

Départ

arrivée

pi

po

la

ca

fe

go

ra

pa

nu

to

so

ré

ba

ta

dé

ma

ro

li

sa

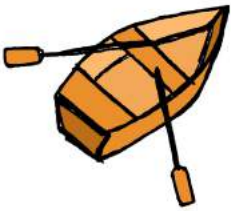
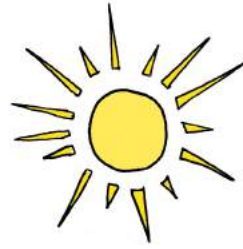
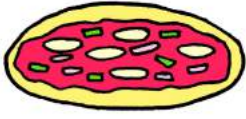
si

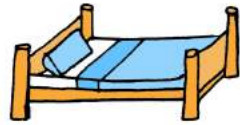
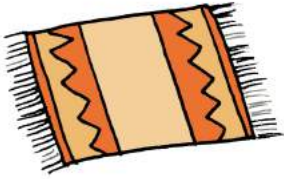
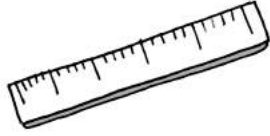
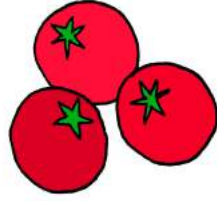
co

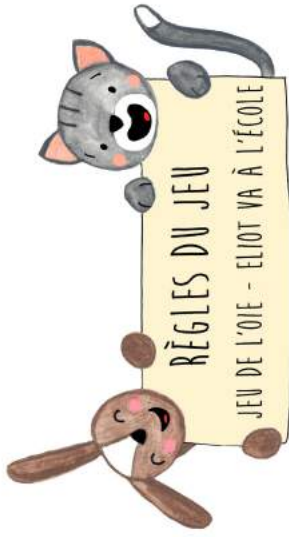
lu

mu

né







2-3 joueurs

lecture de syllabes

But : Ramasser un maximum de cartes avant d'arriver à l'école.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 15 cartes rouges découpées avec des images.
- 15 cartes bleues découpées avec des images.
- 2 ou 3 pions
- 1 dé

Déroulement :

1. Tire le dé et avance ton pion.
2. Lis la syllabe sur la case où tu te trouves. Observe la couleur de la case.
3. Cherche une image qui commence par cette syllabe.
(Pour l'aider, elle aura la même couleur de bord que la case où tu te trouves.)
 - Tu l'as trouvée ? Tu peux la garder et c'est au tour du joueur suivant.
 - Tu ne trouves rien... Dommage, tu passes ton tour.
 (Il existe pour certaines cases, plusieurs images correspondantes à la syllabe. Même si un autre joueur est déjà tombé sur cette case, tu peux malgré tout, trouver une carte!)
4. L'arrivée, on ne retourne pas en arrière et on attend que tous les joueurs soient arrivés à l'école.
On compte les cartes gagnées par les joueurs. Celui qui en a le plus gagne.

