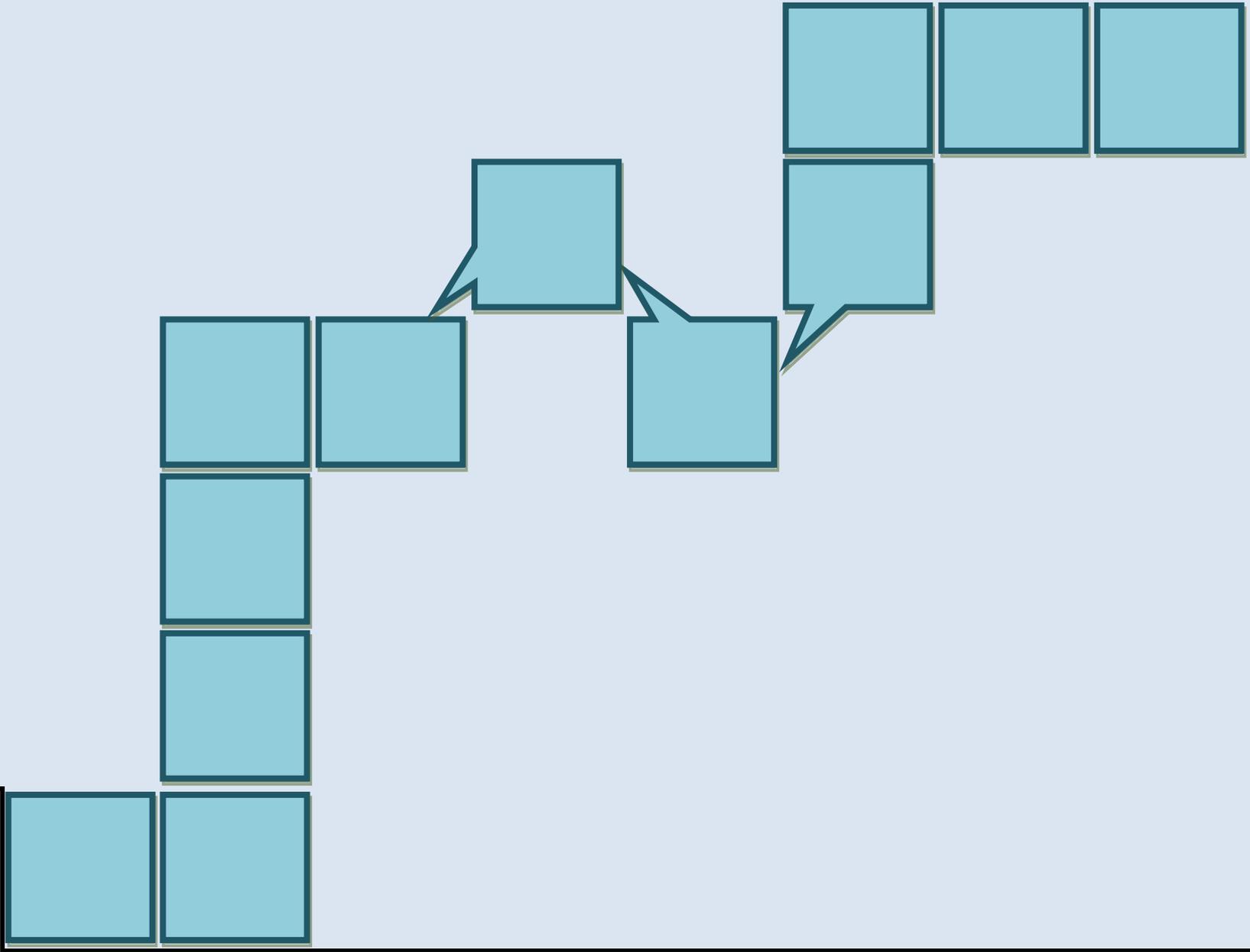
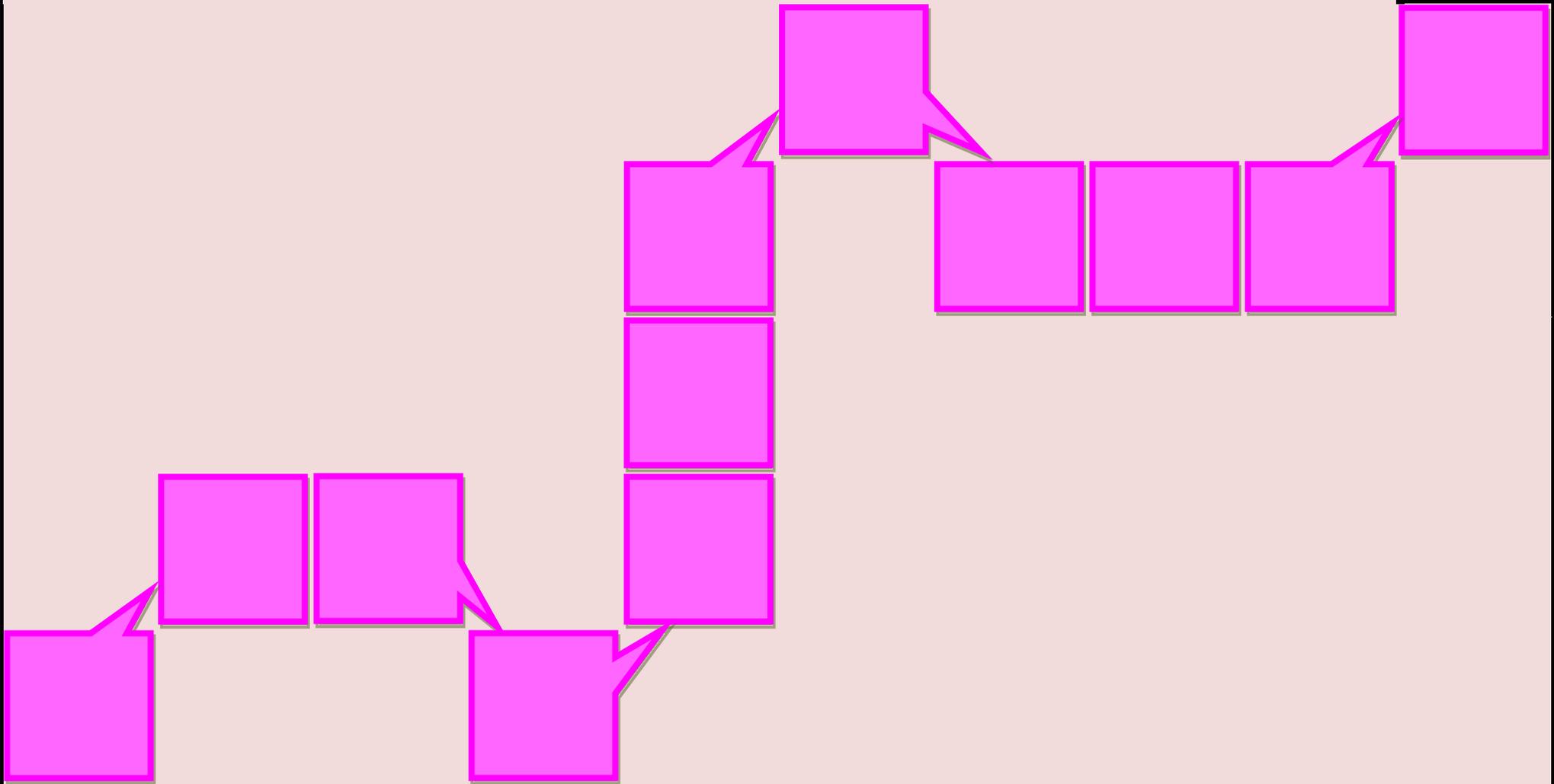
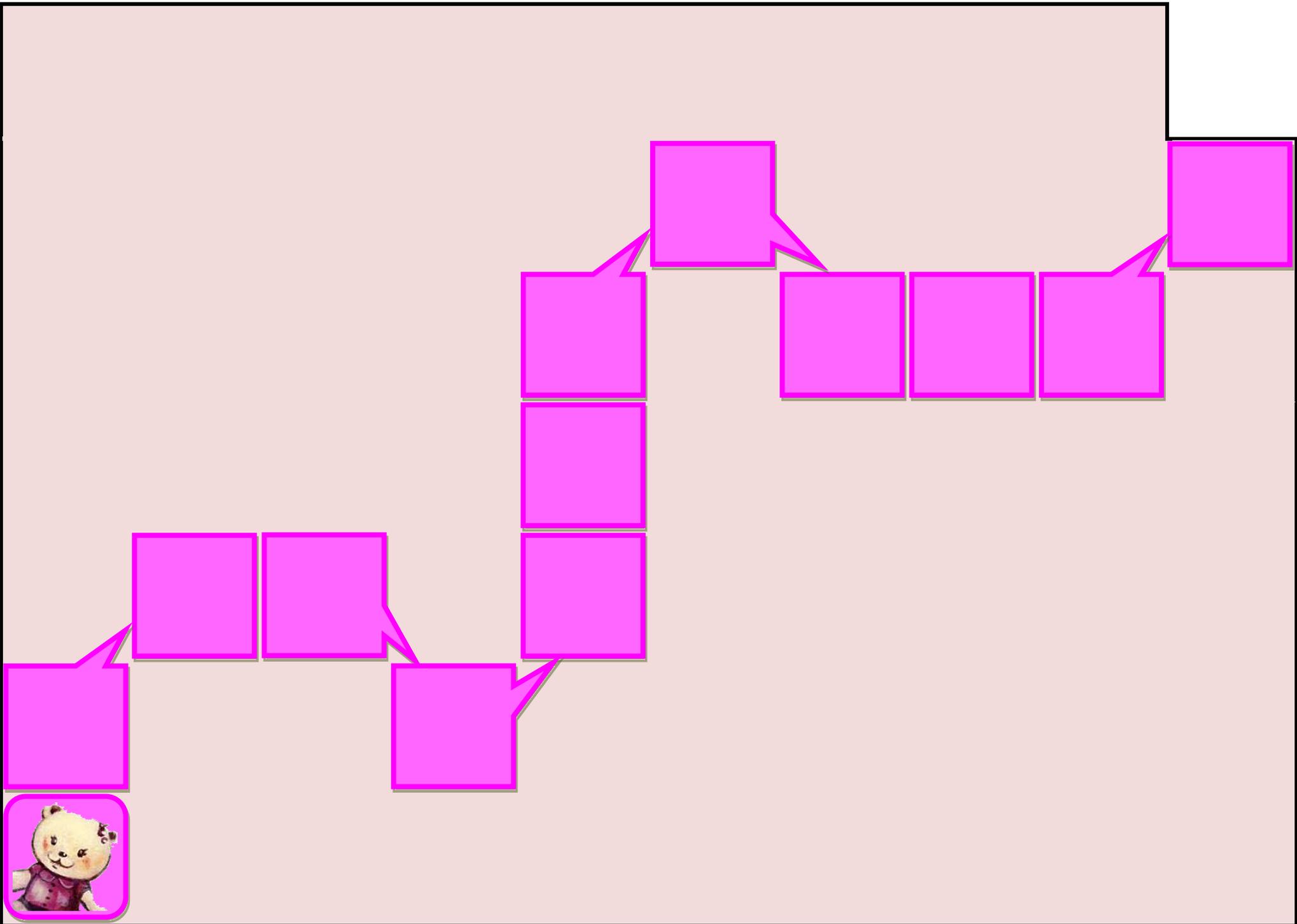


collage



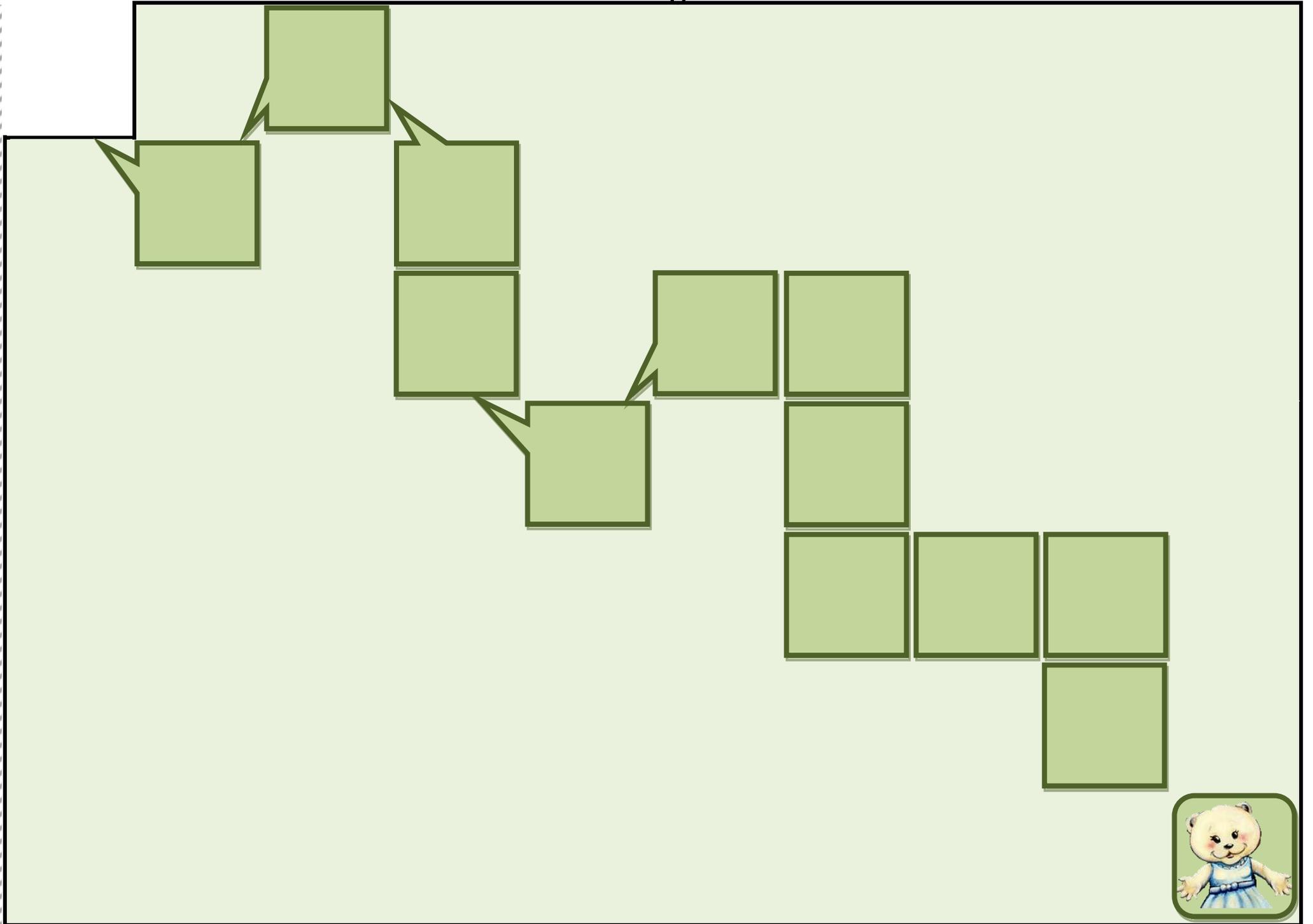
collage





collage

collage



Montage du jeu "à l'école de Li.Mei"

- imprimer chaque partie sur une feuille de bristol A4
- découper les parties "grisées" et coller sur les parties "collage" de façon à obtenir la disposition ci-contre
- coller au milieu l'illustration école comme sur le jeu fini ci-contre
- plastifier le tout
- les pions images à plastifier et à coller sur des jetons ou des bouchons

ou en utilisant ce produit très ingénieux :

http://toutpourlejeu.com/product.php?id_product=188



imprimer les 2 rangées
coller dos-à-dos, plastifier le
tout, découper et glisser
chaque personnage dans
un support



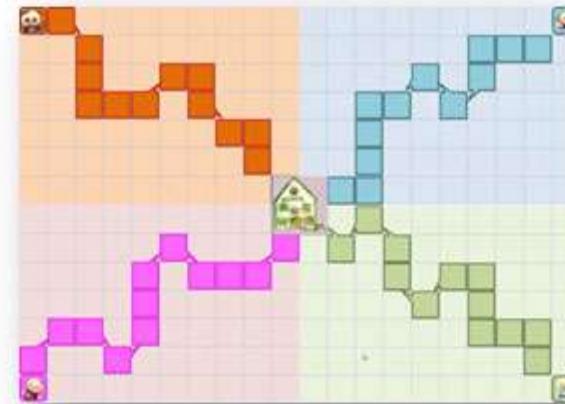
On peut également
personnaliser les pions en y
glissant sur le même
principe une photo et/ou le
prénom de l'enfant joueur



illustration à coller au centre du plateau monté

Règle du jeu "à l'école de Li.Mei"

TPS/PS



But du jeu : arriver le premier à l'école

- attendre son tour, être attentif au jeu des autres
- déplacer son pion en fonction du jeté de dé - dénombrer et compter jusqu'à 3
- accepter de perdre

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel :

- un plateau de jeu comprenant 4 pistes de 12 cases et une case école.
- prévoir un dé avec chiffres et/ou constellations de 1 à 3 (utiliser chaque dé en alternance afin de se familiariser avec l'écriture chiffrée)



ou

déguiser un dé ou s'en procurer ici pour le premier : <http://www.didacto.com/89-des>
et là pour le second : http://toutpourlejeu.com/product.php?id_product=191
ou dé à personnaliser : http://toutpourlejeu.com/category.php?id_category=19

- 4 pions de couleurs différentes

à trouver ici : http://toutpourlejeu.com/category.php?id_category=7

ou à fabriquer avec les personnages, comme proposé ci-contre.

Déroulement :

- chaque joueur place son pion sur l'un des personnages de l'histoire.
- définir et matérialiser si nécessaire le sens du jeu et l'ordre des joueurs.
- à tour de rôle, chaque joueur lance le dé (pour lancer le dé, prévoir une boîte à bords servant de piste) et avance, sur sa piste, d'autant de cases que le jeté de dé l'indique.

Le premier arrivé à l'école a gagné.

on peut affiner en demandant le jeté de dé exact pour arriver sur la case école.