

LA COURSE DES LAPINS

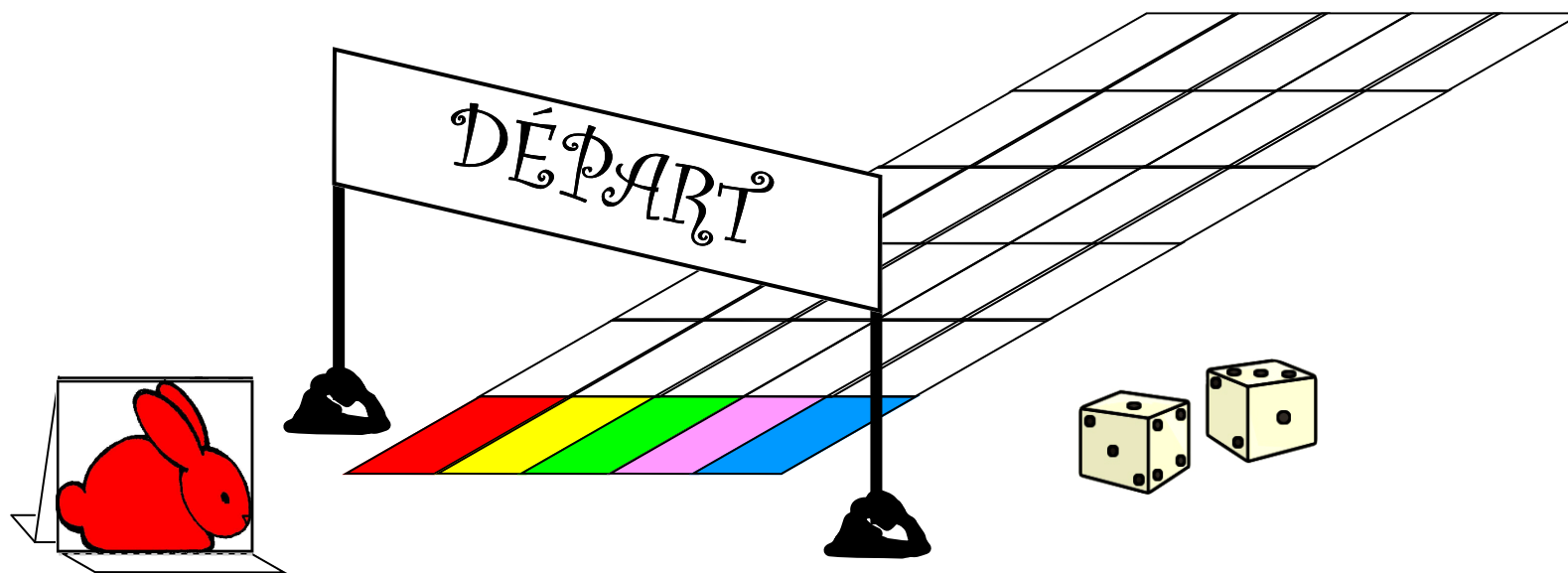
PISTE : imprimer les pages 4, 5 et 6 de ce document.

Imprimer ou photocopier plusieurs fois la page 5 selon la longueur de la piste souhaitée.

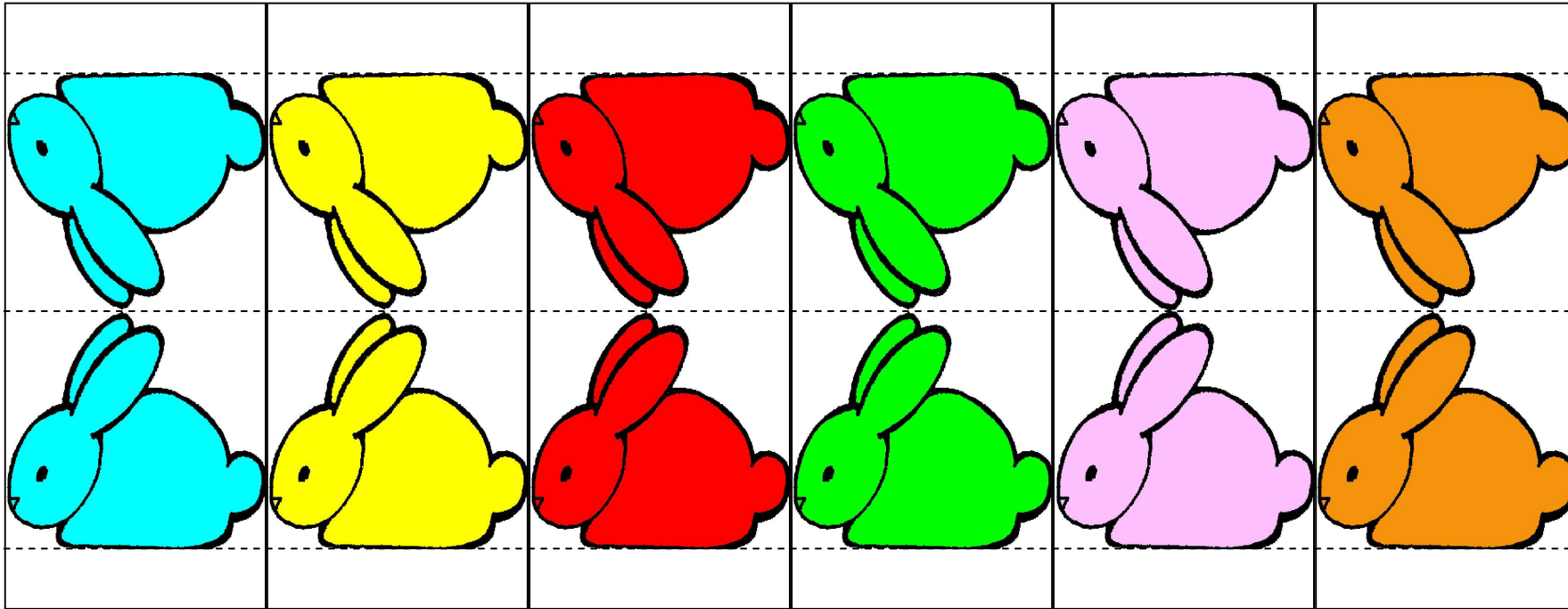
PIONS : découper les lapins, plier en deux, coller, et éventuellement, lester la base du lapin avec du carton, une pièce de monnaie, etc...

ARRIVÉE et DÉPART : imprimer et découper les banderoles de la page 7, les agraffer sur des pailles que l'on plantera dans de petits tas de pâte à modeler pour les faire tenir debout.

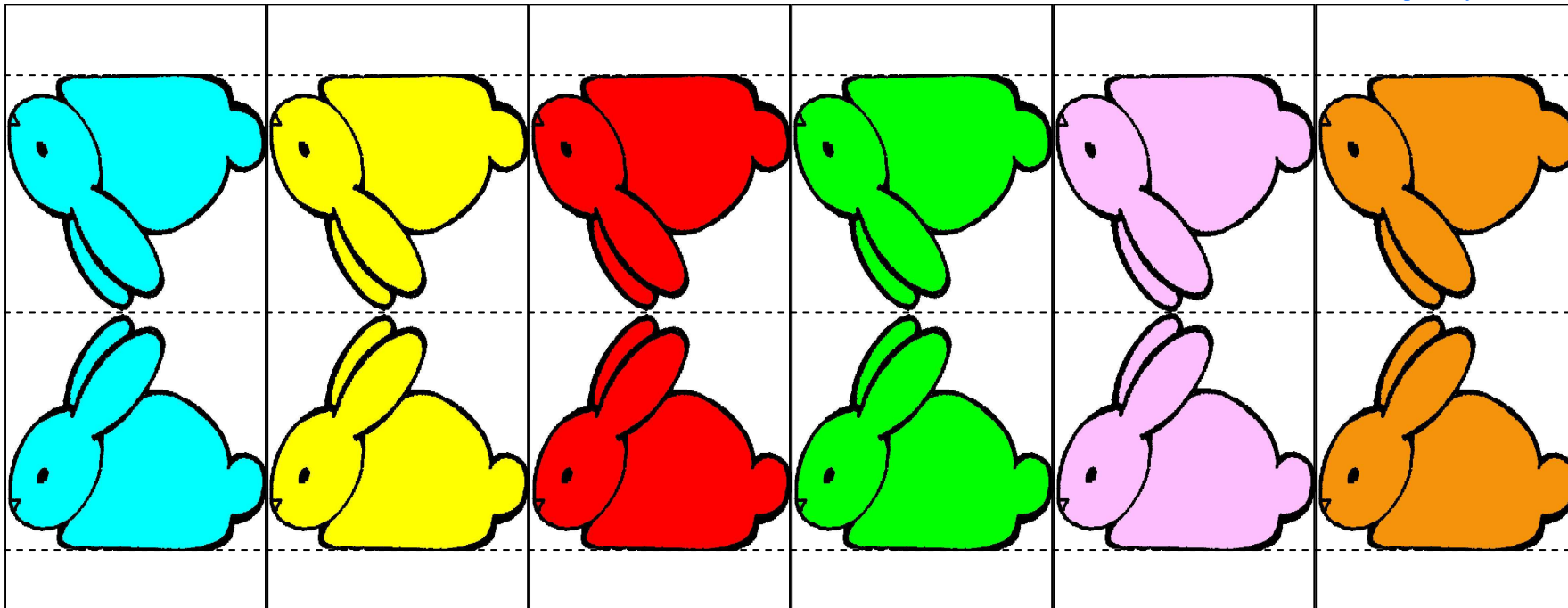
RÈGLE DU JEU : chaque joueur à tour de rôle lance son dé, on peut décider que c'est le premier (ou le dernier) qui passe la ligne d'arrivée qui est le vainqueur de la course. Il est possible de jouer avec des dés classiques, ou des dés variés (constellations, mains, nombres négatifs pour revenir en arrière,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



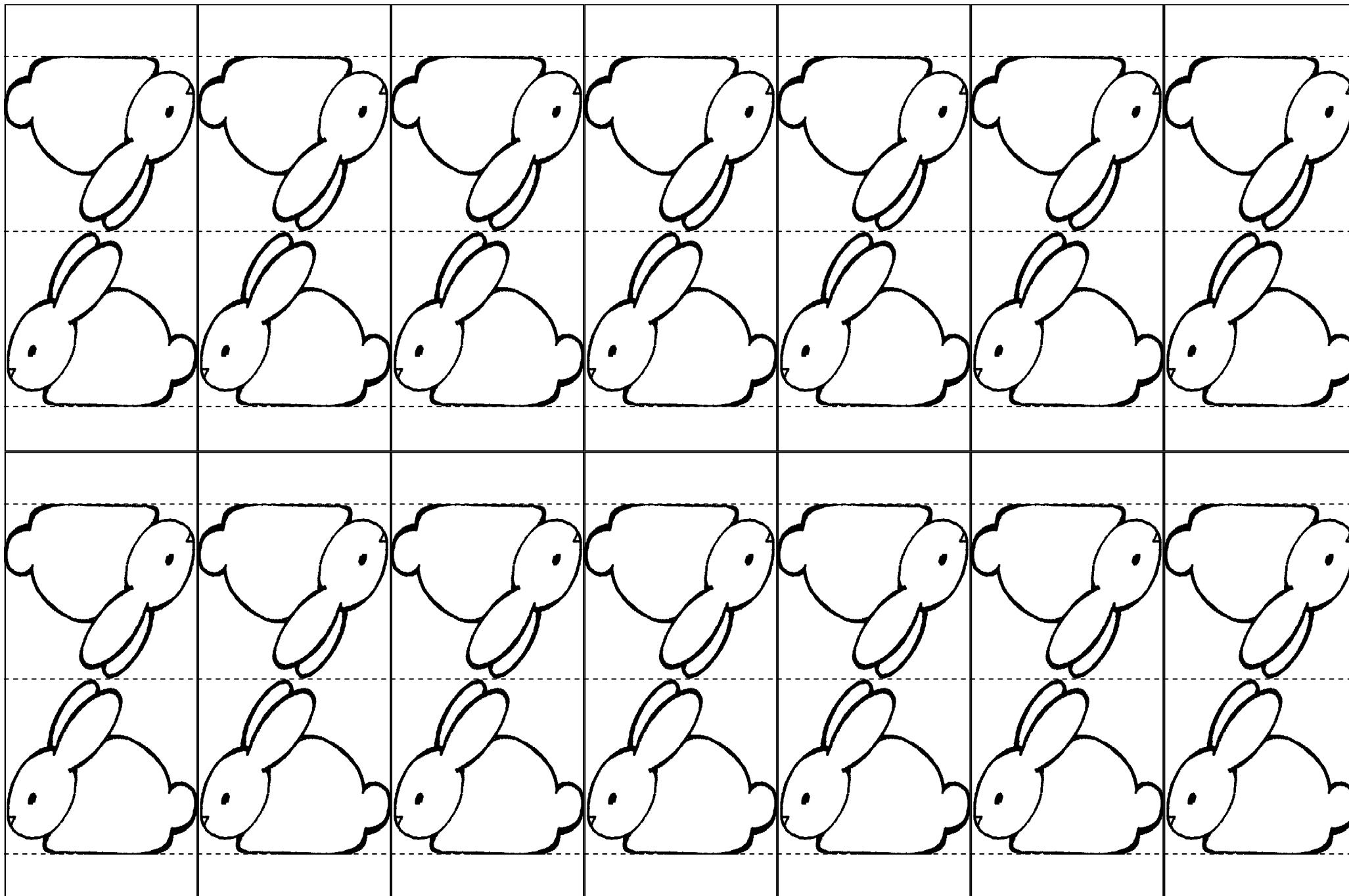
Course d'escargots : pions à imprimer en couleur.



Illustrations : Marianne <http://crayaction.be/>



Course d'escargots : pions à colorier ou à photocopier sur du papier de couleur.



--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

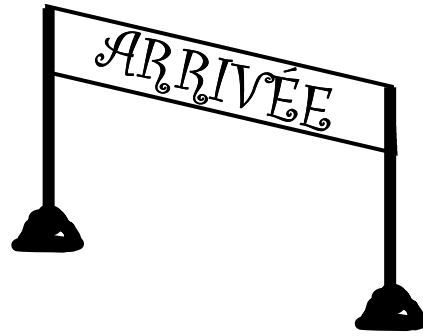
--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

Coller ici la page suivante

Coller ici la page suivante

Banderoles :



É È Æ I ŷ Ÿ Ɔ

ARRIVÉE

Ɔ ŷ Ɔ È Ɔ

Ɔ È Ɔ ARR I