

Le serpent

FICHE 1



SSSSSSSSSSSSSSSSSS

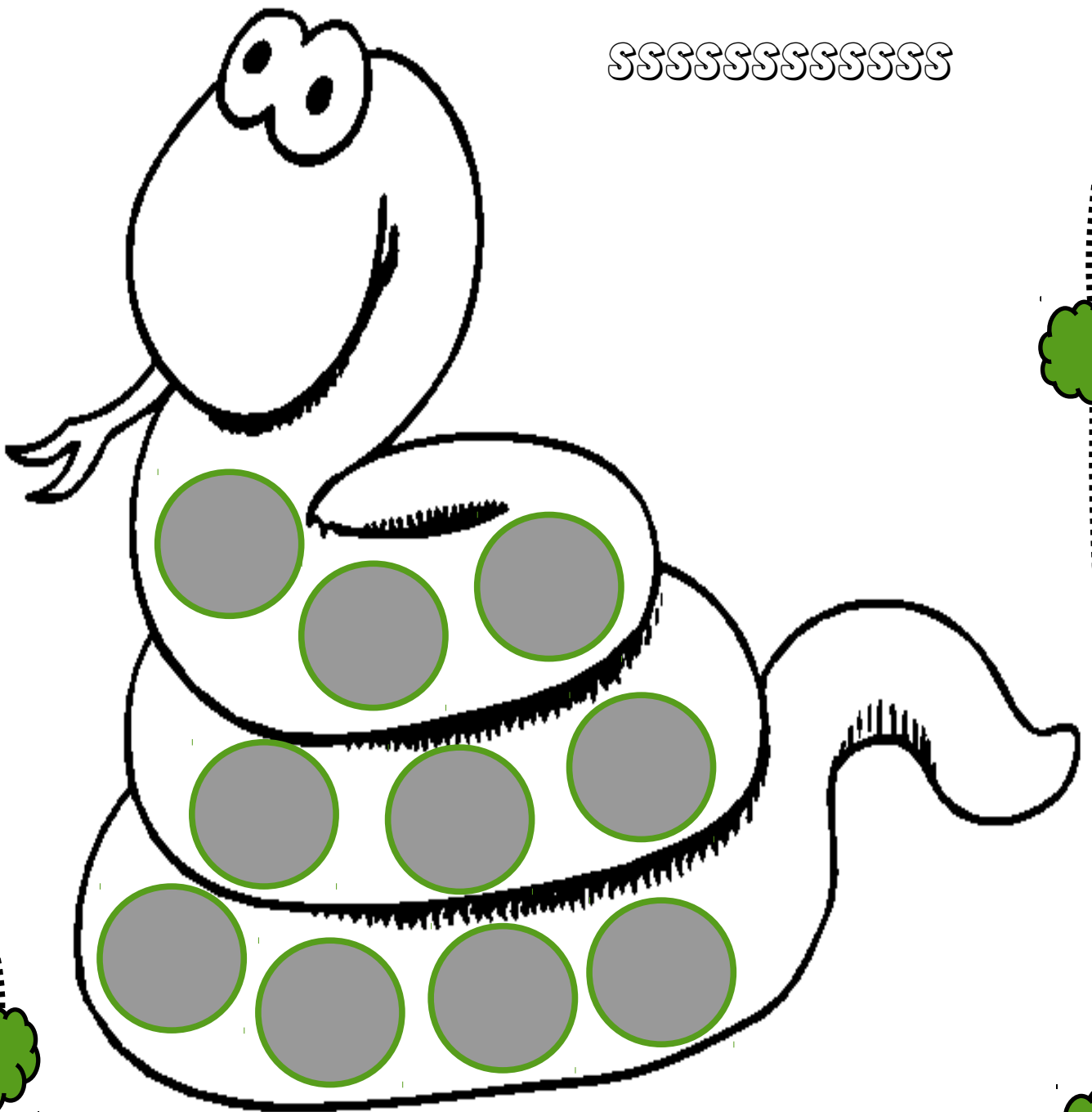


Le serpent

FICHE 1



SSSSSSSSSSSSSSSSSS

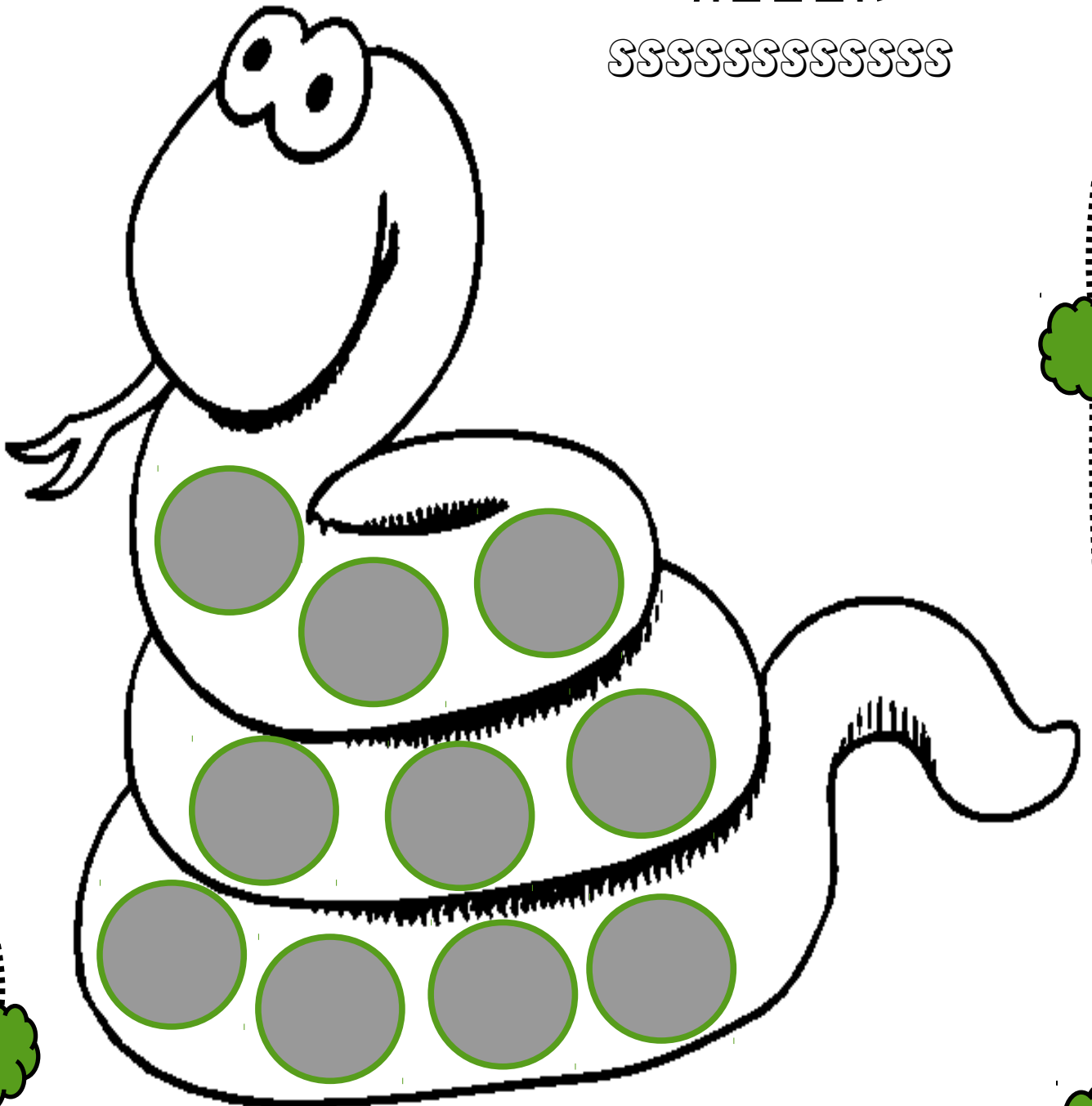


Le serpent

FICHE 1



SSSSSSSSSSSSSSSSSS

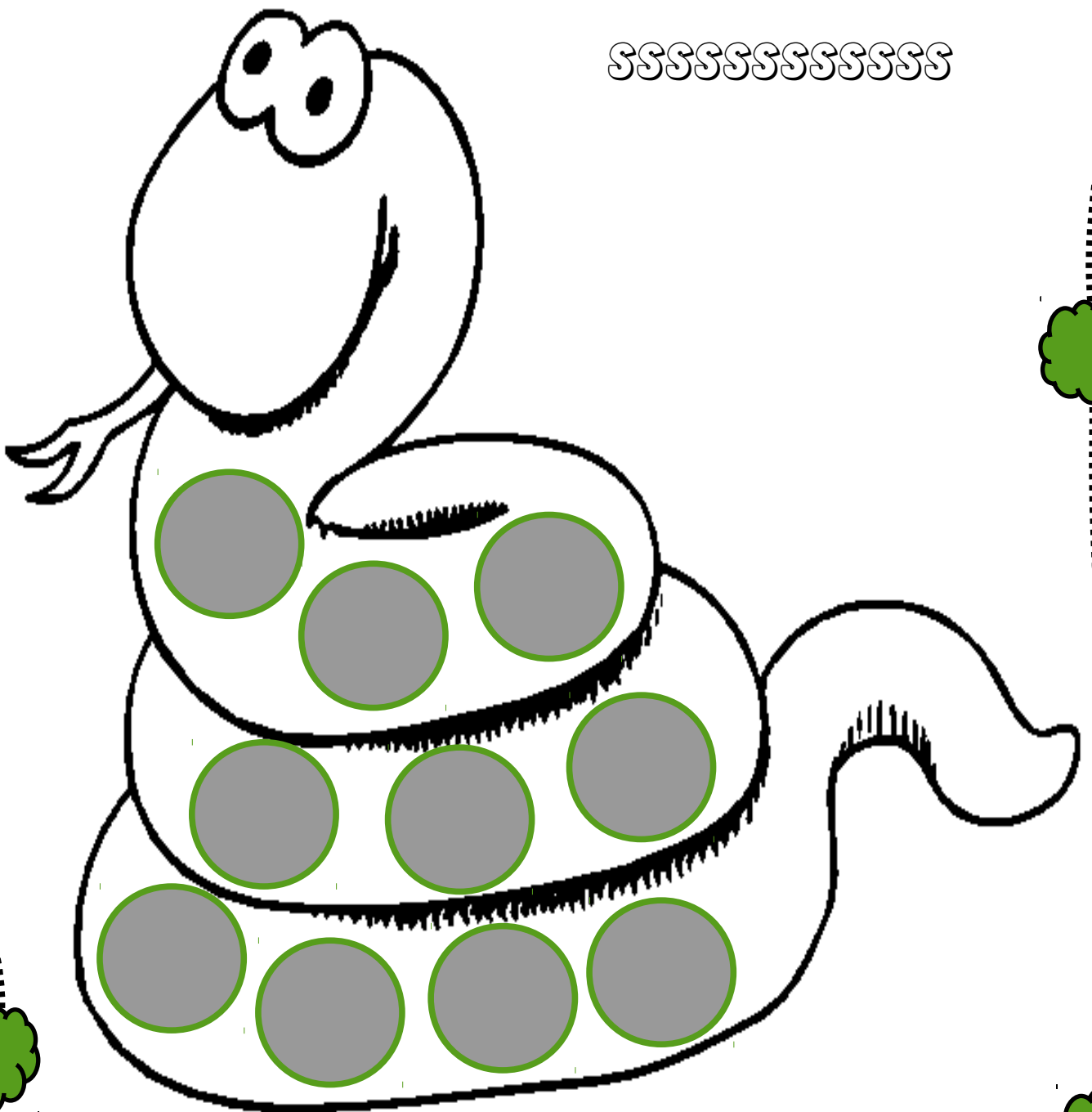


Le serpent

FICHE 1



SSSSSSSSSSSSSSSSSS

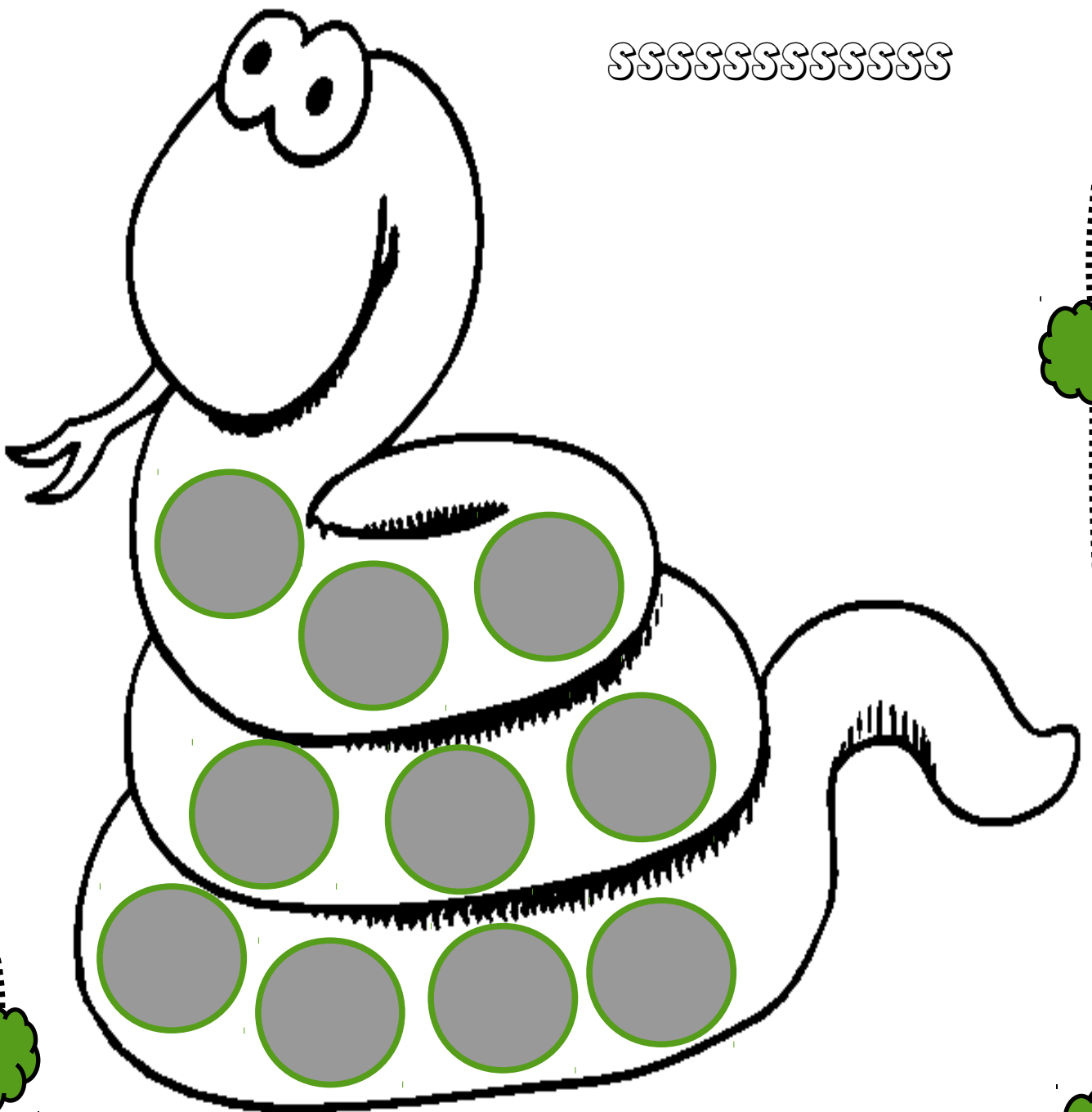


Le serpent

FICHE 1



SSSSSSSSSSSSSSSSSS



Règle du jeu

But du jeu

Entendre le son (s) dans les mots dessinés sur le plan de jeu.

Règle du jeu

Le plan de jeu est disposé au centre de la table. Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle et d'un pion. Les jetons sont rangés dans une boîte, sur la table. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Il fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il nomme l'objet représenté dans la case sur laquelle il s'est arrêté :

- s'il entend le son (s), il prend un jeton et en décore le serpent de sa plaque.
- S'il n'entend pas le son (s), il passe le dé au suivant.

L'enfant qui a décoré son serpent avec le plus de jetons à la fin du parcours a gagné.

