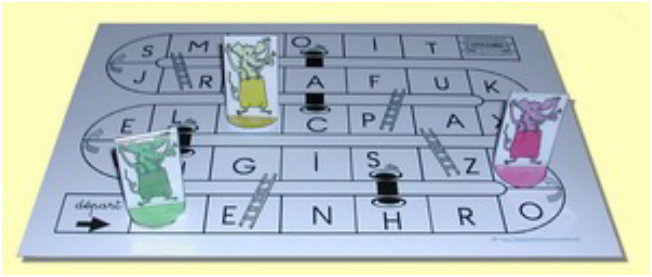
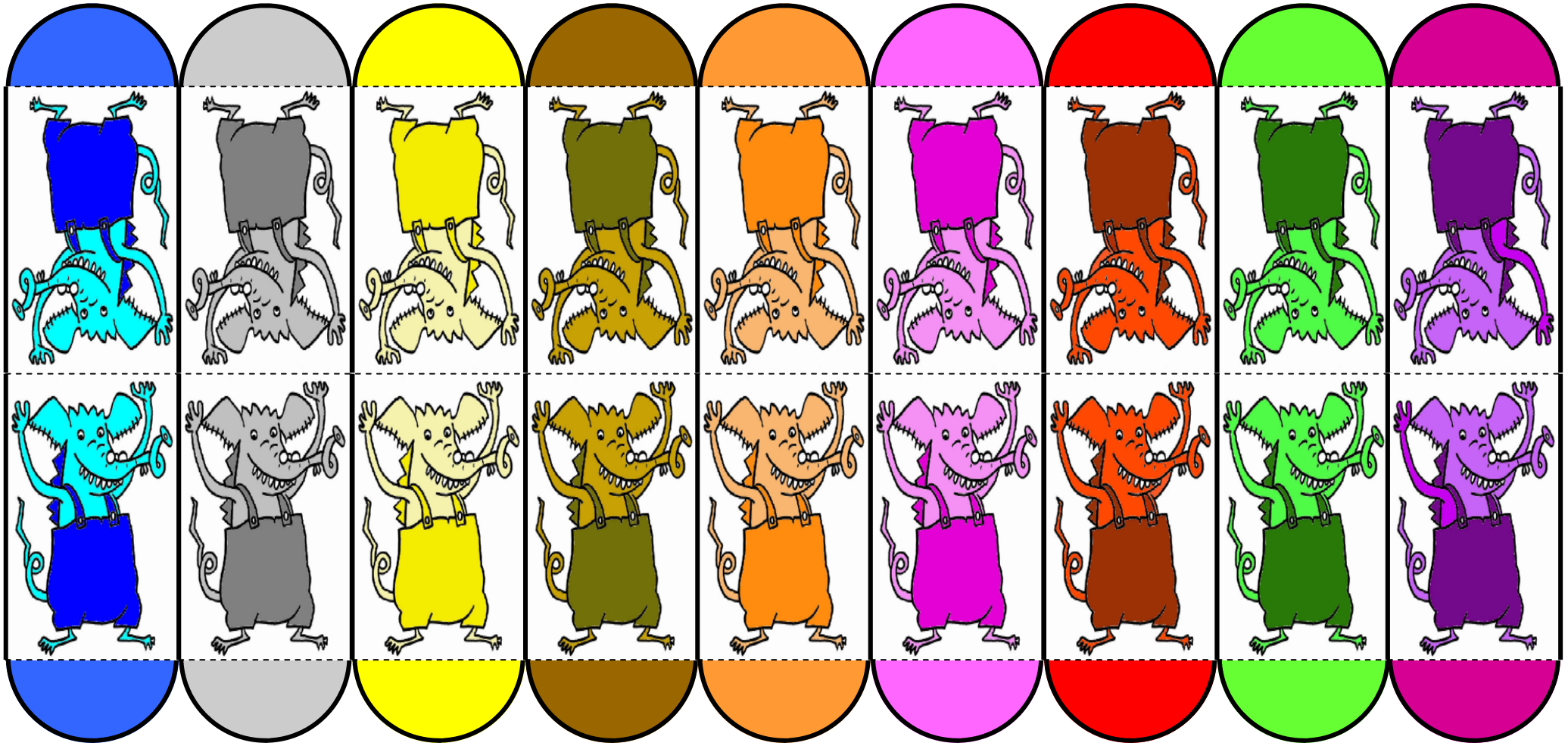
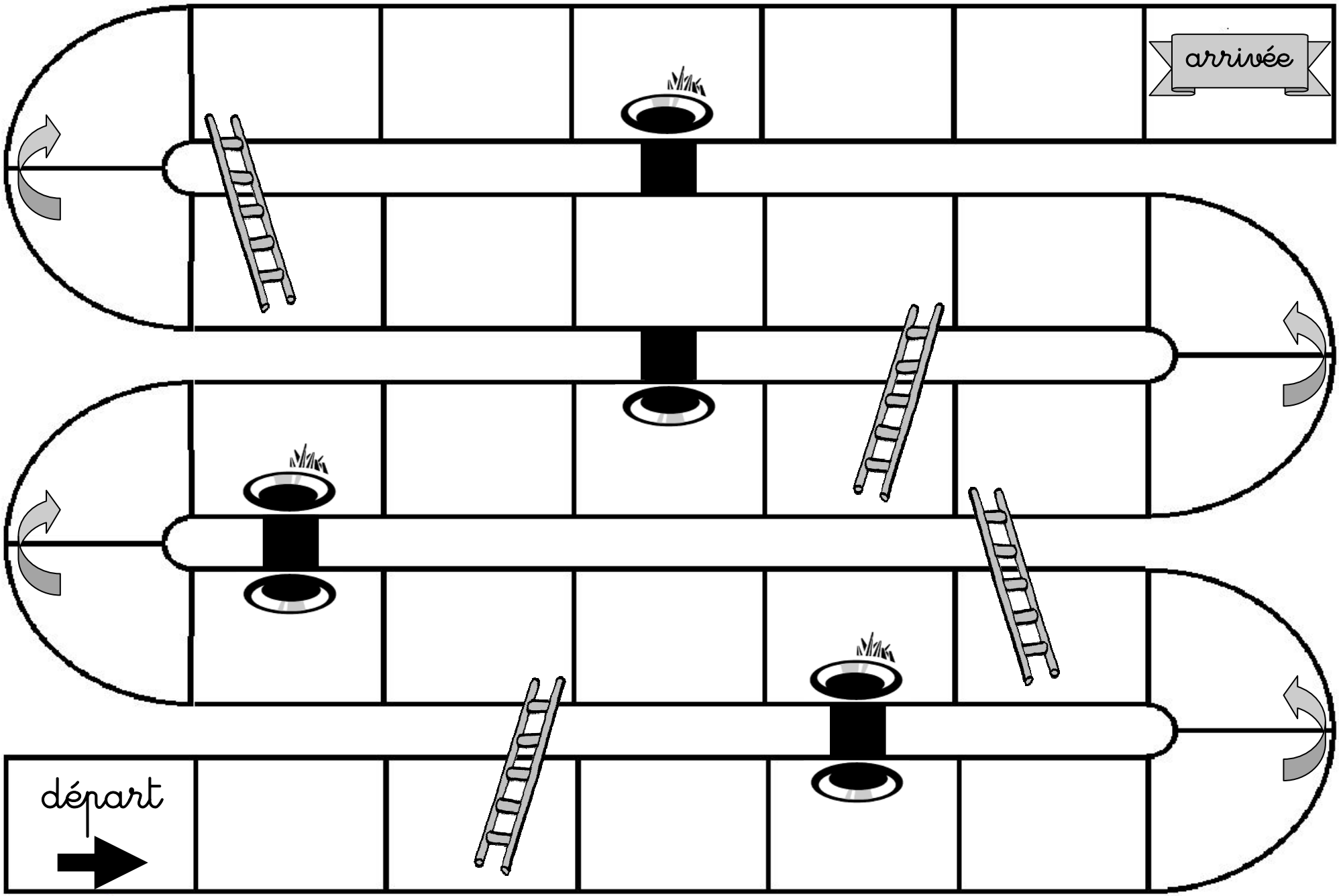
LA COURSE DES MONSTRES



- Photocopier en A3 le plateau de jeu de la page suivante, ou le plateau sans lettres de la page trois.
- Découper les pions. Les plier par le milieu. Coller et déployer la base de manière à ce que le pion tienne debout (éventuellement lester la base avec du carton, un bouchon, une pièce...).
- Chaque joueur choisit un monstre. Et à tour de rôle, il lance son dé, et fait avancer son monstre d'autant de cases qu'indiqué sur le dé (on peut varier les dés : constellations, doigts de la main, chiffres,...)
- Si on utilise le plateau de jeu avec les lettres, le joueur peut donner le nom de la lettre sur laquelle il tombe, ou dire si elle est dans son prénom ou dans un mot donné, ou prendre une lettre-étiquette pour essayer de former un mot avec les lettres récoltées... etc.
- Quand un joueur tombe sur une échelle, son monstre grimpe à l'échelle pour se rendre à la case indiquée, il peut aussi tomber dans un trou et redescendre de quelques cases.



JT - http://lamaternelledemoustache.net/



JT - http://lamaternelledemoustache.net/