



Règle du jeu

Ce jeu se joue, de préférence, avec un dé de 1 à 3.

L'élève lance le dé. Quand il arrive sur l'image il doit la nommer ou demander, en formulant une phrase, l'aide d'un ami (« Tu peux me dire ce que c'est s'il te plait? »)

Si on entend le son demandé l'enfant gagne autant d'étoiles que de syllabes dans le mot. Si on ne l'entend pas il perd une étoile.

Le jeu s'arrête quand un élève est arrivé au bout de la piste. Le gagnant est celui qui a le plus d'étoiles