



Départ	$3 + 2$	$7 + 1$	$12 + 1$	$17 + 2$	$10 + 1$	$19 + 1$		
$16 + 1$						$6 + 2$		
$11 + 2$						$13 + 2$		
$7 + 1$								
$15 + 1$						$8 + 1$		
						$16 + 2$		
$17 + 1$						$4 + 2$		
$11 + 1$						$1 + 9$		
$3 + 1$							$13 + 1$	
$9 + 2$						$6 + 1$	$2 + 8$	$15 + 2$

Même pas la trouille !





Même pas la trouille !

Les petits monstres ont décidé de creuser une citrouille pour la décorer. Sauras-tu les aider ?

Matériel : un pion par joueur
un dé
des jetons



Les joueurs partent de la case départ.

Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases. Il donne la réponse du calcul.

- Si la réponse est correcte il recouvre le nombre correspondant avec un jeton : il creuse la citrouille. C'est au tour du joueur suivant.
- Si la réponse est incorrecte, il retourne sur la case qu'il vient de quitter. C'est au tour du joueur suivant.
- Si le nombre est déjà recouvert, il ne fait rien de plus, c'est au tour du joueur suivant.

Quand un joueur tombe sur un monstre, il peut recouvrir le nombre de son choix pour creuser plus vite la citrouille.

Le jeu s'arrête quand tous les nombres sont recouverts, les joueurs ont creusé la citrouille !

Les joueurs peuvent aussi jouer en un temps donné. La citrouille sera-t-elle prête à temps ?