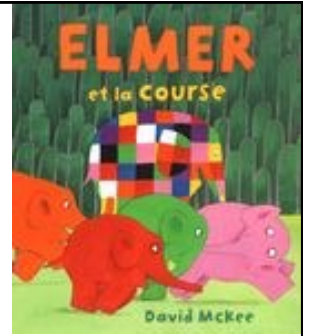


ELMER

et la course



PISTE : imprimer les pages concernées.

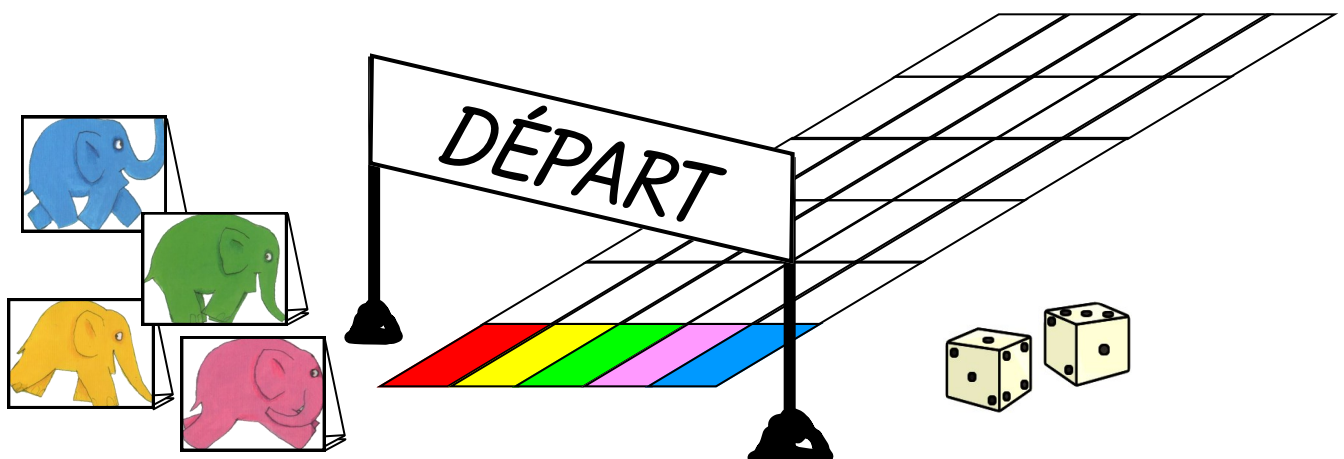
Imprimer ou photocopier plusieurs fois les pages selon la longueur de la piste souhaitée, coller bord à bord la ou les portions de courses souhaitées en fonction de l'album...

PIONS : imprimer, plastifier, découper les éléphants, plier en deux, coller.

ARRIVÉE et DÉPART : imprimer et découper les banderoles de la page 11, les agraffer sur des pailles que l'on plantera dans de petits tas de pâte à modeler pour les faire tenir debout.

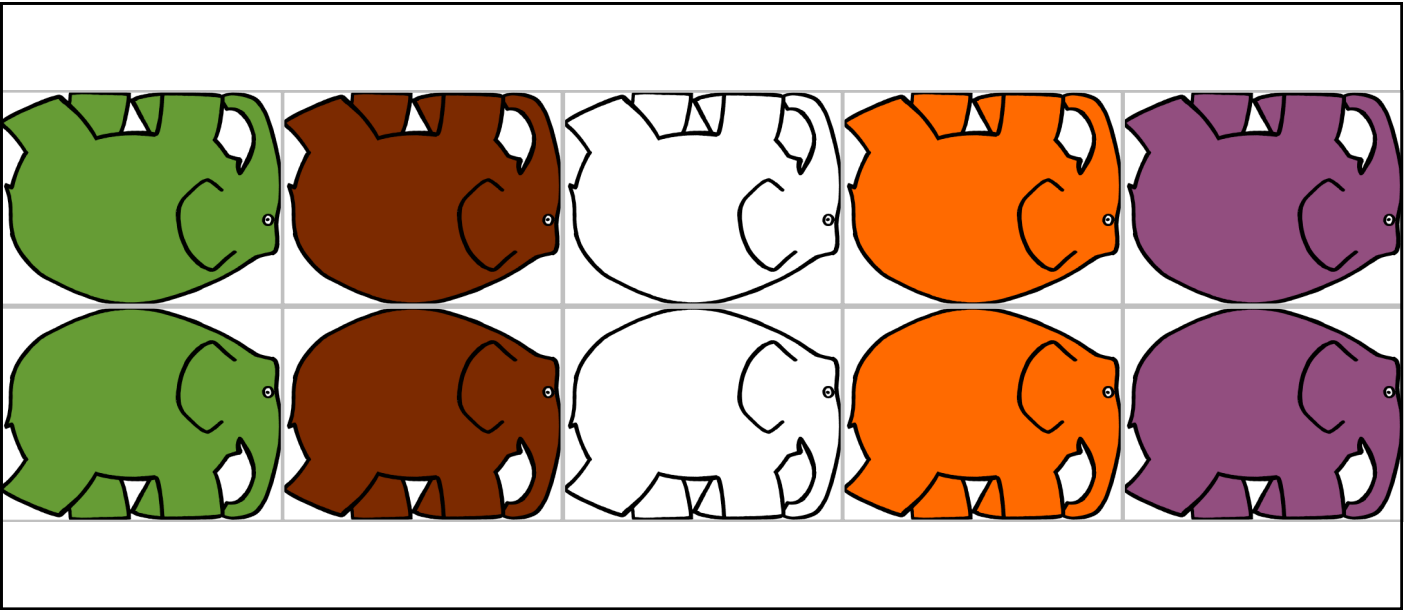
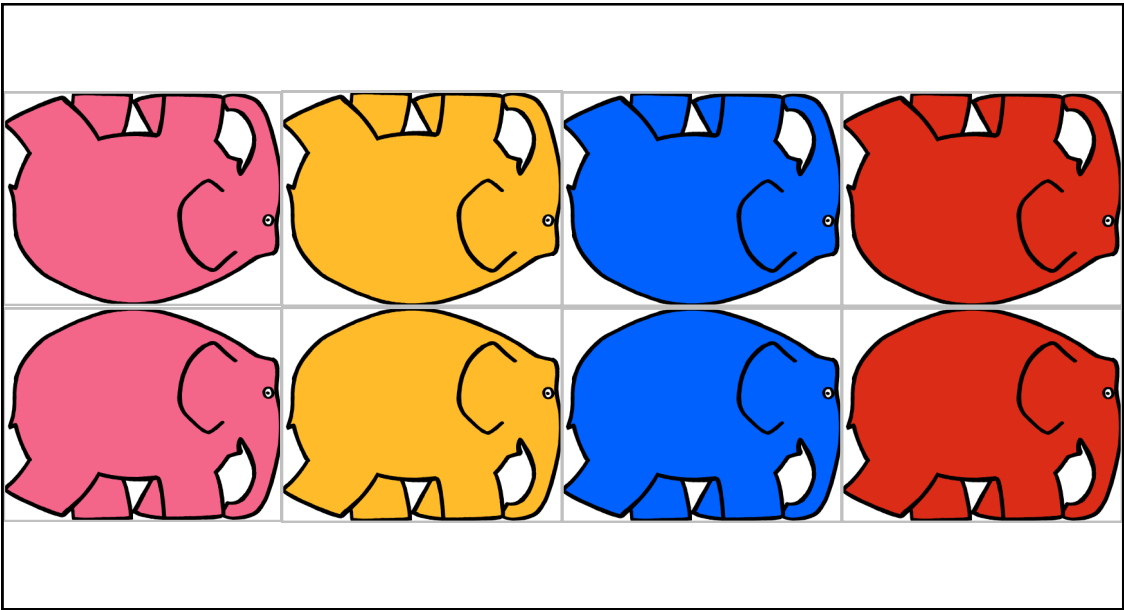
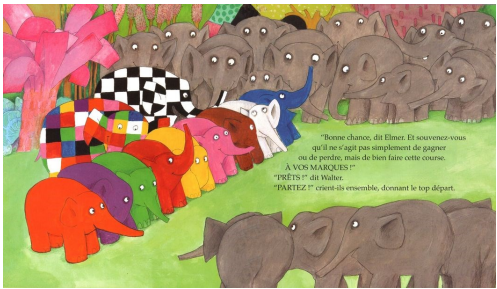
RÈGLE DU JEU : chaque joueur à tour de rôle lance son dé, c'est le premier qui passe la ligne d'arrivée qui est le vainqueur de la course. Il est possible de jouer avec des dés classiques, des dés variés, des cartes (constellations, mains, nombres négatifs pour revenir en arrière, etc...) tout est possible !

- Pour traverser la rivière, on ne peut se mettre sur un rocher sur lequel se trouve déjà un éléphant, on passe donc son tour. En principe on doit passer sur trois rochers pour traverser la rivière.
- Pour la traversée de la jungle il faut contourner les cases dans lesquelles se trouve un singe.



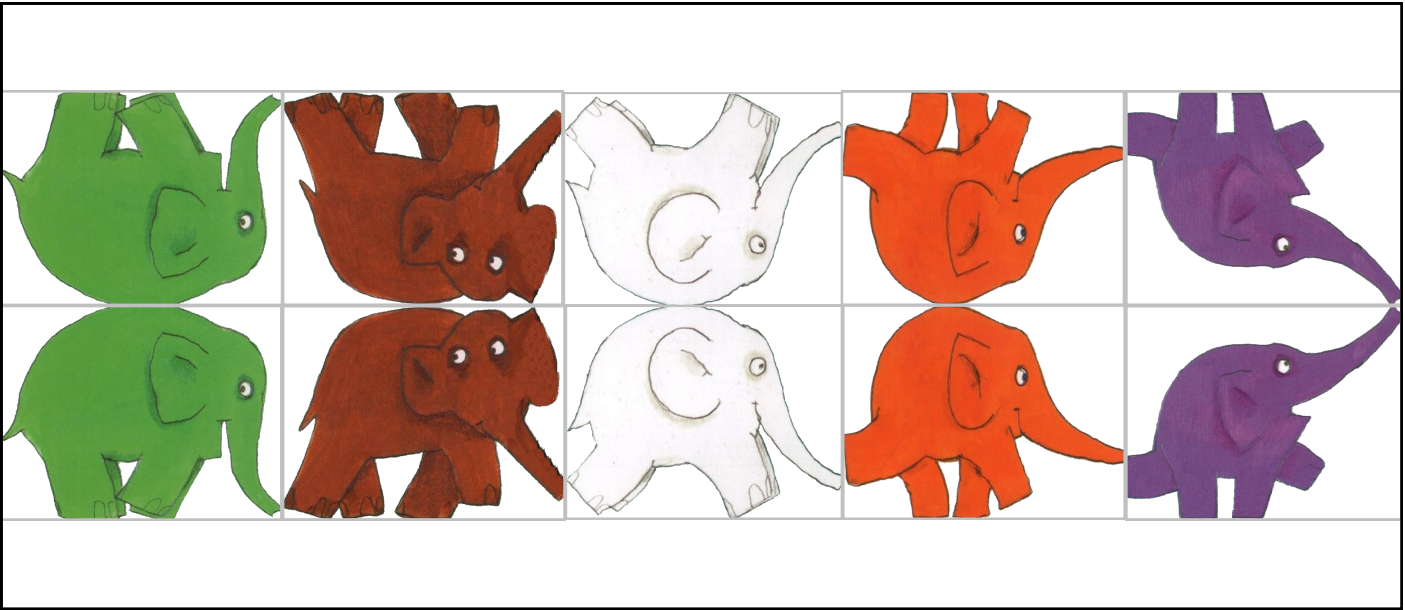
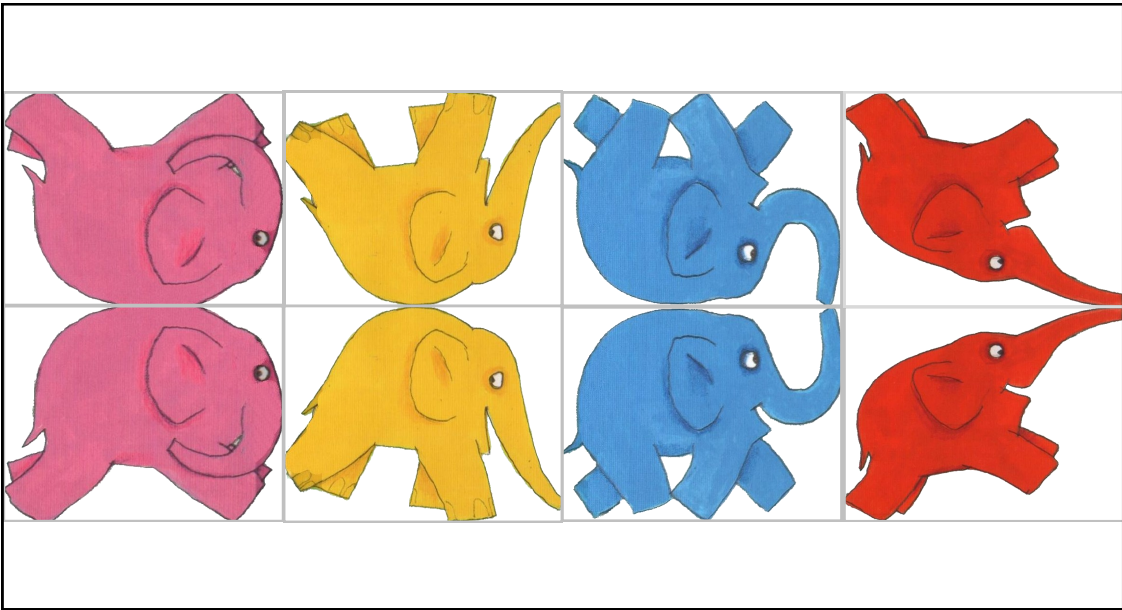
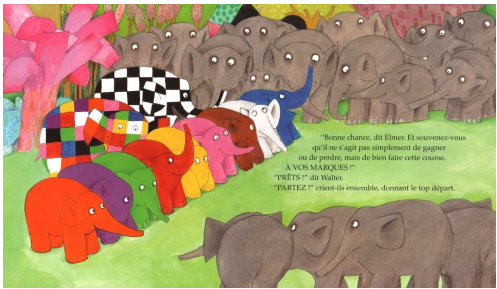
Elmer et la course : pions à imprimer en couleur.

Dessins classiques d'Elmer.

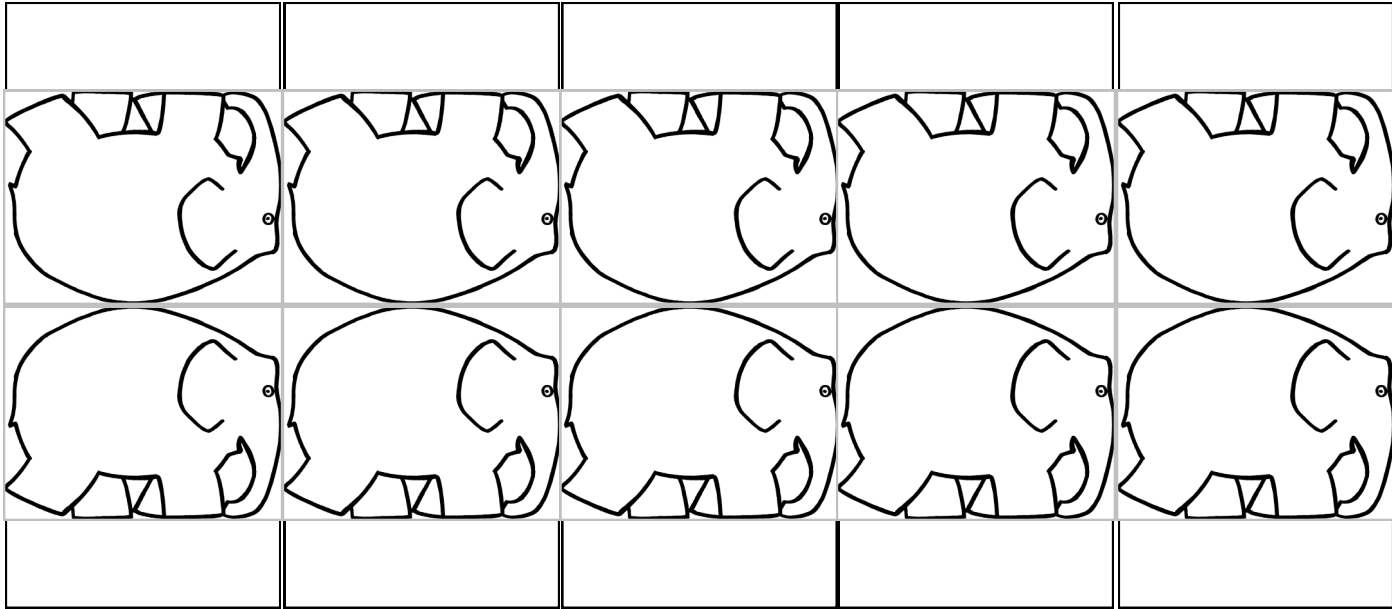
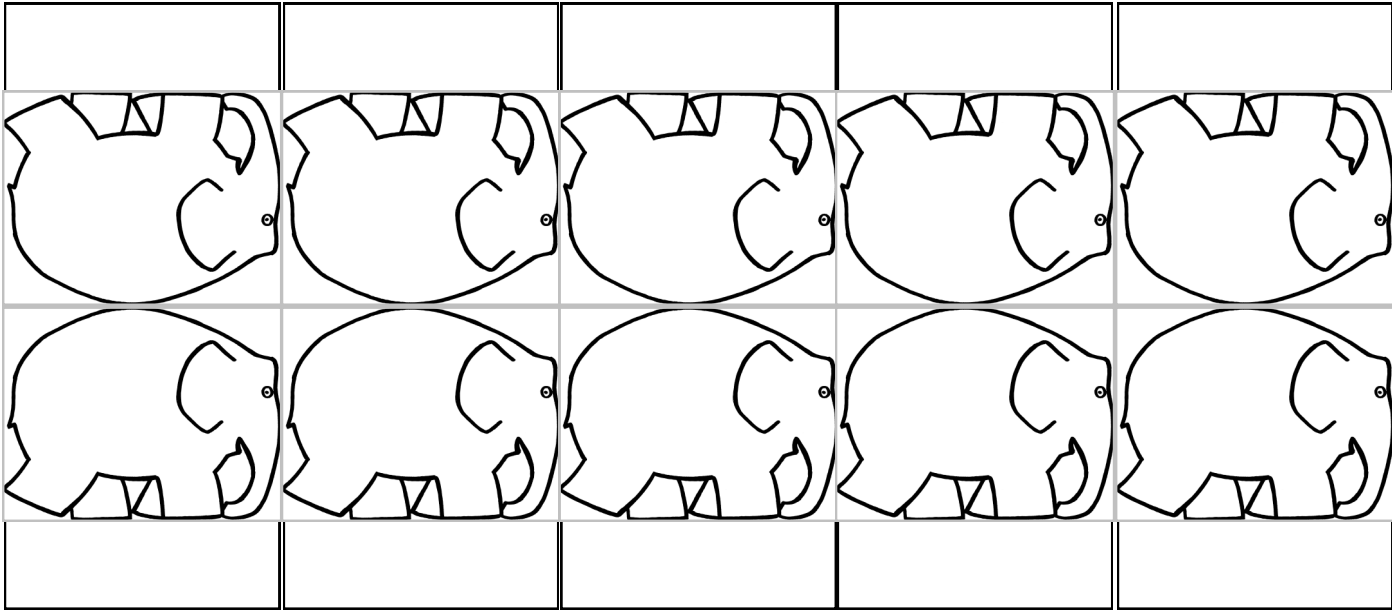
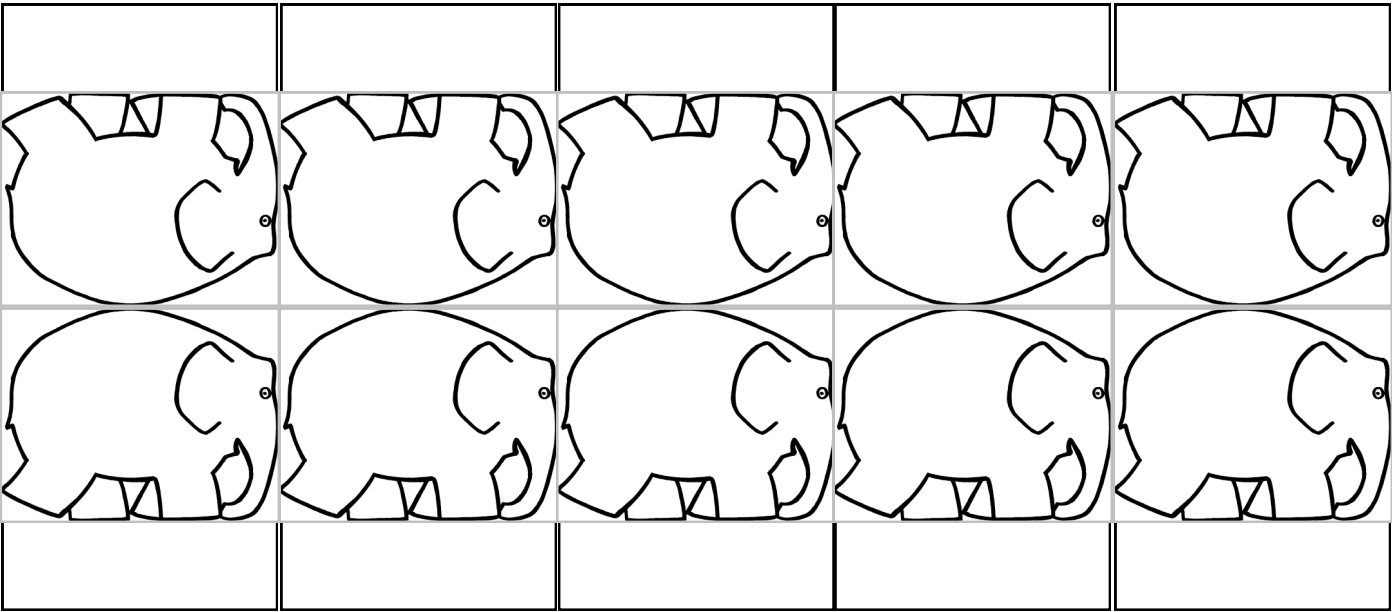


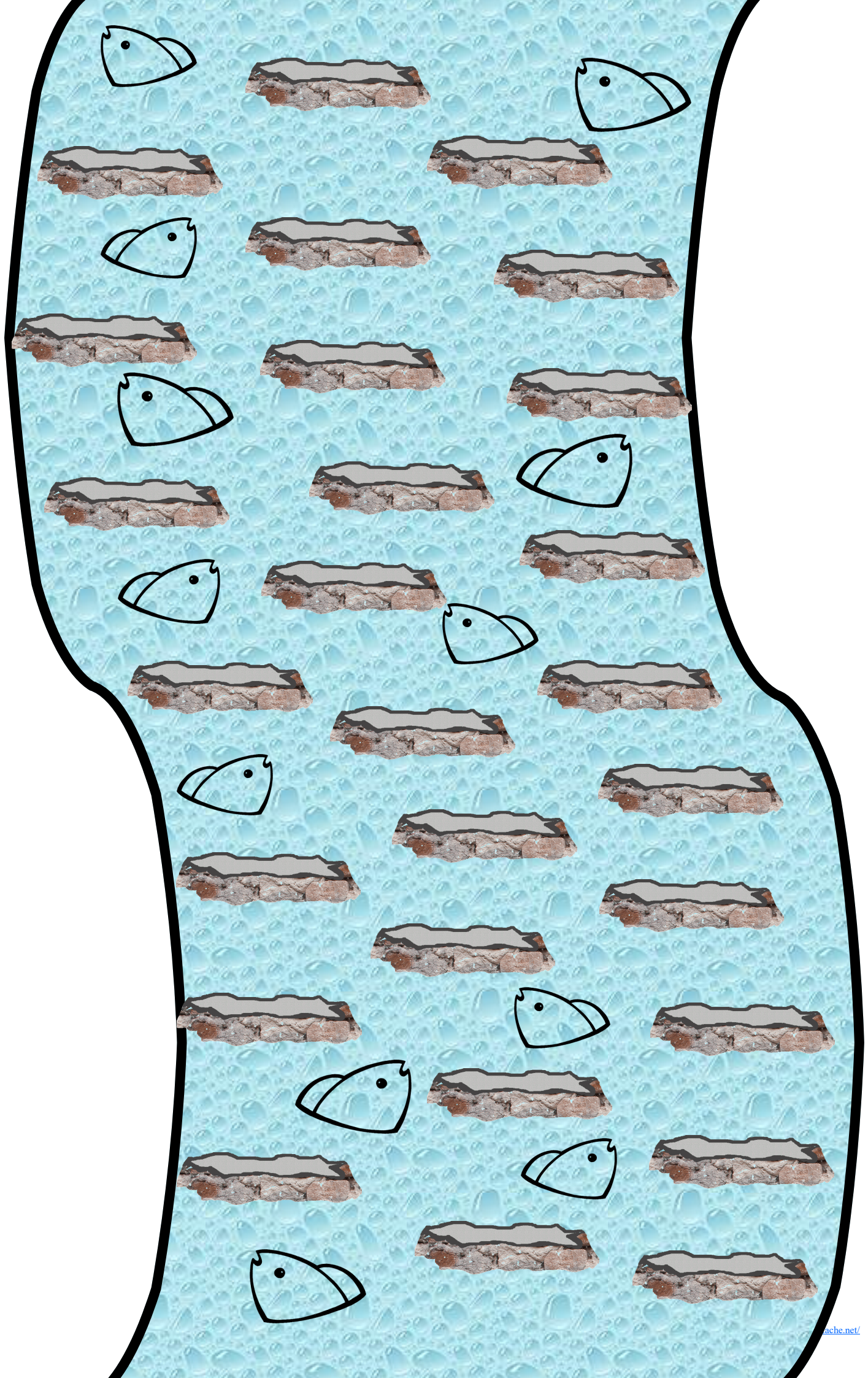
Elmer et la course : pions à imprimer en couleur.

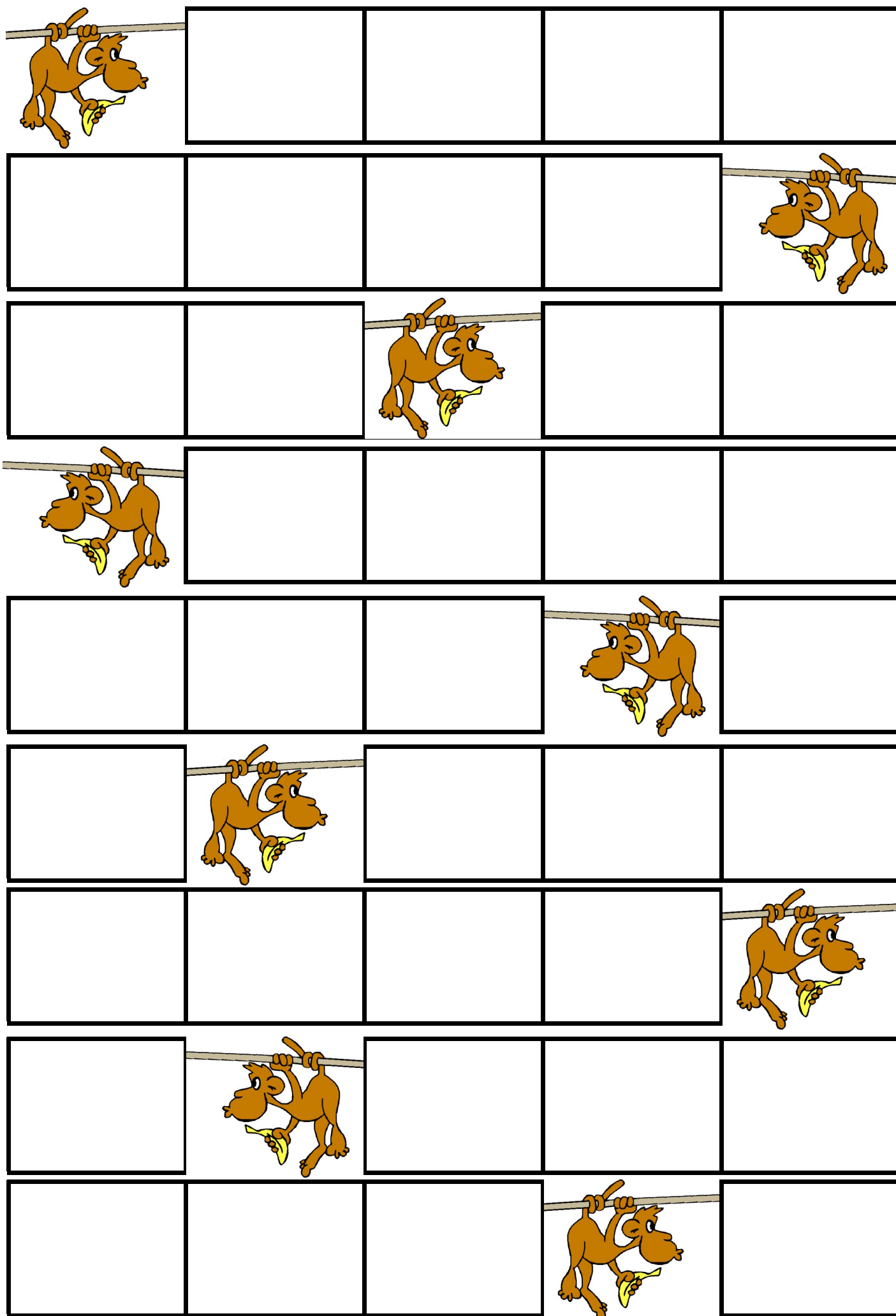
Dessins originaux de l'album.



Elmer et la course : pions à colorier ou à photocopier sur du papier de couleur.







Banderoles :



DÉPART

ARRIVÉE