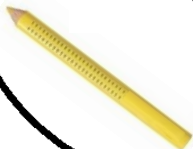
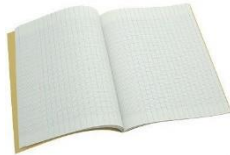
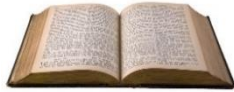
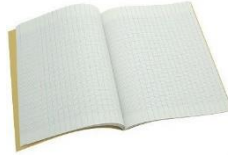
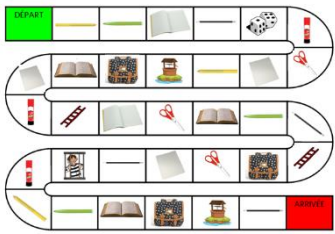


DÉPART









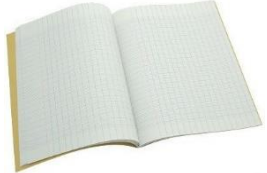











ARRIVÉE

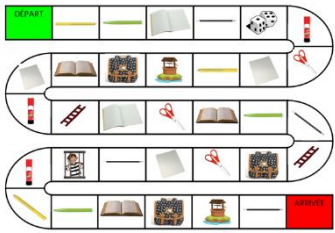


Jeu de l'oie du matériel scolaire

Lexique et syntaxe (Niveau 1)

		<p>C'est un crayon de couleur.</p>			<p>C'est un cartable</p>
		<p>C'est un feutre.</p>			<p>C'est un livre.</p>
		<p>C'est un cahier.</p>			<p>C'est une feuille.</p>
		<p>C'est un crayon à papier.</p>			<p>Ce sont des ciseaux.</p>
		<p>C'est une colle.</p>			

La classe de Zelin



Jeu de l'oie du matériel scolaire

Règle du jeu

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases que de points sur le dé. Il doit dire le nom de l'objet avec la structure « c'est une(e)/ ce sont des » s'il veut y rester. En cas d'erreur, le joueur recule d'une case.

Le second joueur lance à son tour le dé.

Le premier joueur arrivé sur la case « Arrivée » a gagné.

Cases spéciales :



On relance le dé une fois.



On passe son tour (on ne joue pas pendant le tour suivant)



On avance jusqu'à l'échelle suivante. Si on est sur la dernière échelle, il ne se passe rien.



On ne peut sortir que si on fait un 6, sinon on reste en prison.