



départ

le géant de Zéralda
TOMI UNGERER



ZERALDA



GEANT



ANE



CHARRETTE

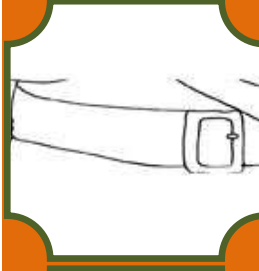


COUTEAU



CHATEAU

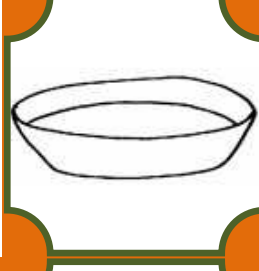
CULTIVATEUR



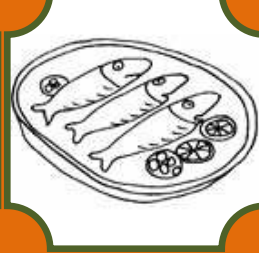
CEINTURON



POULET

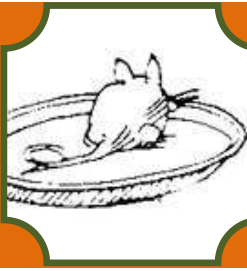


ASSIETTE

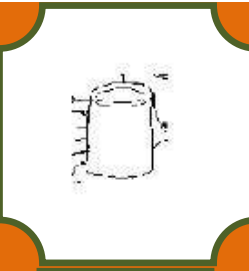
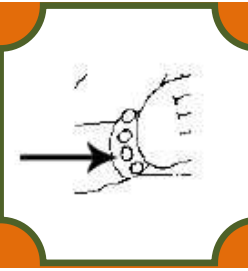


TRUITES

SOURIS



BRACELET



TASSE



MOUSTACHE

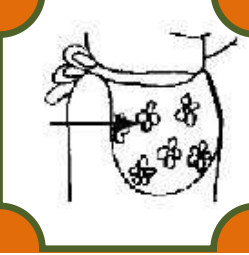


NEZ





















SEAU

TABLIER



arrivée

ZERALDA		3	CEINTURON		3
GEANT		2	CULTIVATEUR		4
ANE		2	SOURIS		2
CHARRETTE		3	BRACELET		3
COUTEAU		2	TASSE		2
CHATEAU		2	MOUSTACHE		3
TRUITES		2	NEZ		1
ASSIETTE		3	SEAU		1
POULET		2	TABLIER		3

Matériel :

- imprimer le plateau sur format A3, plastifier.
- imprimer les étiquettes, découper sur les traits noirs, plier sur les pointillés et plastifier ensuite.
- se joue comme un jeu de l'oie, avec un dé et des pions.

But du jeu :

- arriver le premier sur la case « arrivée ».

Règle du jeu :

- quand on tombe sur une case, on doit nommer ce qui est désigné, en scander les syllabes et donner le nombre de syllabes du mot en question.
- pour valider la réponse, on trouve le même mot dans les étiquettes disposées à côté du plateau, on la retourne et on valide ... on non.
- si on valide, on a le droit de jouer le tour suivant, sinon, on passera son tour suivant.