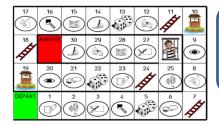
Jeu de l'oie des consignes



17	16	15	14	13	12	11	10
18	ARRIVÉE	30	29	28	27		9
19	20	21	22	23	24	25	8
DÉPART	1	2	3	4	5	6	7

La classe de Selin



Jeu de l'oie des consignes

1-2

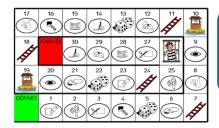
Lexique et syntaxe (Niveaux 1 et 2)

	on compte		on regarde
	on découpe		on écoute
	on dessine		on parle
回 为回 10 数数	on colorie	écris	on écrit
	on colle		on lit

Variantes (autres structures syntaxiques possibles):

La classe de Selin

il faut + verbe à l'infinitif (ex : il faut compter) on doit + verbe à l'infinitif (ex : on doit compter)



Jeu de l'oie des consignes

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 la consigne dessinée avec la structure « on + verbe au présent » s'il veut y rester. En cas d'erreur, le joueur recule d'une case.

Le second joueur lance à son tout 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.

La classe de Selin