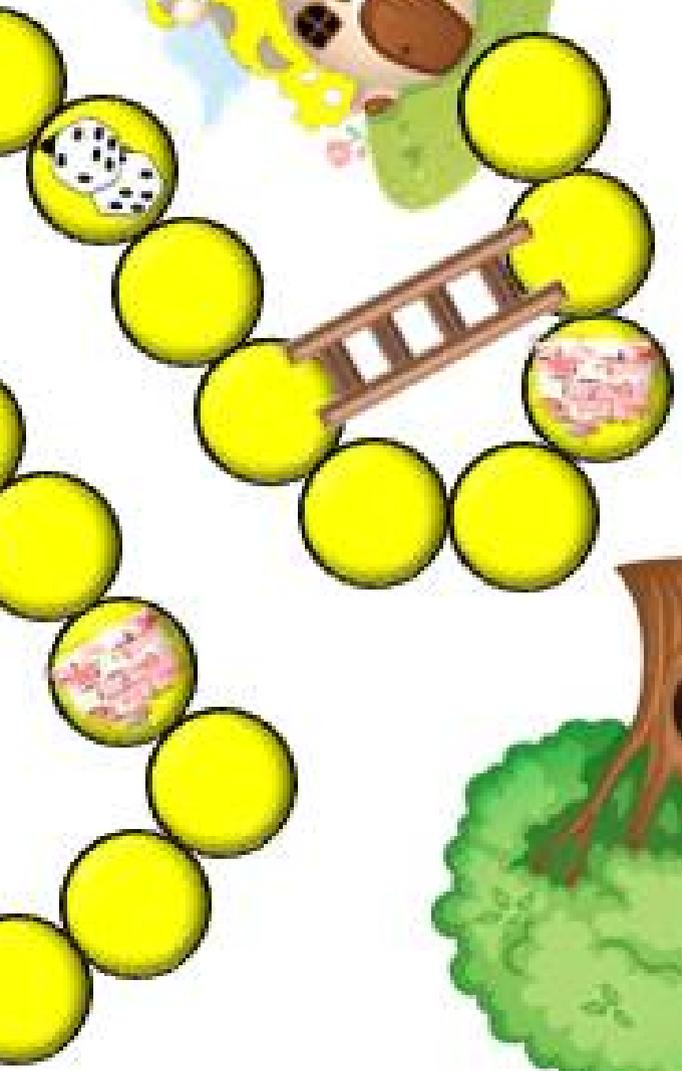


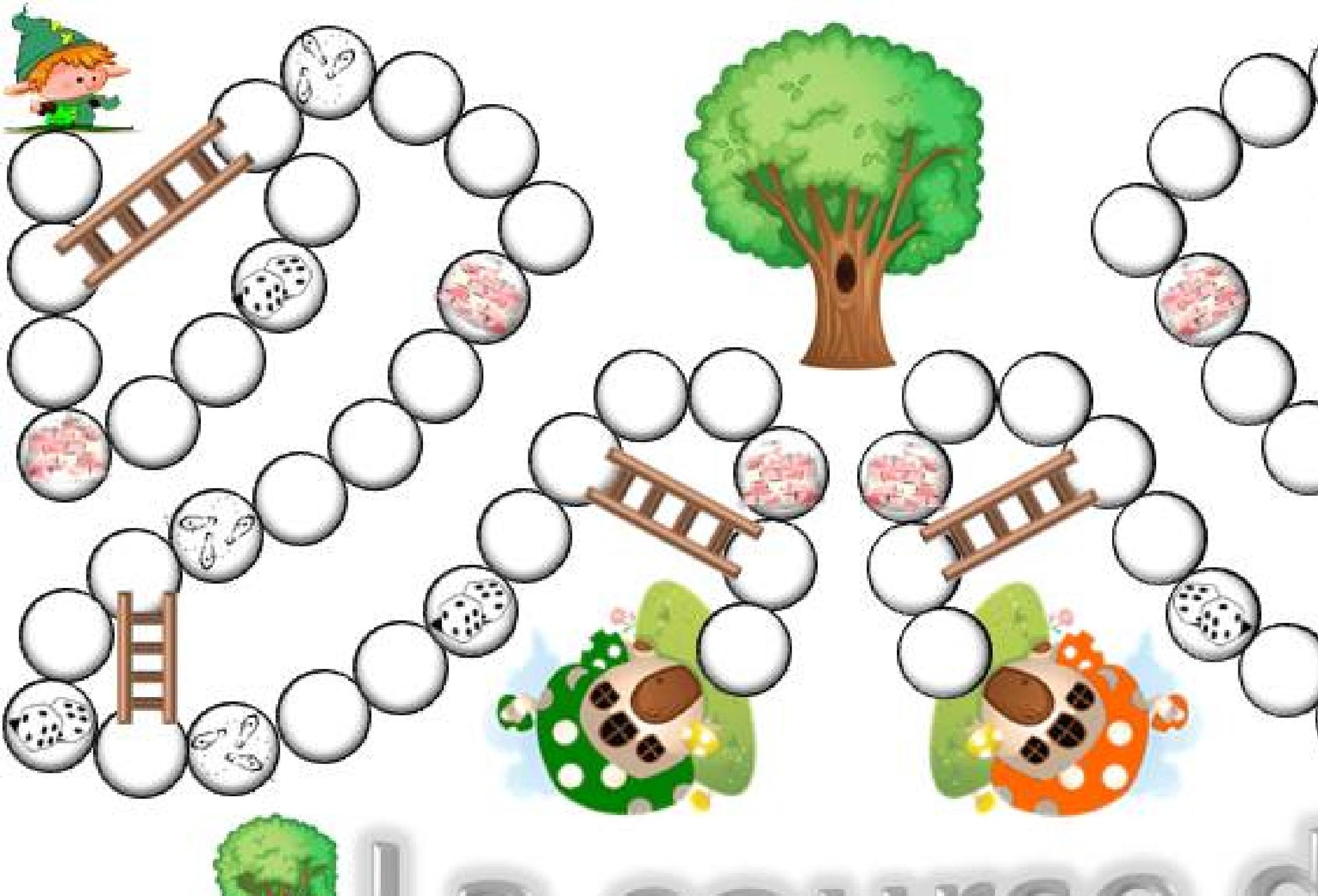


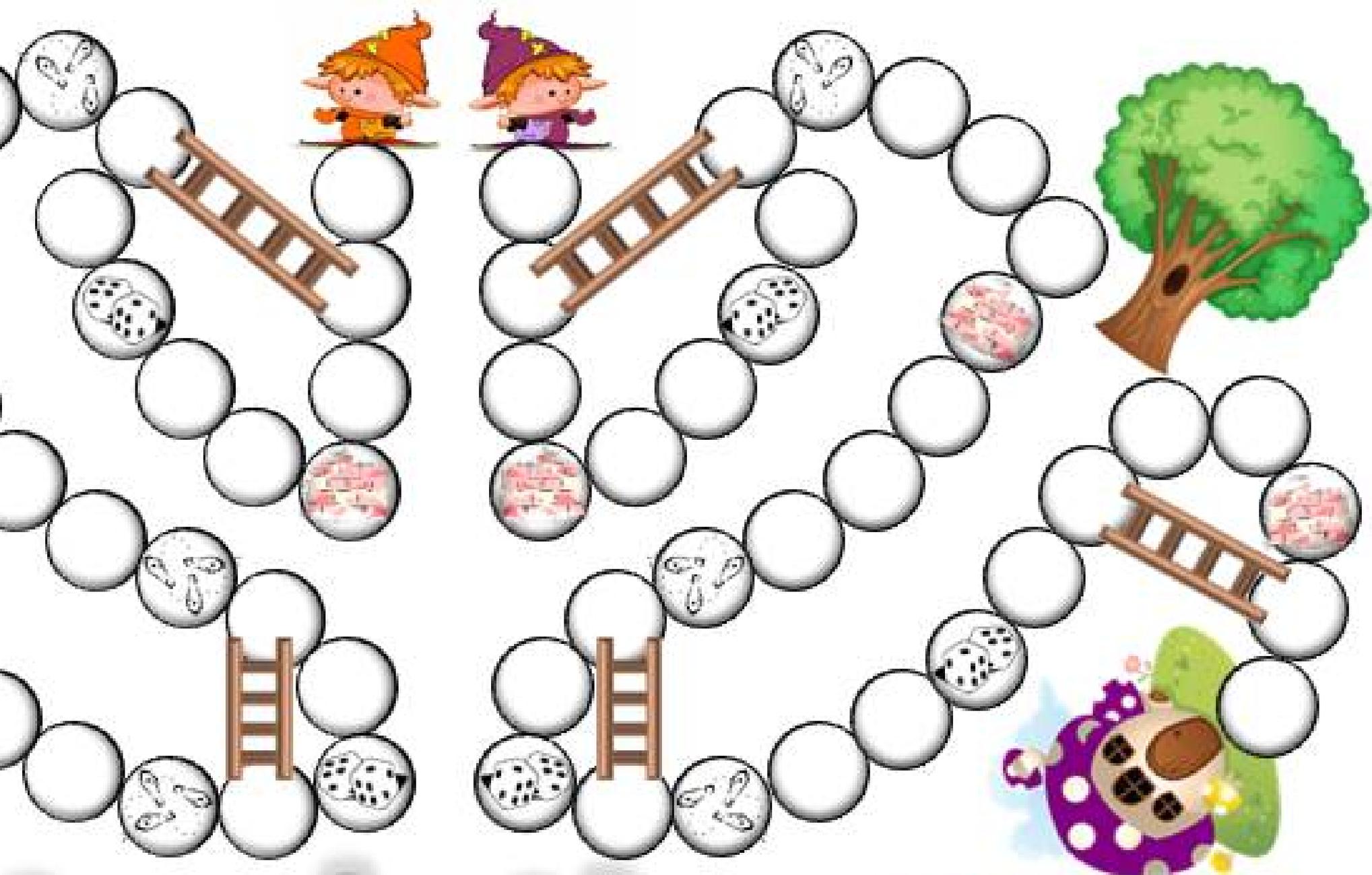
La course



LETTERS RECOGNITION





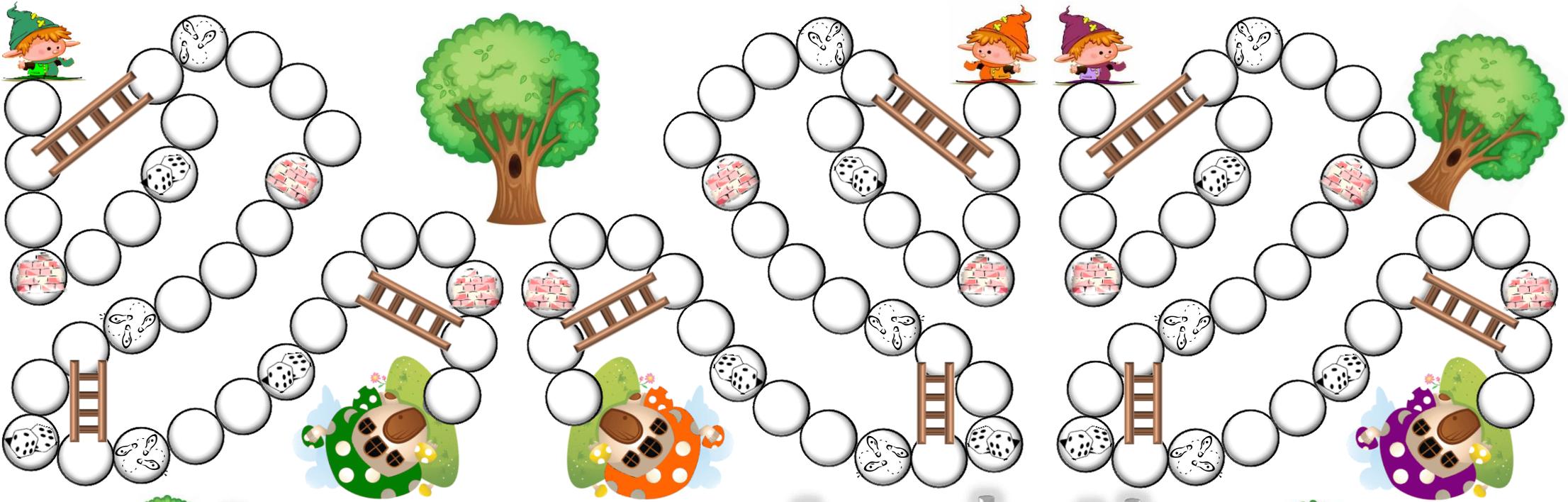


Les Activités

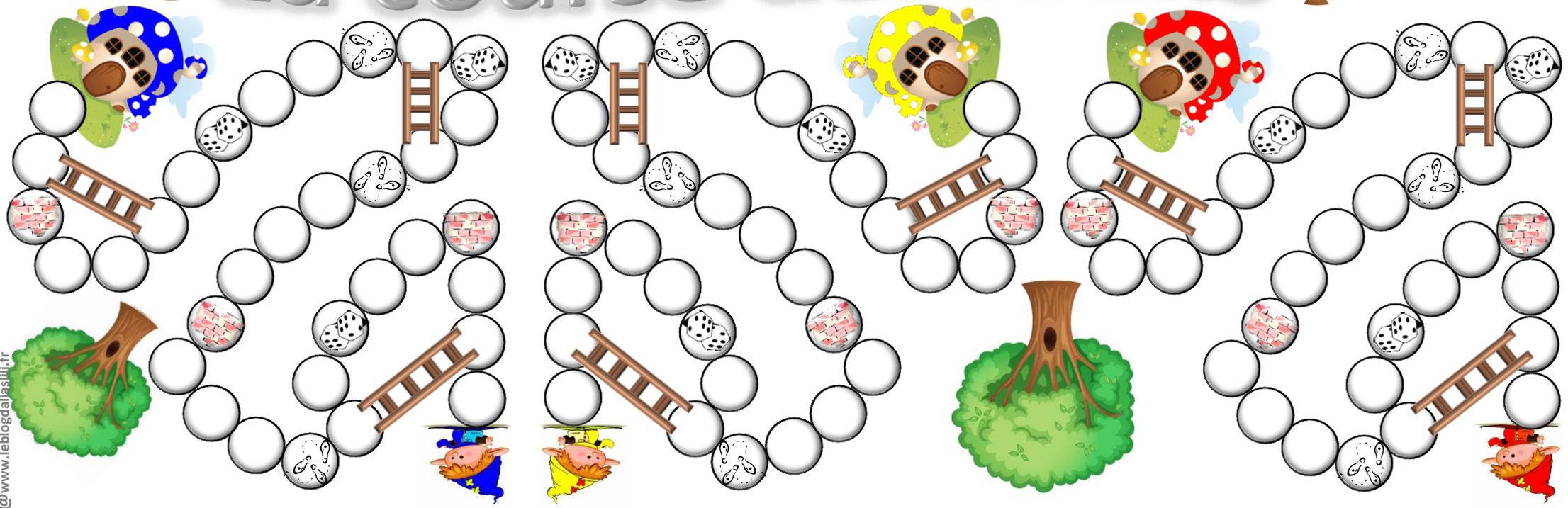


SNOW GLOBES





La course des lutins



11

12

13

14

15

16

17

18

19

21

22

23

24

25

26

27

28

29

31

32

33

34

35

36

37

38

39

41

42

43

44

45

46

47

48

49

51

52

53

54

55

56

57

58

59

61

62

63



64

65

66

67

68

69

71

72

73

74

75

76

77

78

79

81

82

83

84

85

86

87

88

89

91

92

93

94

95

96

97

98

99

101*

103*

105*

106*

107*

109*

112*

114*

116*

118*

121*

123*

125*

127*

129*

132*

134*

136*

138*

141*

143*

145*

147*

149*

152*

154*

156*

158*

161*

163*

165*

167*

169*

172*

174*

176*

178*

181*

183*

185*

187*

189*

191*

193*

195*

197*

199*

203**

209**

214**

218**

226**

228**

231**

237**

242**

246**

255**

259**

264**

268**

271**

273**



282**

286**

291**

299**

304**

308**

311**

317**

323**

325**

332**

339**

341**

345**

354**

358**

363**

367**

372**

376**

381**

385**

396**

398**

401**

407**

422**

424**

433**

435**

441**

449**

453**

455**

462**

466**

477**

479**

484**

488**

491**

499**

507***

516***

525***

534***

543***

552***

561

579

588

597

602

613

624

635

646

657

668

679

681

692

706

715

724

733

742

751

767

775

789

798

804

815

826

837

848

859

866

871



882 ***

893 ***

905 ***

916 ***

927 ***

938 ***

949 ***

951 ***

962 ***

965 ***

973 ***

977 ***

984 ***

986 ***

994 ***

998 ***



La course des lutins : encadrer entre 2 dizaines



De 2 à 6 joueurs

Matériel :

- 1 plateau + 1 dé + pions
- cartes à piocher
- Cartes pour procéder à l'encadrement
- Bandes numériques pour ceux qui en ont besoin.



But du jeu : arriver le premier dans sa maison

Règle du jeu : A tour de rôle, chaque joueur tire une carte et procède à l'encadrement entre 2 dizaines du nombre indiqué sur la carte.

En cas de bonne réponse, il lance le dé et avance son pion.

En cas de mauvaise réponse, il passe son tour : il ne lance pas le dé.

- cases spécifiques :



le joueur relance le dé et avance son pion



le joueur monte ou descend dans le cas où il s'arrête sur la case



le joueur est perdu, il passera un tour

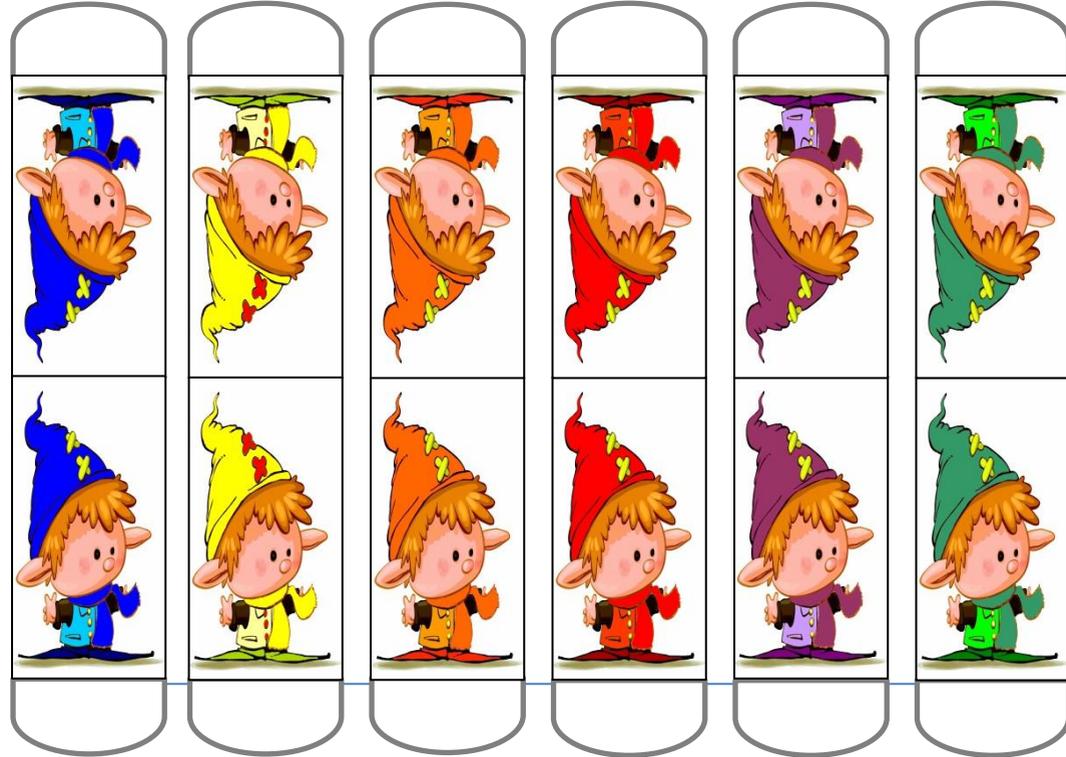


le joueur est bloqué, il relance le dé et recule.

Remarque : niveaux de difficultés croissantes concernant les cartes :

- niveau 1 : cartes de 1 à 99
- niveau 2 : cartes de 100 à 199 (cartes marquées *)
- niveau 3 : cartes de 200 à 499 (cartes marquées **)
- niveau 4 : cartes de 500 à 999 (cartes marquées ***)

Pions à découper, plier et plastifier



Endroits où plier

