

Nom du jeu : **Des os pour les Dinos (2)**

Public visé: **GS/CP/CE1**

Domaine (s) abordé(s): **Lecture/ phonologie**

Mathématiques, Numération, Calcul



Nombre de joueurs : De 2 à 6 joueurs

Matériel	Plateau de jeu– 144 cartes de Lecture (36 de chaque couleur) et/ou 96 cartes de Mathématiques – pions –dé
Début du jeu et déroulement	<p>Chaque joueur lance le dé. Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Chaque joueur attend son tour en suivant le sens des aiguilles d’une montre.</p> <p>Si un <u>joueur tombe sur une case grise</u> il doit donner une carte avec des os pour ne pas être dévoré.</p> <p>S’il n’a pas de cartes avec des os il est dévoré et revient au début de la prairie.</p> <p>Quand un joueur <u>gagne une carte avec des os</u> il peut choisir entre 2 options:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il l’utilise pour avancer plus vite. 2 os=j’avance de deux cases 3 os=j’avance de 3 cases • Il les garde comme protection (talisman) au cas où il tomberait sur une case grise.

But du jeu: **Regagner la grotte le plus vite possible en gagnant un maximum d’os**

Présentation des cartes				
Cartes GS/CP Objectifs	Lire des mots simples ou complexes de 2 à 4 syllabes. Proposer un mot qui commence par la même syllabe	Choisir le bon graphème de départ d’un mot (travail sur les confusions de sons)	Lire l’image et décomposer en syllabes. Épeler la première syllabe (ou tout le mot pour les meilleurs)	Lire des phrases simples tronquées et proposer un mot qui puisse convenir au niveau du sens.
Fin du jeu	<p>Le jeu se termine quand un joueur parvient à la grotte</p> <p>On peut aussi décider que le jeu s’arrête lorsque tous les joueurs sont indemnes</p> <p>Pour désigner le vainqueur on peut alors compter le nombre d’os remportés.</p>			