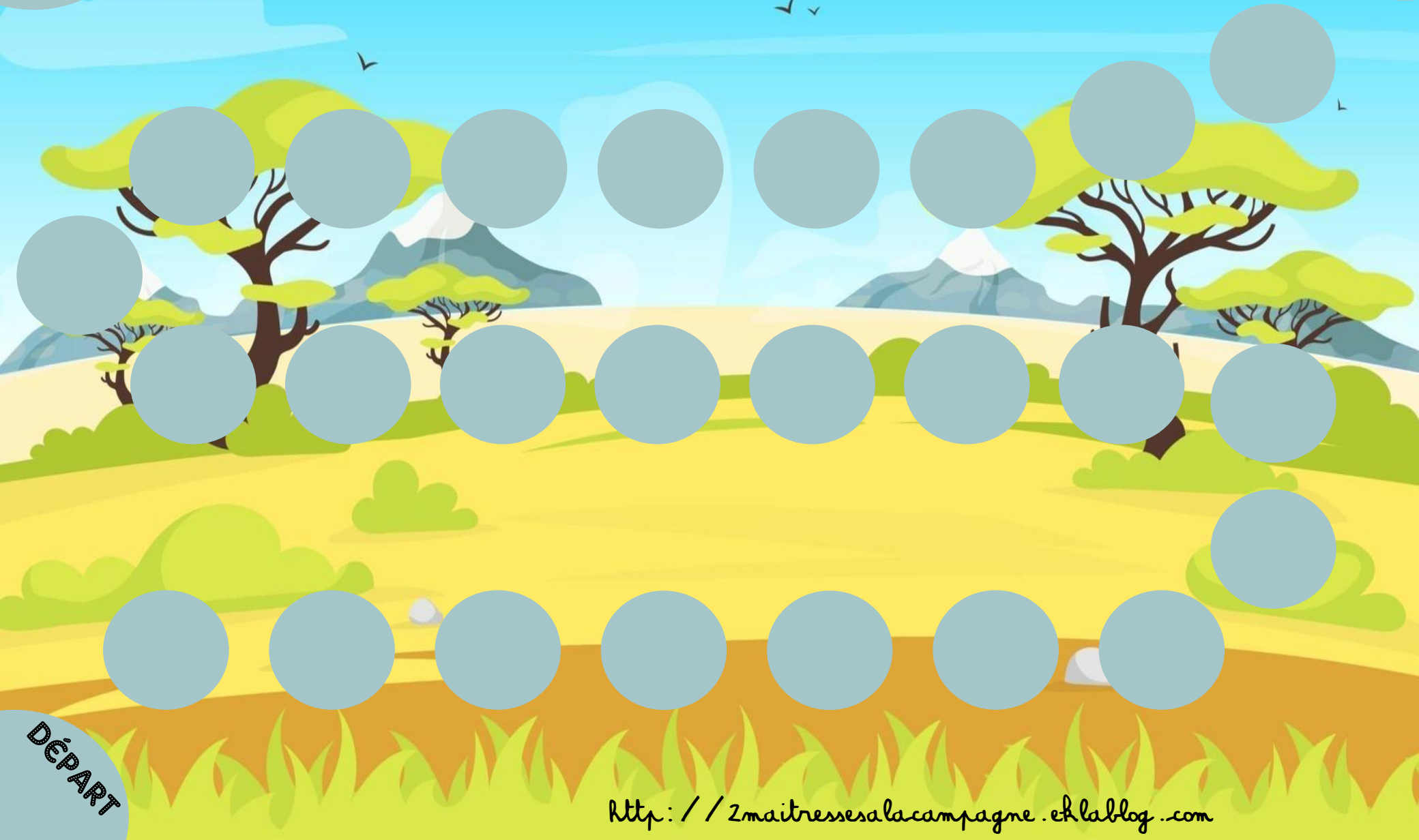


REPERE

ARRIVEE

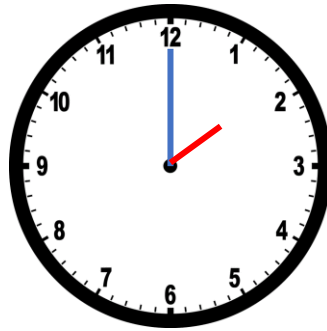


DÉPART

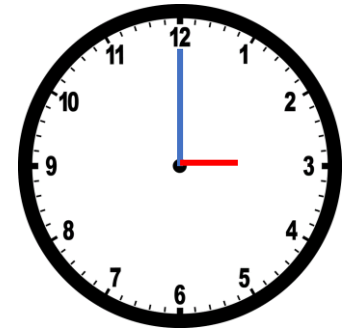
Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



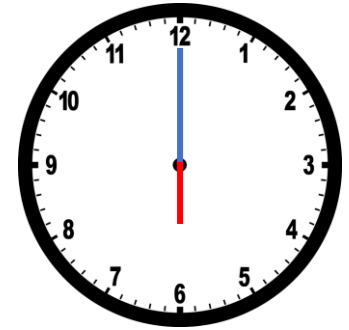
Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



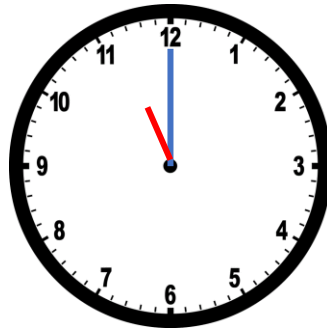
Quelle heure est-il ?



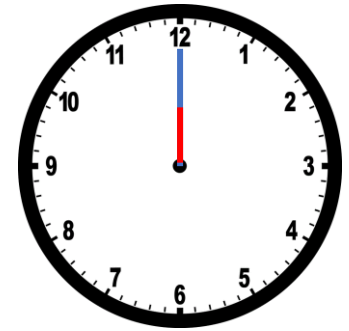
Quelle heure est-il ?



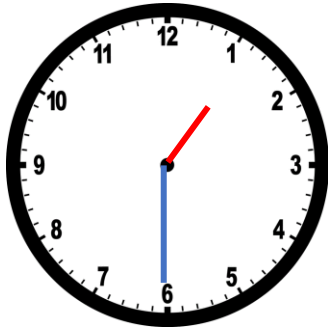
Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



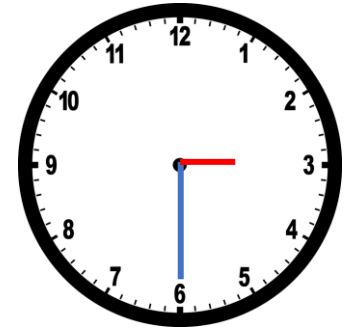
Quelle heure est-il ?



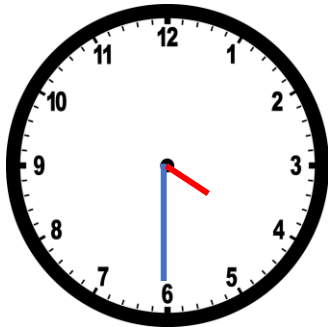
Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



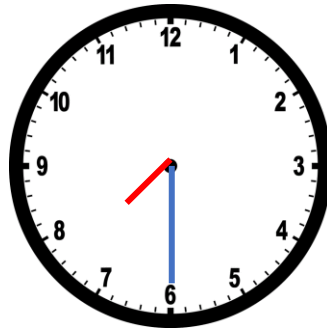
Quelle heure est-il ?



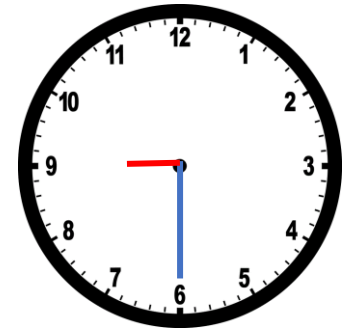
Quelle heure est-il ?



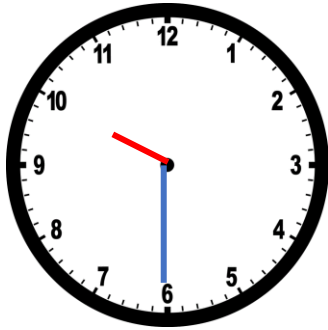
Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



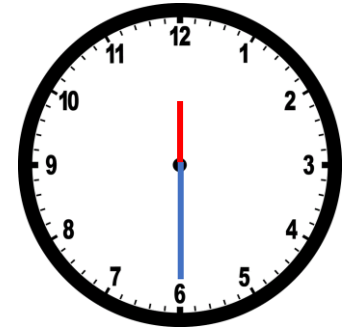
Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



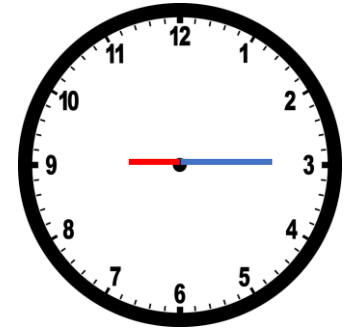
Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Quelle heure est-il ?



Règle du jeu : A l'heure de la savane.

Matériel : dé 6 faces - 4 pions - cartes - pion de la hyène.

Le jeu est collaboratif.

Le premier joueur tire une carte.

S'il parvient à lire l'heure sur la carte, il lance le dé et avance son pion.

S'il échoue la hyène avance d'une croix.

3 niveaux de cartes :

Heure pile et demi.

Quart et $\frac{3}{4}$.

Toutes les heures.

<http://2maitressesalacampagne.eklablog.com>

Les élèves gagnent le jeu si un des joueurs parvient à l'arrivée avant la hyène.

