

Départ

C

a

R

v

Défi

S

P

Chance

m



F

c

b

D

Y

M

Défi

A

E

Chance

j

r

G

n



Arrivée

Défi

e

B

N

O

F

Chance



T

Défi

L

Défi

R

Z

X

C

Chance

h

U

Défi

f

W

K

t

i

Chance

B

Règle du jeu

Les élèves sont en binômes GS-CP ou seuls.

Le joueur 1 lance le dé. Lorsque le joueur tombe sur une case lettre il doit donner le nom de la lettre.

En cas d'incertitude le joueur peut demander de l'aide à son partenaire de jeu.

Si le joueur tombe sur



il passe son tour.

Si le joueur tombe sur

Défi

, il pioche une carte et réalise le défi avec ou sans

aide.

Si le joueur tombe sur

Chance

, il pioche une carte chance une de ces cartes lui

permet de refuser un défi il peut alors la conserver pour un prochain tour.

Le premier sur la case Arrivée a gagné.

Défi

A-B-C-?

Défi

G-?-I

Défi

R-?-T

Défi

M-N-O- ?

Défi

J-?-L

Défi

?-F-G

Défi

Q-?-S

Défi

? - Y - Z

Défi

U-?-W



Défi

D-E-F-?

Défi

K-?-M

Défi

?-F-G

Défi

T-U-?

Défi

?-S-T

Défi

I-?-K

Défi

O- P-?

Défi

?-O-P

Défi

?-X-Y



Chance



Chance



Chance



Chance



Z

Chance



Chance



K

Chance



Chance



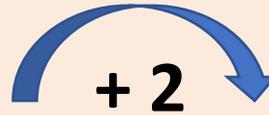
Chance



Chance



Chance



Chance

~~**Défi**~~

Chance



h

Chance



Chance



M

Chance



Chance



Chance

~~**Défi**~~