

# COURSE DE VOITURES

PISTE : imprimer les pages 3, 4 et 5.

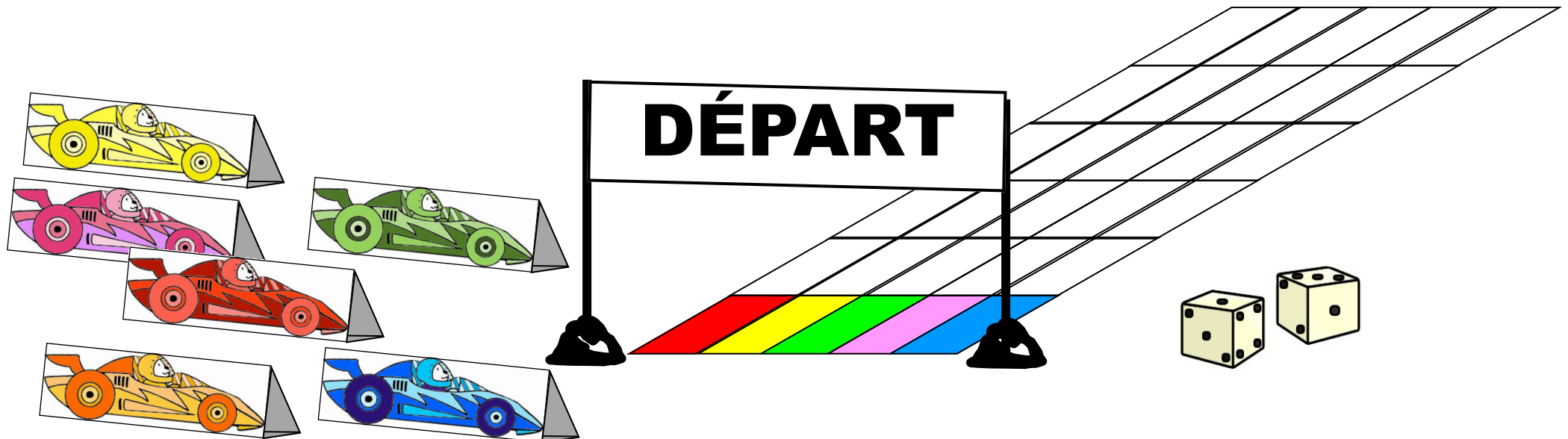
Imprimer ou photocopier plusieurs fois la page 4 selon la longueur de la piste souhaitée. Assembler.

On peut utiliser les pistes des pages 7,8,9, si on veut diminuer le nombre de participants.

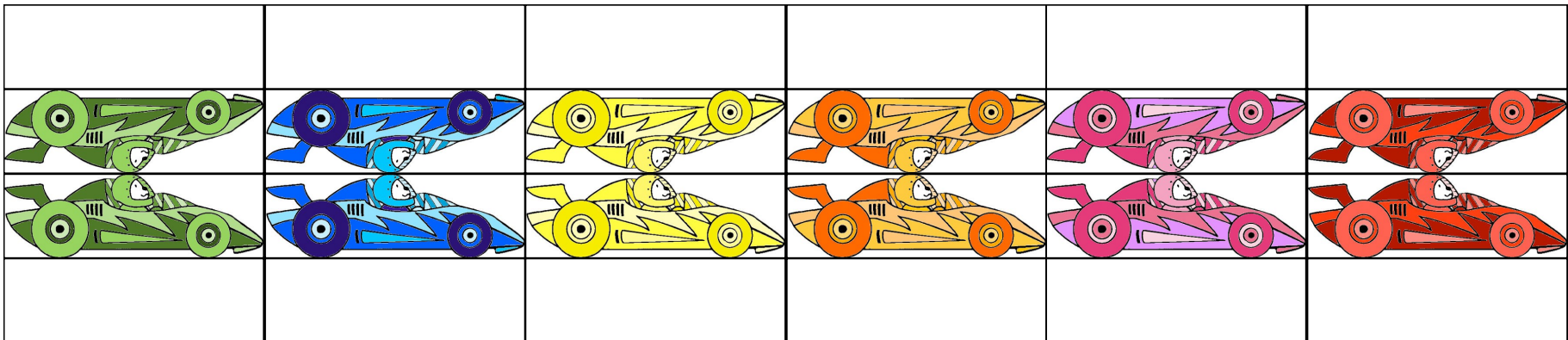
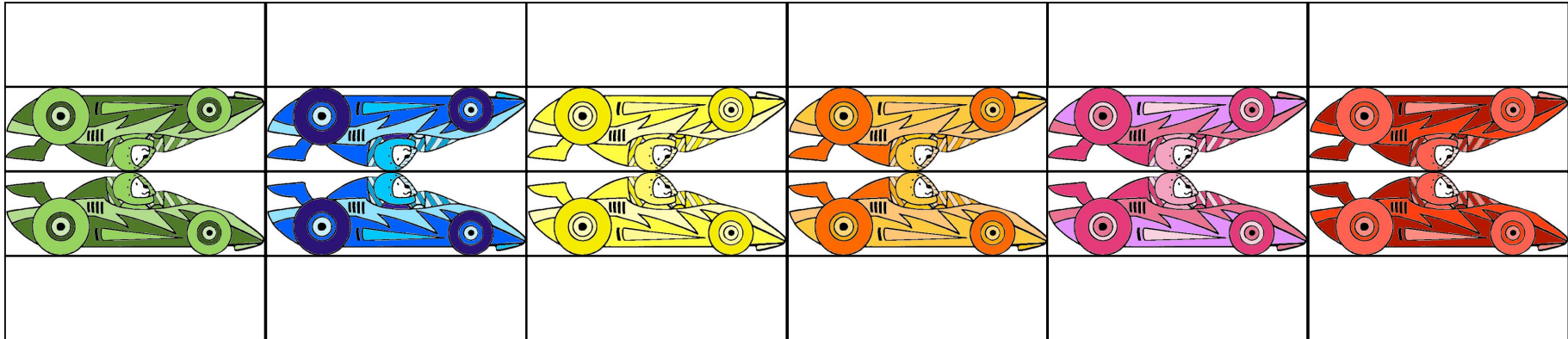
PIONS : découper les voitures, plier en deux, coller, et éventuellement, lester avec du carton, une pièce de monnaie, etc...

ARRIVÉE et DÉPART : imprimer et découper les banderoles de la page 6, les agraffer sur des pailles ou des pics à brochettes (épointées) que l'on plantera dans de petits tas de pâte à modeler pour les faire tenir debout. Ou tout autre système.

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 ou encore des cartes (constellations, mains, nombres négatifs pour revenir en arrière, etc...) tout est possible !



Course de voitures : pions à imprimer.



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

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

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

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

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

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

Coller ici la page suivante


Coller ici la page suivante

						Red
						Yellow
						Pink
						Green
						Orange
						Blue

Banderoles :



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

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

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

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

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

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

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

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

Coller ici la page suivante



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

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

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

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