



CERISE





CROKETTE





DAME





MAÎTRESSE





MARTIN





POISSON

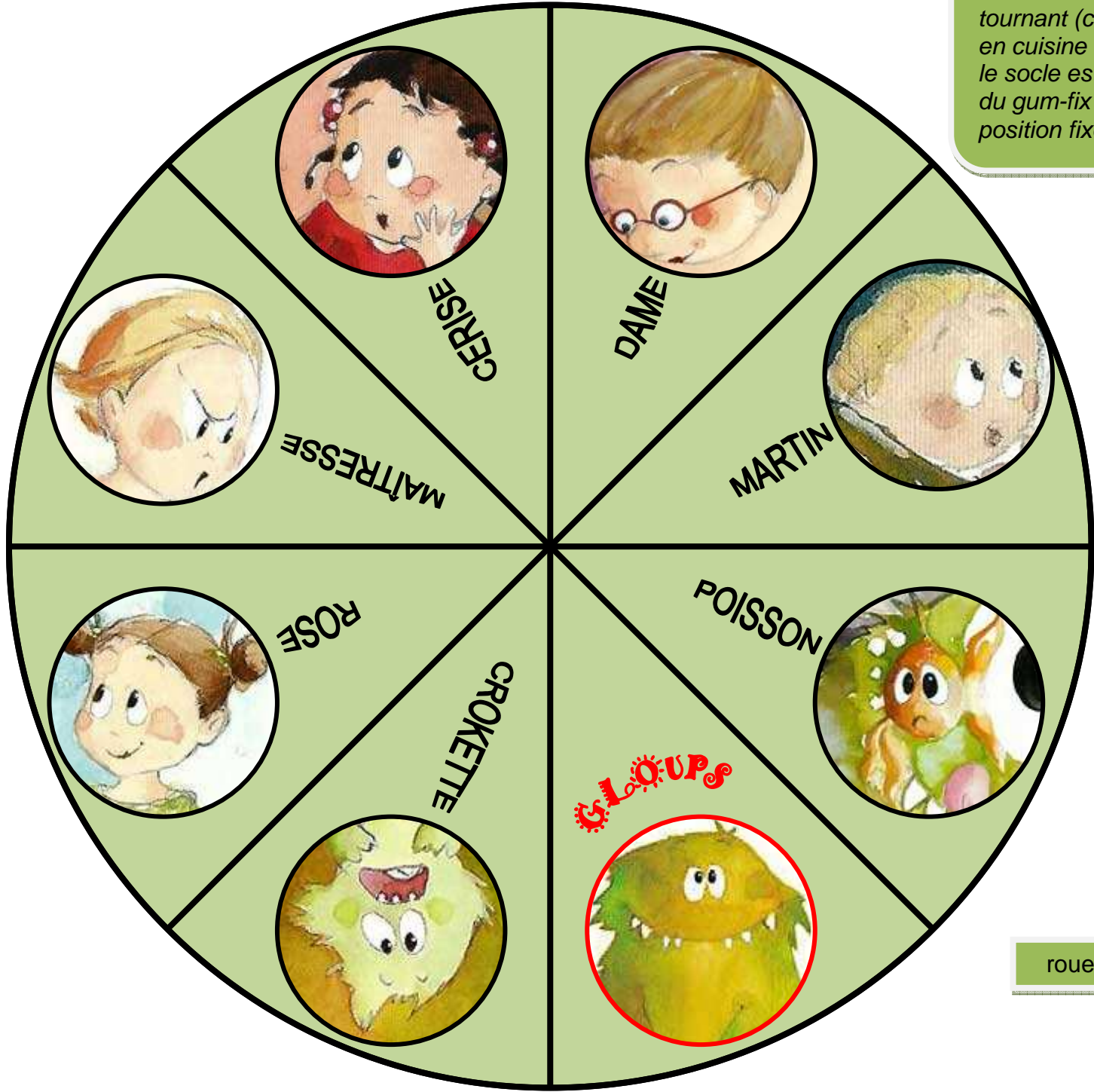
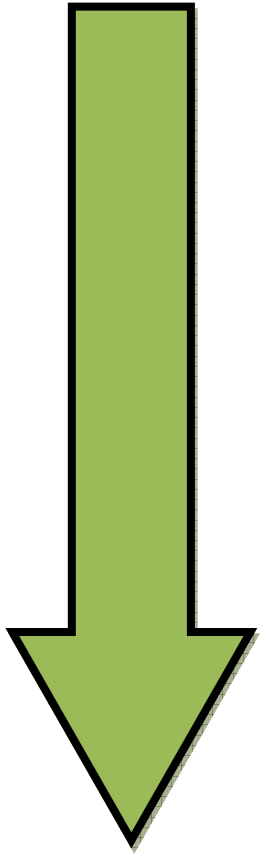




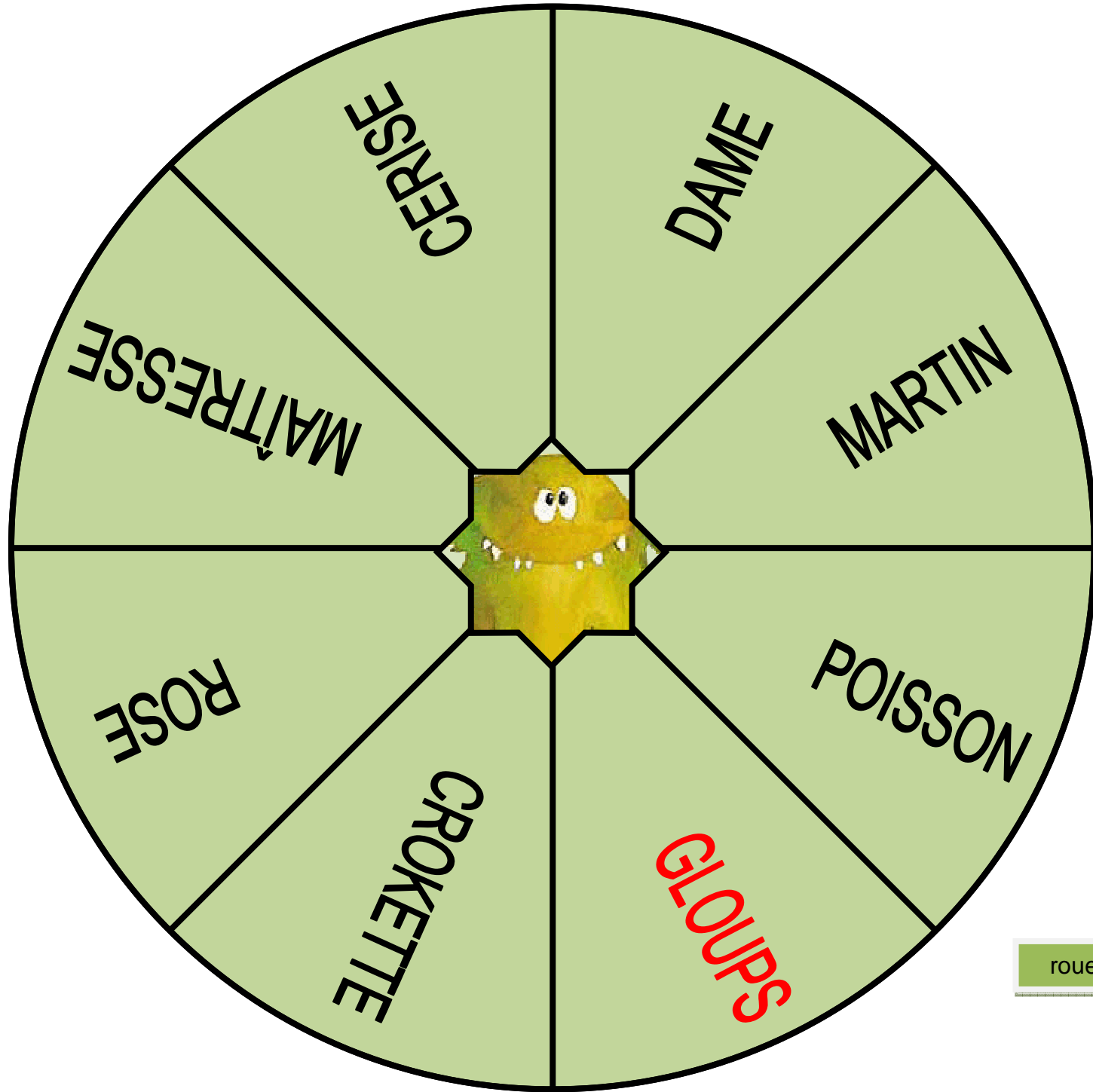
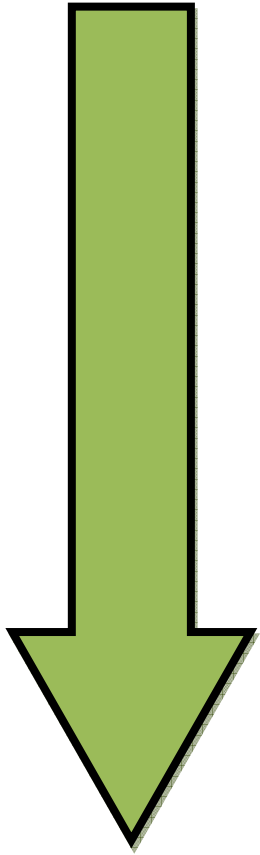
ROSE



roue à fixer sur un plateau tournant (comme ceux utilisés en cuisine ou en poterie) dont le socle est immobilisé avec du gum-fix et la flèche en position fixe sur la table.



roue pour les MS



roue pour les GS

Chaque joueur a un puzzle de l'album à reconstituer.

prévoir 2 impressions par puzzle : un servant de support et un à découper en pièces.

*Par exemple : Marie a le puzzle de la cantine où apparaît Cerise
et Paul a le puzzle du dortoir où apparaît Martin...*

Ils disposent chacun des pièces qui les concernent.

Une roue est posée au centre avec les différents personnages qui interviennent dans les puzzles.

Chacun son tour on tourne la roue.

Si la flèche désigne son personnage, on a le droit de prendre une pièce de son puzzle et de la disposer devant soi. Sinon on passe son tour.

Si la flèche désigne Gloups, c'est la case bonus et on prend une pièce de son puzzle (ou 2, à déterminer avec les enfants).

Le premier à avoir reconstitué son puzzle a gagné !