



Jeu du chevalier intrépide

* Préparer les chevaliers

- 1) Graphisme de ponts sur cote de mailles chevalier, coloriage (possibilité de travailler sur le vocabulaire de l'armure du chevalier)
- 2) Plier la feuille du chevalier verticalement pour que les 2 vues se superposent ; coller un carton au milieu, découper. Disposer un carton perpendiculaire pour le socle

* Préparer le jeu

- Disposer des cerceaux en plaçant les bêtes féroces qu'il rencontre dans l'ordre.
A l'arrivée, une image de l'arnica

* La règle

- Lancer le dé chiffre, avancer d'autant de cases qu'indiqué. Si le chevalier tombe pile sur une bête féroce, il retourne à la case où il était précédemment.
 - Arrivé à l'arnica, on prend un objet « symbole » et on retourne à l'école en suivant cette fois les carrelages (2 repérages spatiaux différents : aller : cerceaux ; retour, : carreaux)
- Le premier chevalier arrivé a gagné.

* Photos en situation

