

# PRINCESSE MIRABELLA

## Matériel :

- ✓ 4 Pion (3 pions joueurs + 1 pion dragon)
- ✓ 6 cartes jetons par joueur
- ✓ 30 pièces d'or
- ✓ Carte cordes
- ✓ Carte de jeu individuelle

**Durée** : 20-30 minutes

**Nombre de joueurs** : 3

**Type de jeu** : Coopératif

## Matériel variable en fonction de la partie jouée

- ✓ Dictionnaire + chronomètre
- ✓ Tableau de numération ou de longueur
- ✓ Ardoise de jeu ou fiche individuel de jeu + stylo effaçable

## Histoire

La princesse Mirabella a été emprisonnée en haut d'un château. Le dragon qui l'a emprisonné a décidé de la sacrifier à la pleine Lune. Il ne reste que 15 jours à 3 jeunes hommes courageux (Péridoc, Merogrin et Drido) pour la délivrer.

## But du jeu

Les 3 aventuriers doivent réussir à délivrer la princesse du château avant que le dragon ne la mange. Mais pour pouvoir la délivrer ils doivent d'abord aller acheter une potion magique au magicien pour la réveiller, une corde au nain pour monter en haut du donjon et une flèche magique à l'elfe pour tuer le dragon.

## Règle de déplacement :

Les joueurs se déplacent de 1 à 4 cases en fonction des jetons de déplacement tirés au sort. Une fois qu'un jeton est retourné il ne peut plus être utilisé avant que tous les autres jetons aient été utilisés.

Le dragon avance d'une case à chaque fois que chaque joueur a joué un tour et donc passé une journée.

Variante à 2 joueurs : le dragon avance d'une case à chaque fois que les joueurs ont joué deux fois (sinon le dragon arrive trop vite dans le château). De plus si un

joueur est sur la case princesse et attend son camarade il peut le faire avancer et ainsi il ira plus vite pour rejoindre la case princesse.

Il n'y a pas de sens de déplacement imposé et un joueur peu revenir sur ses pas à chaque tour s'il le souhaite.

### Comment récupérer de l'or pour acheter les objets ?

Chaque objet coute de l'or. Pour récupérer 1 pièce d'or il faut répondre aux questions éparpillées sur le chemin. Les questions portent sur différents domaine de la langue. (Mais cela peut être adapté car il suffit de faire de nouvelles cartes)



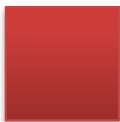
Conjugaison



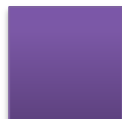
Vocabulaire



Orthographe



Grammaire



Enigme de compréhension ou de fluidité

Case spéciale



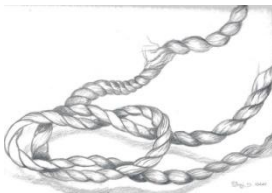
L'auberge est un endroit où les aventuriers se reposent. Sans rien faire tu gagnes deux pièces d'or

### Valeurs des quêtes



La potion vaut 7 pièces d'or

La corde vaut 9 pièces d'or



La flèche vaut 8 pièces d'or



Il est possible de s'échanger des pièces d'or si l'on est sur la même case.

### Conditions de victoire

Chaque aventurier a atteint la case princesse avec un objet (ou pas) et a participé à la libération de la princesse avant que le dragon ne l'aie mangée.

Si le dragon atteint le château avant les trois aventuriers la princesse est dévorée dans d'atroces souffrances (lol)

Matériel à découper pour jouer :

Pions joueurs (On peut aussi prendre des pions de jeux)



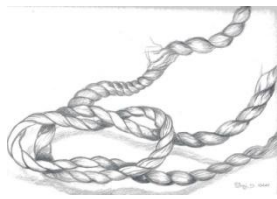
**Démarche :**

- ✓ Découper les personnages et les colorier de 3 couleurs.
- ✓ Les coller sur du carton en laissant de la marge en bas.
- ✓ Plier la marge pour faire tenir le pion.

Les pièces pour payer la potion, la flèche et la corde (il faut les imprimer en 30 exemplaires puis les découper, les coller recto verso et enfin les plastifier)



## Corde du nain

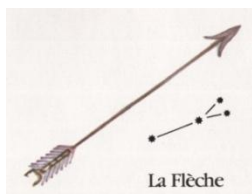


Valeur : 9 pièces d'or

PRINCESSE  
MIRABELLA

PRINCESSE  
MIRABELLA

## Flèche elfique



Valeur : 8 pièces d'or

PRINCESSE  
MIRABELLA

## Potion magique



Valeur : 7 pièces d'or

## Fonctionnement des cartes individuelles

**Rappel de la règle du jeu** : Le but du jeu est de délivrer la princesse après avoir récupéré une potion, une corde et une flèche mais avant que le dragon ne dévore la princesse.

Pour se déplacer, il faut utiliser les jetons. A chaque fois que tout le monde à jouer il faut avancer le dragon d'une case. Je ne peux pas jouer 2 fois de suite.

Pour gagner des pièces d'or il faut répondre correctement à des questions. Chaque bonne réponse rapporte une pièce d'or et l'auberge rapporte deux pièces d'or. Il est possible d'échanger des pièces d'or avec ses compagnons s'ils sont sur la même case. Quand les trois objets sont acquis il faut se rendre sur la case princesse pour gagner.



# Réponse



Fonctionnement des cartes questions

Discipline de la question (la couleur est rappelée au dos de la carte)

## Conjugaison

# CE2

Conjugué le verbe à la personne et au temps demandé

Chanter, je, futur simple



Je chanterai



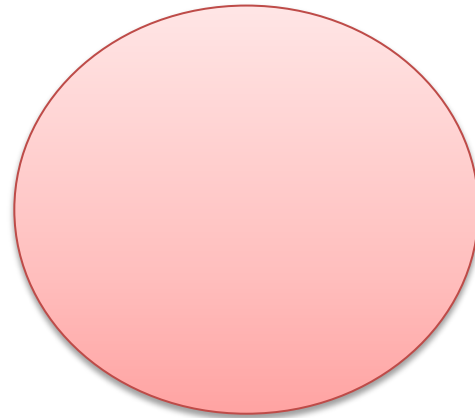
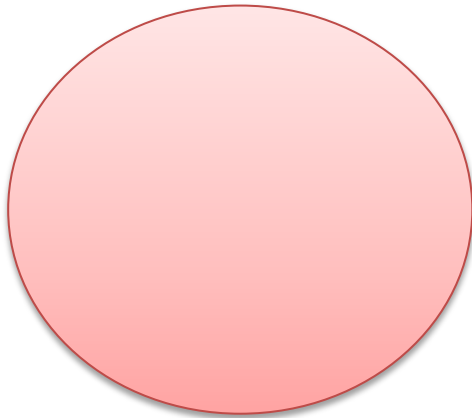
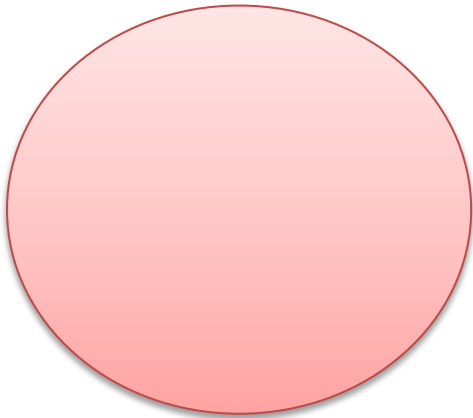
Réponse pour vérifier que c'est juste.

Exercice

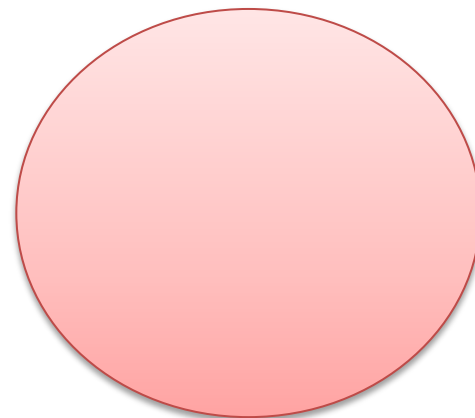
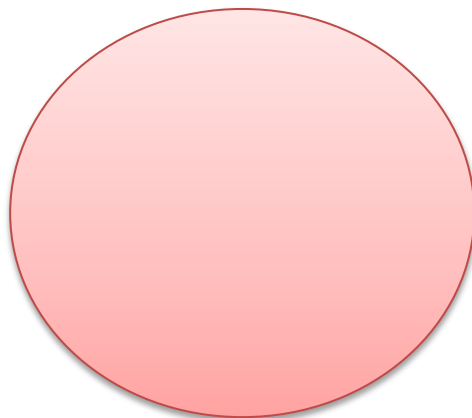
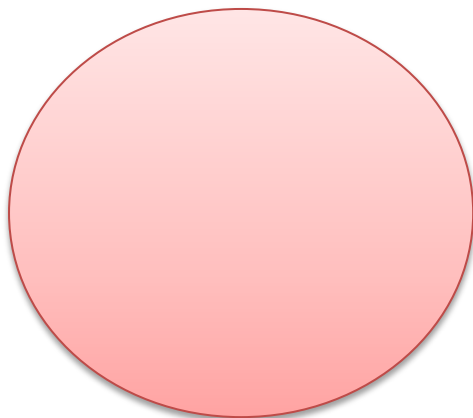
Consigne de l'exercice.

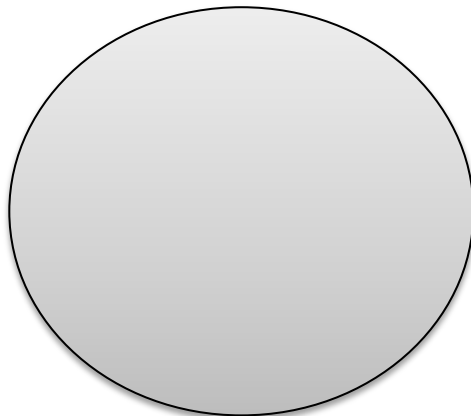
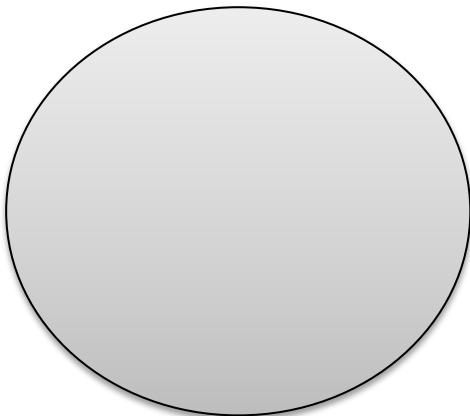
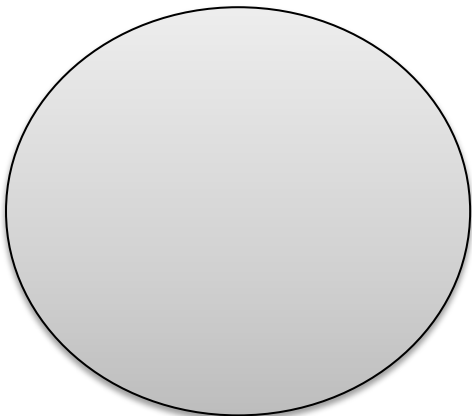
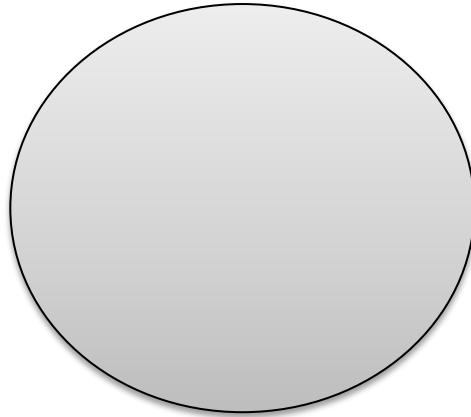
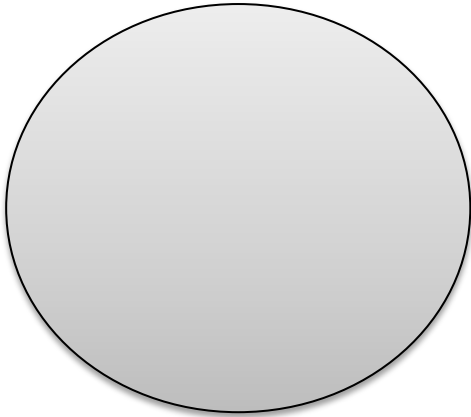
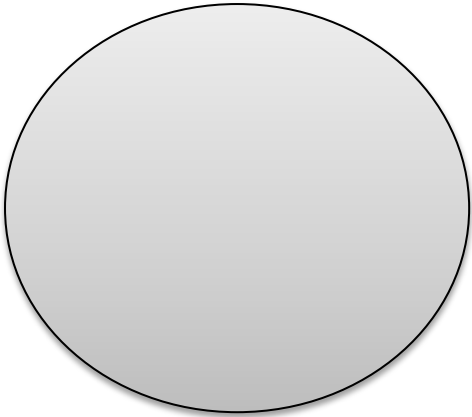


Dos de la carte. Le numéro correspond à la période de l'année où la notion de la question est travaillée. Ainsi on peut jouer dès le début de l'année et des cartes sont ajoutées au fur et à mesure de l'année.



<http://j-ai-reve-que.eklablog.fr/>







4

3

2

1

1

2

