

Règlements du jeu

Lancer • Frapper

Zazou468 <http://laclassedezazou.eclablog.com>

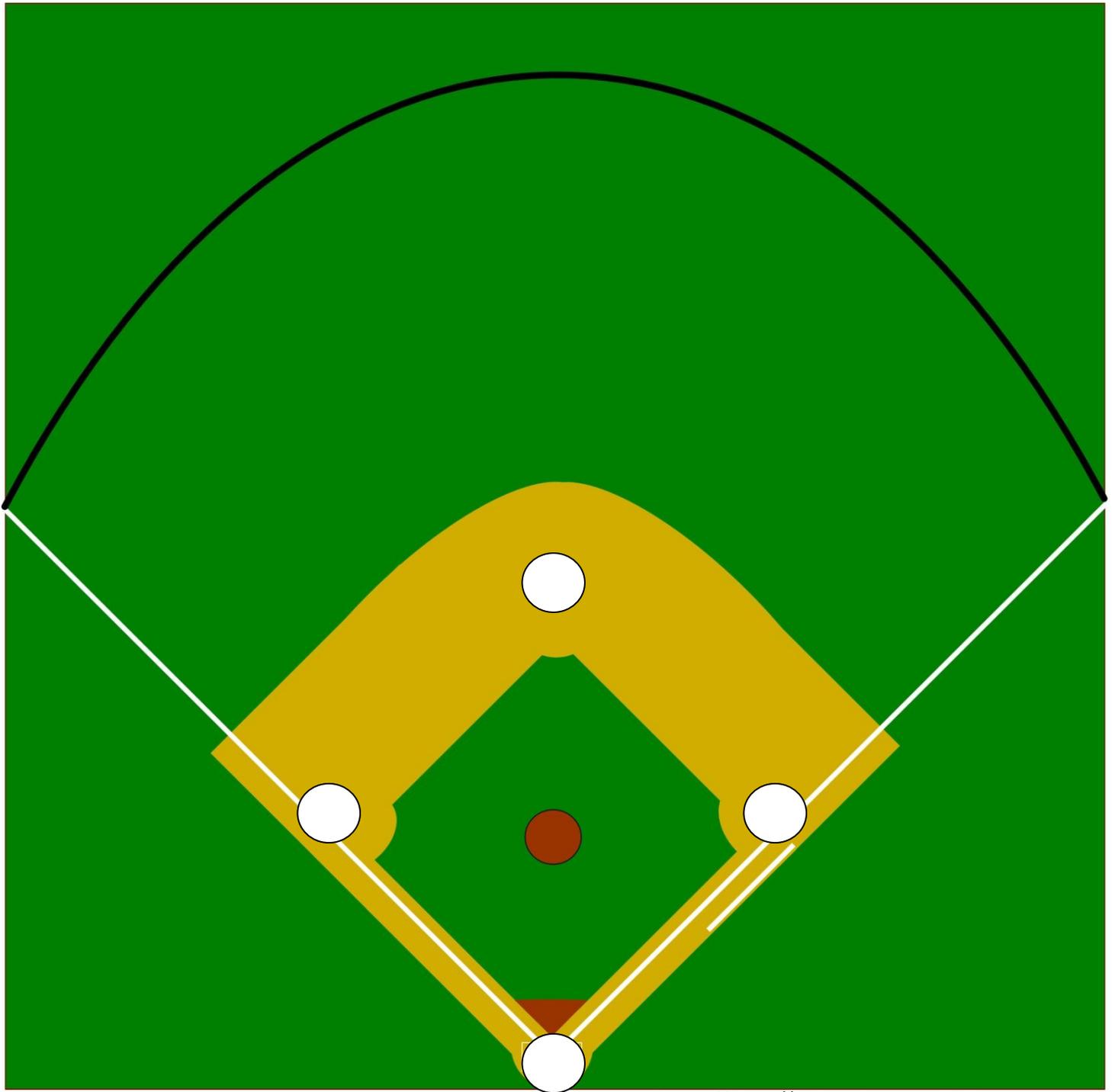
Nombre de joueurs : 2

Matériel :

- la planche de jeu
- des jetons
- les cartons de mots à étudier
- un tableau blanc
- un crayon effaçable

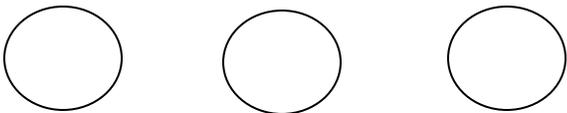
Règles :

- 1- Ensemble, vous choisissez qui va commencer la partie, ce sera le joueur A. Ce joueur place son jeton sur le marbre et le joueur B devient le lanceur.
- 2- Le joueur B, pige une carte. Il lit ce mot au joueur A qui doit l'épeler ou l'écrire correctement sur le tableau blanc.
- 3- Si le joueur A épelle ou écrit correctement le mot, il peut avancer son jeton sur le premier but. S'il ne réussit pas, il inscrit une prise sur sa fiche.
- 4- Pour faire 1 point, il doit réussir à faire le tour des 3 buts et revenir sur le marbre. Alors, à ce moment, il pourra indiquer 1 point sur sa fiche.
- 5- Lorsque le joueur accumule 2 points, la manche se termine et il devient le lanceur. L'autre joueur peut prendre place sur le marbre.
- 6- Si le joueur reçoit 3 prises, il est retiré et devient le lanceur. L'autre joueur prend place sur le marbre.
- 7- Le premier joueur à accumuler 5 points gagne la partie.



Zazou468 <http://laclassedezazou.eclablog.com>

ÉQUIPE A : PRISES



ÉQUIPE B : PRISES

