

Jeu de vocabulaire (autour du monde)



Matériel

- Piste de jeu
- 1 Pion par joueur
- Une planche de jeu (chapiteau) par joueur
- des jetons
- Dé 6 faces (1-2-3-4-5-« méchant »)

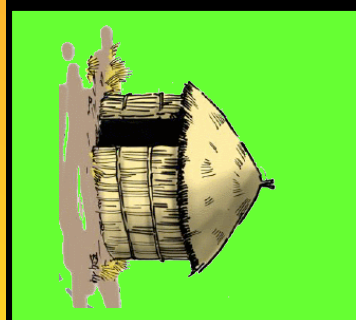
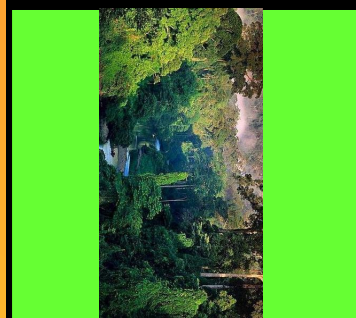
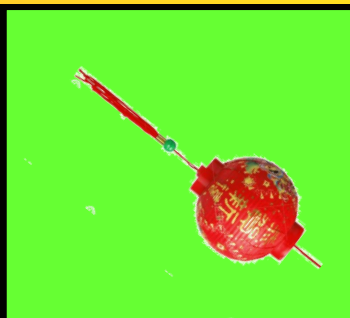
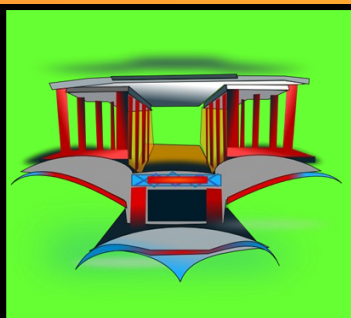
But du jeu : être le premier à gagner tous les jetons pour recouvrir les étoiles autour de sa planète.

Déroulement :

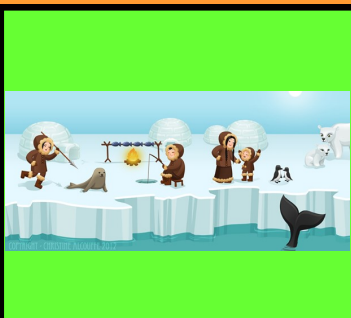
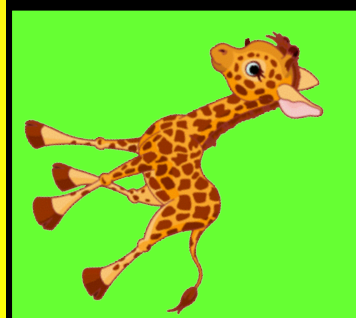
Les pions sont placés par les joueurs où ils veulent sur la piste. Le premier joueur jette le dé et fait avancer son pion du nombre indiqué par le dé. Il nomme l'image sur laquelle il tombe. S'il la nomme sans se tromper, il gagne un jeton. Sinon, l'image lui est nommée et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Case « méchant » du dé : le joueur doit retirer une étoile (jeton) volé par le méchant. Son tour est fini.

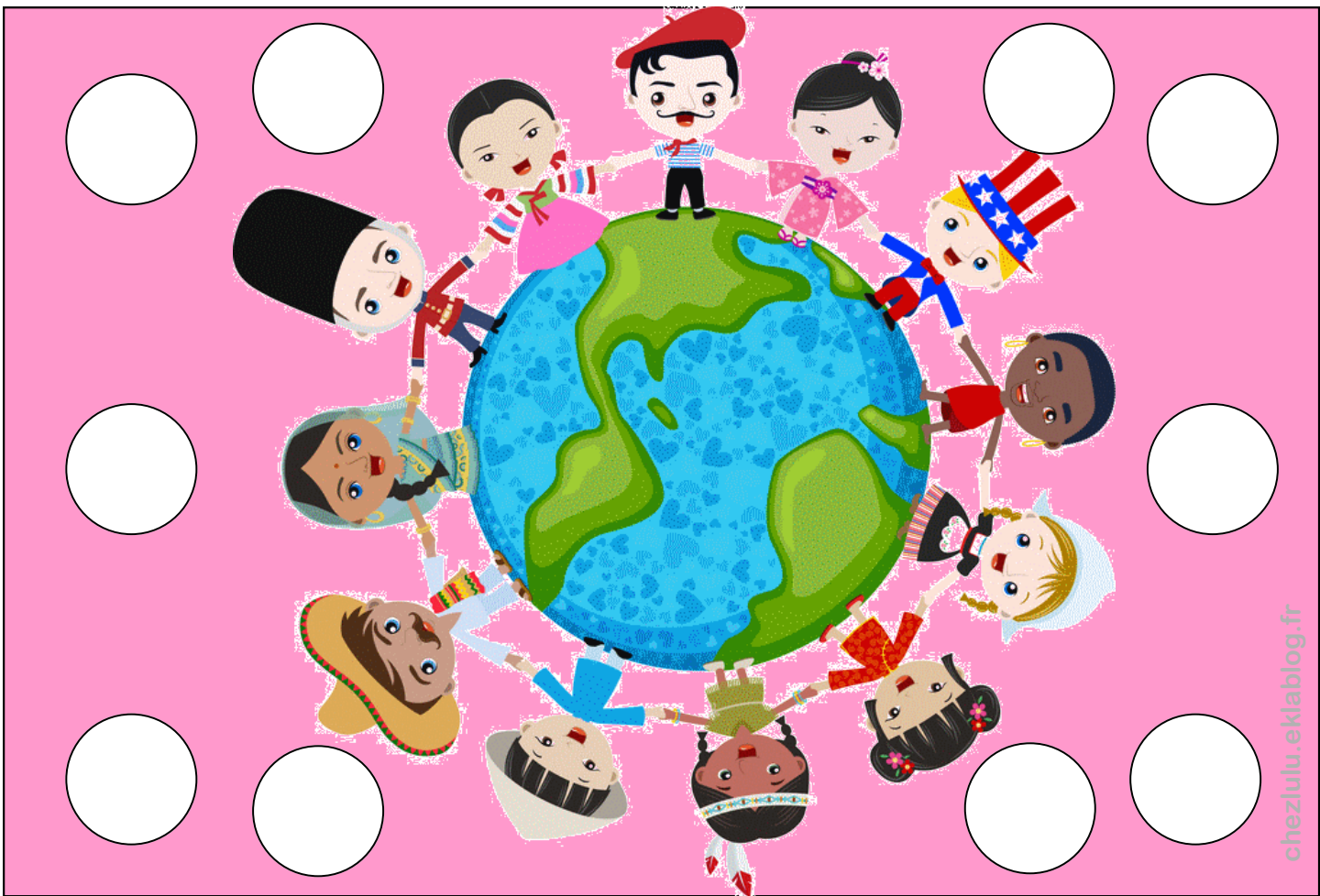




Autour du monde



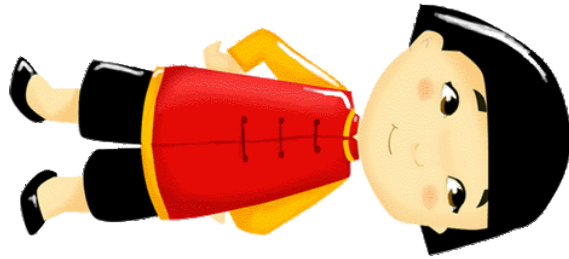






rizière

chinois



pingouin



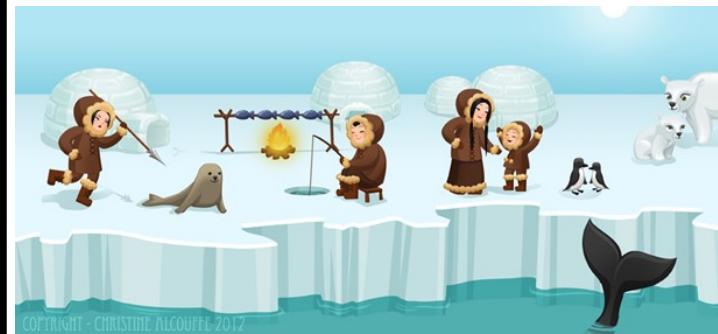
monde / planète



panda



pagode



banquise



igloo

tigre



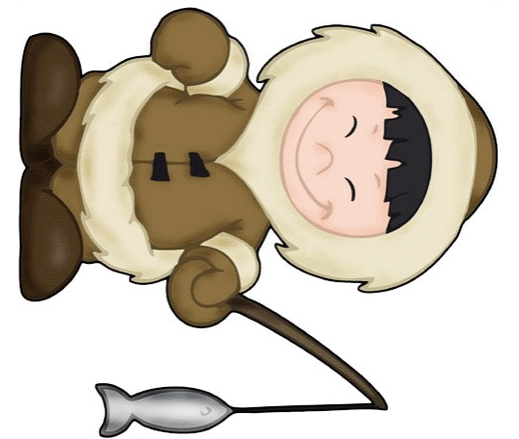
lanterne



phoque



esquimau / inuit



dragon



nems



renne

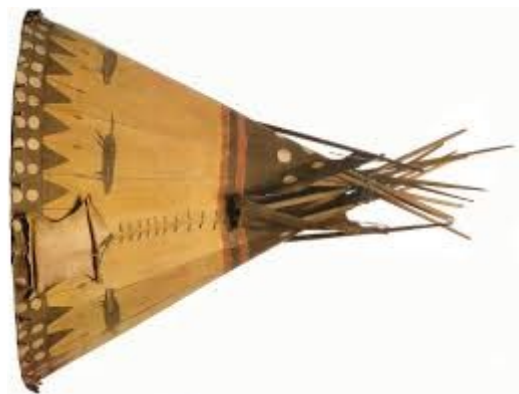


ours polaire





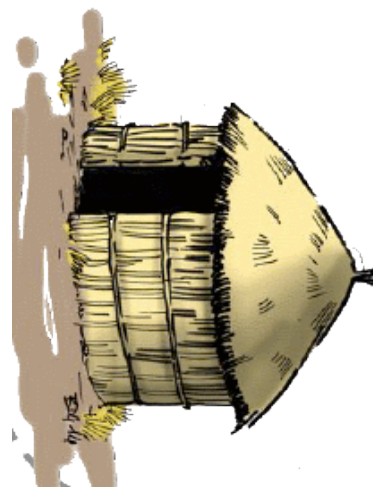
forêt amazonienne



tipi



lion



case



castor



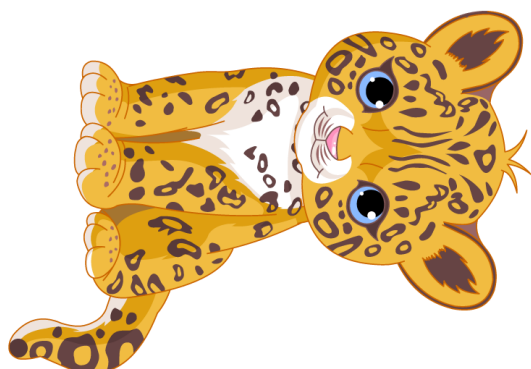
indien



girafe



savane



jaguar



paresseux



zèbre



masque africain



djembe



totem