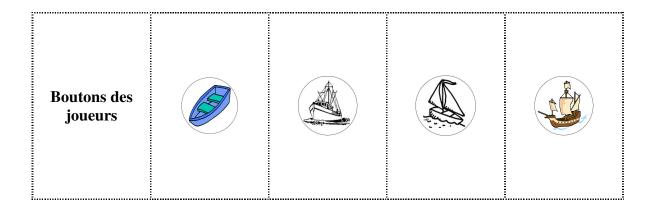
100	99	98	97 Construire		95	94	93 <b>H</b>	92	91
81	82	83 <b>H</b>	84	85	86	Voile	<b>8</b> 8	89	90
80	79 <b>/</b>		77	Acier	75	74 Scie	73	72	71
61	62 <b>F</b>	63		65	66	67	68 <b>4</b>	69 H	70
60	59 Marteau	58	57	56 	55	54 Eau		52	51
41	42	43	44	45	46	J47	48	49	50
40	Lancement	38	37	36/	35	Bois	33	32	31
21	22	123	24	25	<b>-26</b>	Lancement	28	29 Navire	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6 Bateau	7	8	2	10

**>** ------



## Objectif

L'objectif du jeu est d'être le premier joueur à atteindre la 100<sup>e</sup> case.

## Pour commencer

Séparer les étudiants en groupes de 2 à 4. Vous aurez besoin d'un dé et d'une planche par groupe et, d'un jeton par étudiant.

## Comment jouer?

Placer les jetons près de la première case. Chaque enfant roule le dé à son tour. Celui avec le roulement le plus haut commence. L'ordre du jeu des autres joueurs ira dans le sens des aiguilles à partir du premier joueur. Si un étudiant tombe sur le bas d'une échelle ou la tête d'un serpent, il doit composer une phrase en se servant des motsclés. S'il commet une erreur alors qu'il est sur le serpent, il doit glisser jusqu'au bas et c'est le tour du prochain joueur; s'il réussi une bonne phrase, le jeu continue sans qu'il aie à glisser vers le bas. S'il commet une erreur alors qu'il se trouve sur l'échelle, il ne doit pas grimper l'échelle et le jeu continue avec le joueur suivant; s'il compose une phrase correcte, alors il grimpe l'échelle et le jeu continue. Souvenezvous que les joueurs grimpent les échelles et glissent vers le bas des serpents.