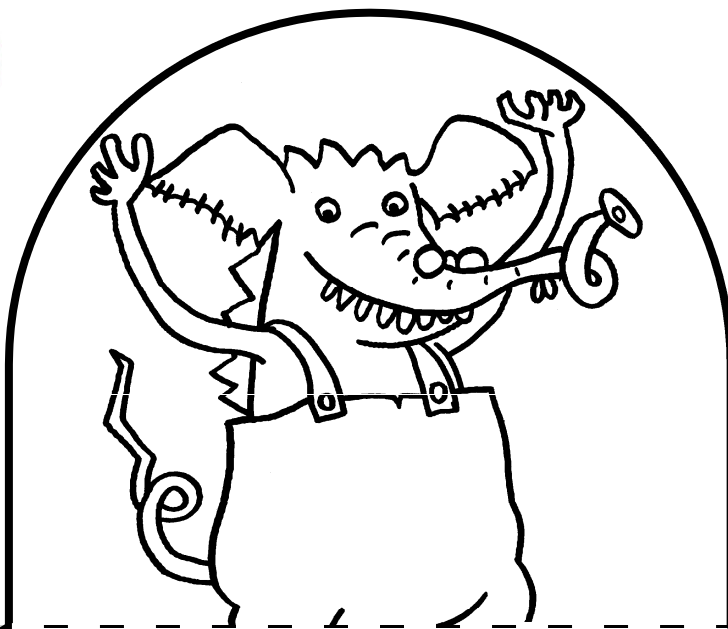


Le monstre du tableau



Plier sur les pointillés.

JT

	a	b	
c	d	e	f
g	h	i	j
k	l	m	n
o	p	q	r
s	t	u	v
w	x	y	z

Photocopier (éventuellement sur feuille cartonnée A3) un plateau de jeu (page précédente) et une série de lettres par joueur. Il est possible de colorier le monstre pour avoir un joueur rouge, un vert, etc...

On place les lettres découpées au milieu de la table. En utilisant un dé, chaque joueur à tour de rôle pioche le nombre de lettres dans le tas.

On peut donner comme consigne de remplir, ou non, sa grille en respectant l'ordre alphabétique (ordre des cases en commençant par le haut).

Il est possible d'utiliser des dés ordinaires ou marqués 1,2,3,-1,-2,-3, chaque joueur rendant un nombre de lettres correspondant s'il tombe sur un nombre négatif.

Celui qui a rempli sa grille en premier a gagné.

JT

	a	b	
c	d	e	f
g	h	i	j
k	l	m	n
o	p	q	r
s	t	u	v
w	x	y	z