

## Jeu de l'oie: "LA FORET DES CONTES"

### Règle de jeu:

- déplacer son pion sur les lettres de l'alphabet en suivant les indications chiffrées du dé (1 à 12)
- nommer la lettre et la piocher au besoin pour reconstituer le nom du personnage choisi
- le gagnant est celui qui a terminé sa carte de jeu en la complétant avec les dessins présentés sur la carte modèle en plus des lettres (recommencer le tour si on n'a pas toutes les lettres)
  
- **ATTENTION:** on peut tomber sur un signe question: voici les énigmes et pièges du jeu:
  - lettre P: "nomme 3 héros de contes" (si tu trouves, avance de 4 cases, sinon reste où tu es)
  
  - lettre S: *attention à la sorcière*: "trouve 3 mots commençant par [s]" ( si tu trouves, rejoue, sinon passe ton tour)
  
  - lettre O: *attention à l'ogre*: trouve 3 mots commençant par [o]" ( si tu trouves, rejoue, sinon passe ton tour)
  
  - lettre F: *tu es perdu dans la forêt*: trouve 3 mots commençant par [f]" ( si tu trouves, rejoue, sinon passe ton tour)
  
  - lettre D: *le dragon dort*: "qui doit dormir pendant 100 ans ? (si tu trouves, joue une 2ème fois; sinon repose toi pendant un tour)
  
  - baguette magique : *te voici dans le bois aux fées*: utilise ton porte-bonheur et choisis la lettre que tu veux dans la pioche.
  
  - chaudron : *tu arrives près de la maison de la sorcière*: "nomme 3 objets magiques", sinon recule de 3 cases.
  
  - rond noir : *tu es près de la maison de l'ogre*: "compte vite jusqu'à 20 et prends tes bottes de 7 lieues pour sauter 7 cases, sinon passe 2 tours.
  
  - croix dans cercle : *c'est l'entrée de la grotte du dragon*: "nomme 3 méchants des contes et saute de 4 cases sans bruit, sinon reste où tu es.



Auteur : Brigitte Le Cam, enseignante de GS, Pleyber Christ