

Sur le chemin de l'école

- Imprimer
- le tableau parcours, si possible au format A3.
 - les trousse (une pour chaque joueur)
 - les cartes crayons.
 - si besoin, les cartes 1, 2, 3

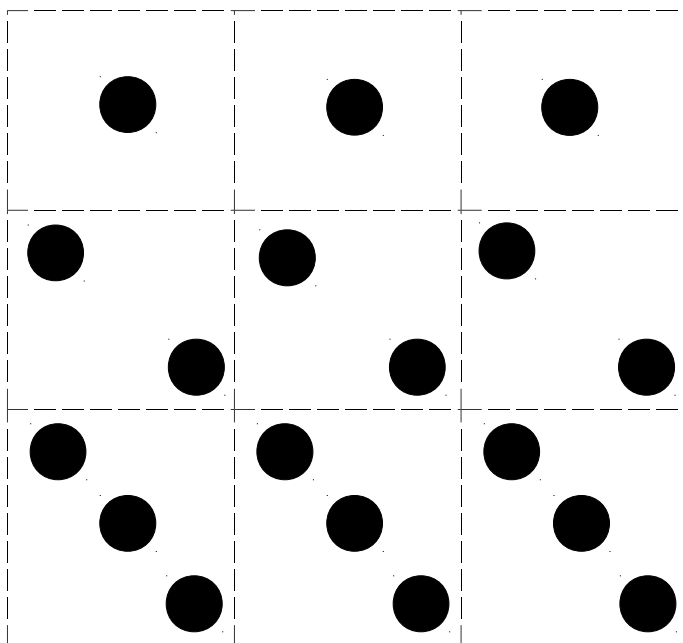
L'objectif est d'aller de la maison à l'école.

Utiliser un dé pour faire avancer son pion. Si besoin, coller 1, 2, 3 sur les faces 4, 5, 6 d'un dé. Il est aussi possible d'imprimer les cartes 1, 2, 3 et de les mettre dans un sac pour que les joueurs qui ont du mal à lancer le dé les piochent.

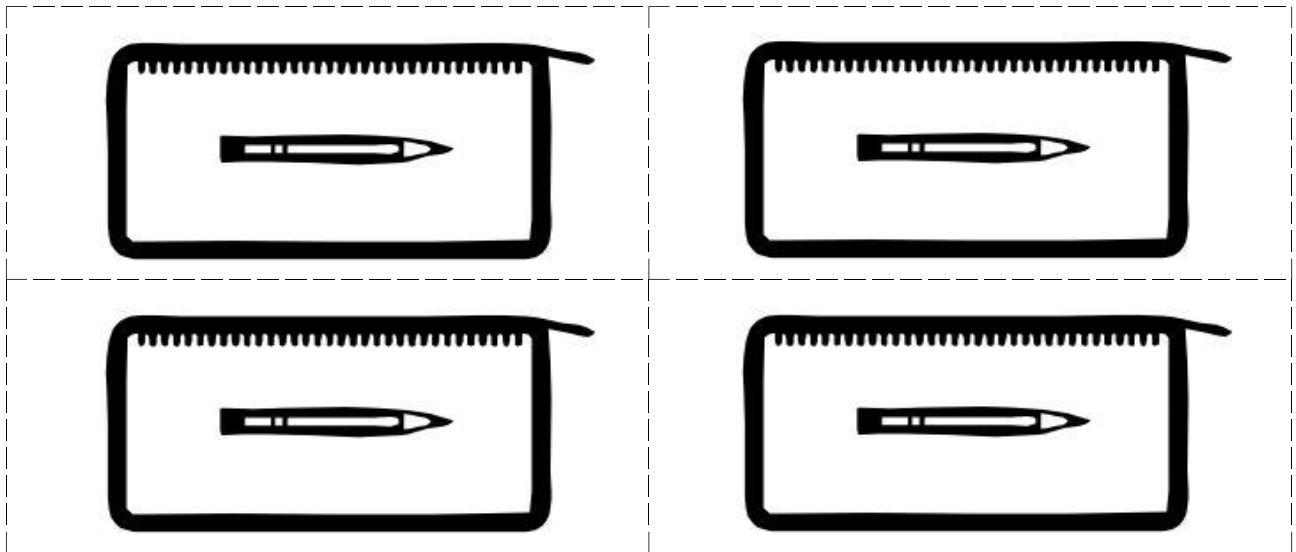
Déroulement du jeu : Chacun son tour lance le dé (ou pioche une carte) et avance son pion. Il fait le signe correspondant au pictogramme. Si le signe est bien réalisé, le joueur gagne une carte crayon.

Quand un joueur tombe sur une case « crayon », il rend une carte crayon (s'il en a).

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier à l'école, ou celui qui a le plus de crayons.



Distribuer une trousse par joueur



Disposer les crayons en tas sur la table.

