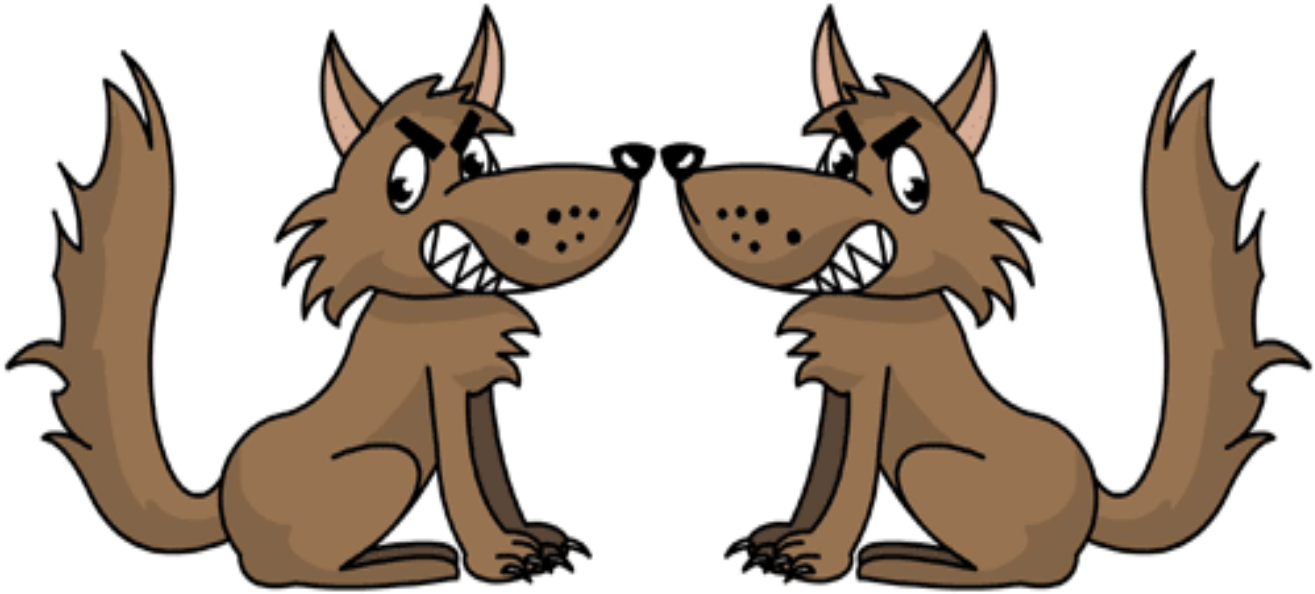
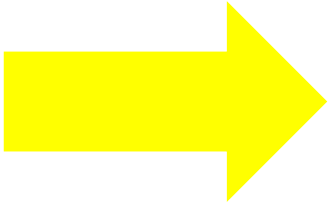
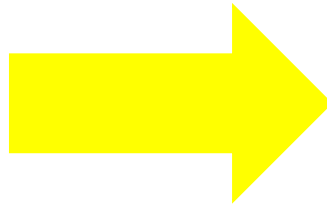
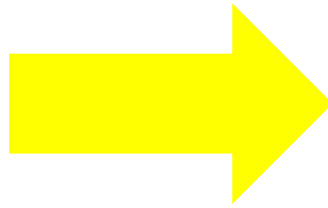
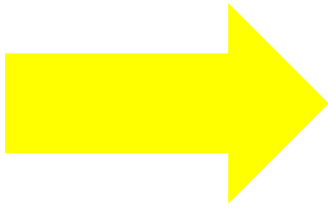


3



--	--



Valeurs des personnages en jetons:

- 1 jeton pour le chaperon
- 2 jetons pour Hansel et Gretel
- 3 jetons pour les 3 petits cochons
- 4 jetons pour les 7 chevreaux.

Conjugué-moi si tu peux !

But :

Il s'agit de récolter 20 jetons. Pour cela, chaque joueur possède une carte personnage parmi : Le petit chaperon rouge, Hansel et Gretel, les trois petits cochons et le loup. Tous les personnages ne sont pas nécessairement mis en jeu, en fonction du nombre de joueur.

Au début du tour, les cartes personnages sont distribuées aléatoirement.

L'élève qui obtient le loup crée une phrase avec un verbe du 1er groupe à l'infinitif

On peut en profiter pour mettre un peu d'ambiance: C'est la nuit, tous les personnages dorment. Seul le loup rôde dans le village...

Heureusement, les personnages peuvent se défendre. Au dos de leur carte, ils tournent la flèche pour indiquer la bonne terminaison du verbe. Ils peuvent aussi choisir de verrouiller leur porte. Ils indiquent alors la porte au lieu de la terminaison avec leur flèche.

Lorsque tout le monde a placé sa flèche, le loup passe à l'attaque. Il choisit sa victime et se place devant lui.

Tout le monde retourne alors sa carte.

La victime choisie par le loup:

- Perd sa valeur en jetons si elle a mal conjugué son verbe. Elle les donne au loup.
- Gagne 1 jeton si elle a verrouillé sa porte. Elle le prend dans la banque
- Gagne sa valeur en jetons si elle a bien conjugué son verbe. Elle les prend dans la banque.

Les autres joueurs

- Gagnent 1 point s'ils ont bien conjugué le verbe. (ils les prennent dans la banque)
- Perdent leur valeur en jetons s'ils se sont trompés
- Ne gagnent rien s'ils ont verrouillé leur porte.

Puis, on redistribue les personnages, et on recommence!