

je

tu

elle

il

on

nous

vous

ils

elles

la fée

le loup

Lucas

Emilie

**les
princesses**

les souris

la sorcière

les nains

l'ogre et toi

**la fillette et
moi**

**le prince et
son cheval**

chante

joues

nettoie

voyage

travaille

déjeunons

explorez

sourient

lavent

vole

dévore

cherche

cuisine

lisent

grignotent

menace

dorment

construisez

cherchons

voyagent

les deux
sœurs

Le chaperon
rouge et le
Loup

Alex
et
Lisa

La
maîtresse

dorment

dessinent

calculent

bavarde

Accorde- Accorde- Accorde- Accorde-
moi, si moi, si moi, si moi, si
tu peux! tu peux! tu peux! tu peux!

Accorde- Accorde- Accorde- Accorde-
moi, si moi, si moi, si moi, si
tu peux! tu peux! tu peux! tu peux!

Règles du jeu

2 à 5 joueurs

But du jeu : poser toutes ses cartes en faisant des paires GS + verbe

Déroulement

Chaque joueur reçoit 6 cartes en début de partie. Les autres cartes font partie de la pioche.

Le joueur le plus jeune pioche une carte, pose ses paires s'il en a et se défausse d'une carte en la mettant au centre de la table, face visible.

Le joueur suivant peut :

- récupérer la carte défaussée s'il la pioche de suite pour faire une paire
- tirer une autre carte dans la pioche.

Il pose ensuite ses paires et se défausse d'une carte en la mettant par-dessus les cartes précédemment défaussées.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Le tas de cartes défaussées devient la pioche quand celle-ci est épuisée.