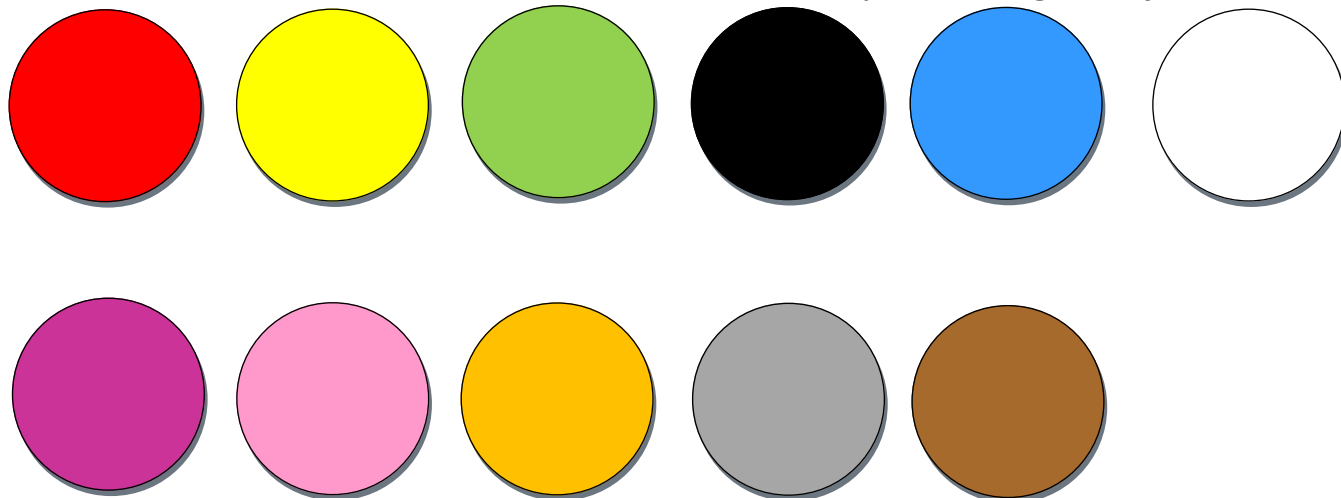


aux

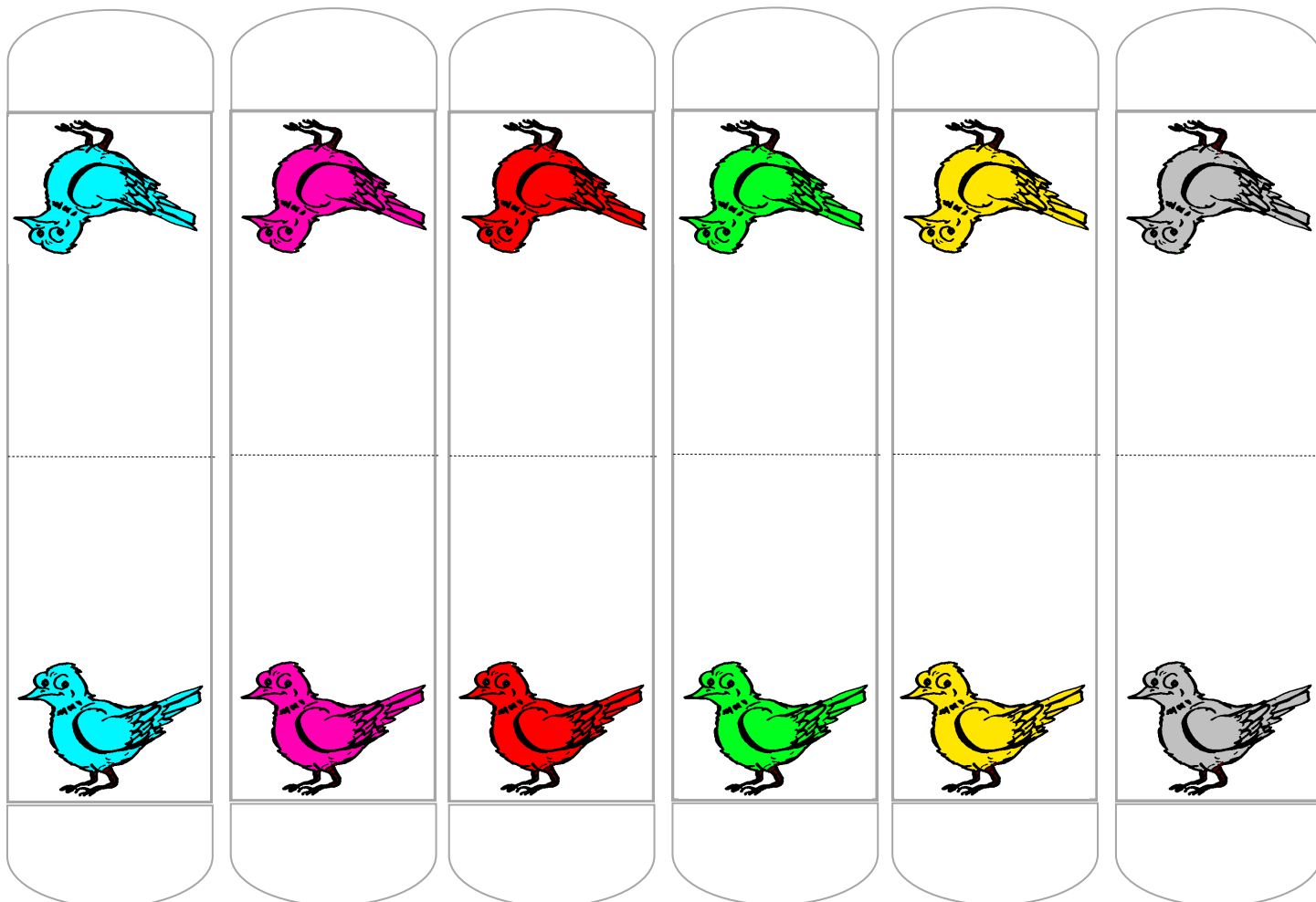


Kit pour les facettes du dé

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



Pions



La course aux couleurs

(version 1 et 2)

Matériel :

- un parcours avec des cases colorées (couleurs primaires)
- Pions de couleurs
- 1 dés avec les couleurs primaires + 2 gommettes blanches

But du jeu :

Amener l'oiseau jusqu'à son nid

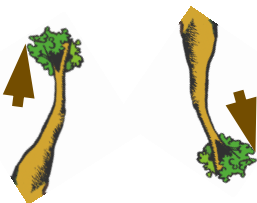
Déroulement :

Chaque enfant choisit son pion.

Lancer le dé à tour de rôle et nommer la couleur indiquée par le dé et avancer son pion jusqu'à la première case couleur correspondante si la couleur nommée est exacte. Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour sans déplacer son pion.

Si la case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case couleur correspondante.

Si le dé annonce la couleur blanche on passe son tour.



Branches permettant d'avancer plus rapidement ou de reculer sur le plateau (version 2 uniquement).

Pour gagner, il faut atteindre la case couleur donnant accès au nid en premier.

La course aux couleurs

(version 3 et 4)

Matériel :

- un parcours avec des cases colorées (couleurs primaires + noir)
- Pions de couleurs
- 1 dés avec les couleurs primaires + noir + gommette blanche

But du jeu :

Amener l'oiseau jusqu'à son nid

Déroulement :

Chaque enfant choisit son pion.

Lancer le dé à tour de rôle et nommer la couleur indiquée par le dé et avancer son pion jusqu'à la première case couleur correspondante si la couleur nommée est exacte. Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour sans déplacer son pion.

Si la case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case couleur correspondante.

Si le dé annonce la couleur blanche on passe son tour.



Branches permettant d'avancer plus rapidement ou de reculer sur le plateau (version 4 uniquement).

Pour gagner, il faut atteindre la case couleur donnant accès au nid en premier.

La course aux couleurs

(version 5 et 6)

Matériel :

- un parcours avec des cases colorées (rose, orange, marron, violet, gris, blanc)
- Pions
- 1 dés avec les couleurs (rose, orange, marron, violet, gris, blanc)

But du jeu :

Amener l'oiseau jusqu'à son nid

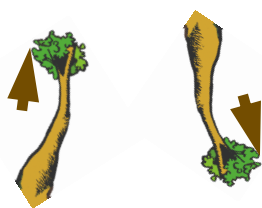
Déroulement :

Chaque enfant choisit son pion.

Lancer le dé à tour de rôle et nommer la couleur indiquée par le dé et avancer son pion jusqu'à la première case couleur correspondante si la couleur nommée est exacte.

Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour sans déplacer son pion.

Si la case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case couleur correspondante.



Branches permettant d'avancer plus rapidement ou de reculer sur le plateau (version 6 uniquement).

Pour gagner, il faut atteindre la case couleur donnant accès au nid en premier.