

Départ



ATTENTION au gage!

Arrivée

-  tu joues au prochain tour
-  tu passes le prochain tour
-  tu pioches une carte

découper les cartes, plier au center et coller les deux faces.



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Récite l'alphabet
en sautant sur un
pied.

*Si ton pied levé
touche le sol, tu
passes le
prochain tour.*

*Si tu y arrives, tu
avances de 6 cases
au prochain tour au
lieu de tirer le dé.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Dis très vite :
Un chasseur sachant
chasser chasse sans
son chien.

*Si tu y arrives sans
te tromper, tu
rejoues maintenant*

*Si tu te trompes,
tu passes le
prochain tour.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Calcule de tête :
une multiplication
posée par un autre
joueur (2 chiffres
par 2 au max)

*Si tu as trouvé, tu
rejoues.*

*Si ta réponse est
fausse, tu recules
de 3 cases
maintenant.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Récite la table de
multiplication par 8
la tête en bas !

*Si tu ne fais pas
d'erreur, avance
maintenant de 3
cases.*

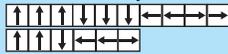
*Si tu te trompes,
recules de 3 cases
maintenant.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Regarde bien le
schéma. Puis sans
l'avoir sous les
yeux, reproduis-le
avec des pas !



*Tu as réussi : tu
joues au prochain
tour.*

*Tu n'as pas réussi :
tu passes un tour.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Cite en moins de
30 secondes, 5
objets de la pièce
commençant par la
lettre choisie par
un autre joueur.

*Tu as réussi
tu joues au prochain
tour*

*Tu n'as pas réussi
tu passes un tour.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

SUPER BONUS
Choisis entre ces
trois possibilités

1 - tu avances de
6 cases

2 - recule un
adversaire de
6 cases

3- recule tous tes
adversaires de
1 case

Les couleurs de cases seront
jouées par tous les joueurs



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Défie un joueur !

Choisis un joueur
et le premier qui
ramène un objet
commençant par la
lettre C gagne.

Le gagnant rejoue.

*Le perdant passe
un tour.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Récite l'alphabet
1 lettre sur 2 sans
te tromper.

*Si tu réussis :
avance de 2 cases*

*Si tu te trompes :
recule de 2 cases*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Compte de 7 en
7 depuis 70 jusqu'à
0 sans erreur.

*Si tu réussis :
avance de 2 cases*

*Si tu te trompes
recule de 2 cases*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

SUPER BONUS

*Tire le dé et tu
additionnes le
score avec le
nombre de
joueurs.
Le nombre trouvé
t'indique de
combien de cases
tu dois avancer.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLab

Cite en moins de
30 secondes, 5
objets de la pièce
commençant par la
lettre choisie par
un autre joueur.

*Tu as réussi
tu joues au prochain
tour*

*Tu n'as pas réussi
tu passes un tour.*

découper les cartes, plier au center et coller les deux faces.



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Récite l'alphabet à l'envers en te baissant pour toucher le sol au moins 4 fois.

Si tu y arrives, tu relances le dé.

Si tu te trompes ou si tu oublies de te baisser, tu perds 1 tour !



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Compte de 8 en 8 depuis 80 jusqu'à 0 sans erreur

Si tu réussis : avance de 2 cases

Si tu te trompes recule de 2 cases



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Compte en anglais de 20 à 0 sans te tromper.

Si tu réussis : avance de 2 cases

Si tu te trompes recule de 2 cases



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Faire deviner en moins de 2 min. un objet en dessinant.

Si quelqu'un trouve, toi et celui qui a trouvé, avancez de 3 cases

Sinon, tous les joueurs sauf toi avancent de 3 cases.



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Défie un joueur !

Choisis un joueur et faite un bras de fer.

Le gagnant double son prochain lancé de dé.

Le perdant passe 2 tours.



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Fais deviner en moins de 2 min. un titre de film en dessinant.

Si quelqu'un trouve, toi et celui qui a trouvé, avancez de 3 cases.

Sinon, tous les joueurs sauf toi avancent de 3 cases.



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Défie un joueur !

Choisis un joueur Comptez chacun son tour jusqu'à 100 et chronométrez -vous. Le plus rapide gagne

Le gagnant avance de 3 cases.
Le perdant recule de 3 cases



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Défie un joueur !

Choisis un joueur Comptez chacun son tour à rebours depuis 50 et chronométrez-vous. Le plus rapide gagne.

Le gagnant avance de 3 cases.
Le perdant recule de 3 cases



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Défie un joueur !

Choisis un joueur et défies-le : celui qui tient le plus longtemps sur un pied en sautant un demi tour toutes les 5 secondes.

Le gagnant avance de 4 cases.
Le perdant recule de 4 cases



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

SUPER GAGE

Tous les autres joueurs avancent de 3 cases et tu recules de 3 cases



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

SUPER GAGE

Retourne au départ et tous les joueurs reculent de 5 cases



**ATTENTION
au gage!**

Graphick4life

Défie un joueur !

Choisis un joueur et défies-le : avec un chronomètre de 3 minutes, il faut écrire le plus de mots commençant par la lettre S.

Le gagnant avance de 2 cases.
Le perdant recule de 2 cases

découper les cartes, plier au center et coller les deux faces.



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Récite l'alphabet
de 3 lettres en 3
lettres (a... c...)
sans erreur.

*Si tu réussis, tu
joues normalement
au prochain tour.*

*Si tu te trompes,
tu passes 2 tours.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Récite la table de
multiplication de 6
en tournant sur toi
même sans
t'arrêter.

*Si tu y arrives sans
te tromper, tu
rejoues maintenant
Si tu te trompes,
tu passes le
prochain tour.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Récite la table de
multiplication par
5 à l'envers et en
sautant.

*Si tu y arrives sans
te tromper, tu
avances de 1 case.*

*Si tu te trompes,
tu recules de 1 case.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Défie un joueur !

Choisis un joueur
et vous choisissez
un poids. Ensuite
chacun doit trouver
un objet de la
maison proche de
ce poids. Le plus
proche l'emporte

*Le gagnant avance
de 3 cases, le
perdant recule de
3 cases.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Récite l'alphabet
1 lettre sur 2 et
à l'envers sans te
tromper.

*Tu as réussi : tu
rejoues maintenant.*

*Tu n'as pas réussi :
tu passes un tour.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Cite en moins de
30 secondes, 5
objets de la pièce
commençant par la
lettre choisie par
un autre joueur.

*Tu as réussi
tu joues au prochain
tour*

*Tu n'as pas réussi
tu passes un tour.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Défie un joueur !

Choisis un joueur
et faites un et un
seul pierre/papier/
ciseaux.

*La pierre casse les ciseaux
Le papier couvre la pierre
Les ciseaux coupe la feuille*

*Le gagnant avance
de 3 cases, le
perdant recule de
3 cases.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Défie un joueur !

Choisis un joueur
et faites une
partie de pendu.
Tu chois un mot,
il doit le trouver.

*S'il trouve le mot,
il avance de 3 cases
et tu recules de 3
cases. S'il ne trouve
pas, c'est l'inverse.*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Sans te tromper,
tape le rythme
suivant :
tape 2 fois dans tes mains
tape 3 fois sur la table
tape 2 fois dans tes mains
tape 1 fois sur ta tête
tape 3 fois sur la table

*Si tu réussis,
avance de 2 cases*

*Si tu te trompes :
recule de 2 cases*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Compte de 6 en
6 depuis 60 jusqu'à
0 sans erreur.

*Si tu réussis :
avance de 2 cases*

*Si tu te trompes
recule de 2 cases*



**ATTENTION
au gage!**

GraphickLife

Récite l'alphabet
en anglais

*Si tu réussis :
avance de 4 cases*

*Si tu te trompes :
recule de 2 cases*



**ATTENTION
au gage!**

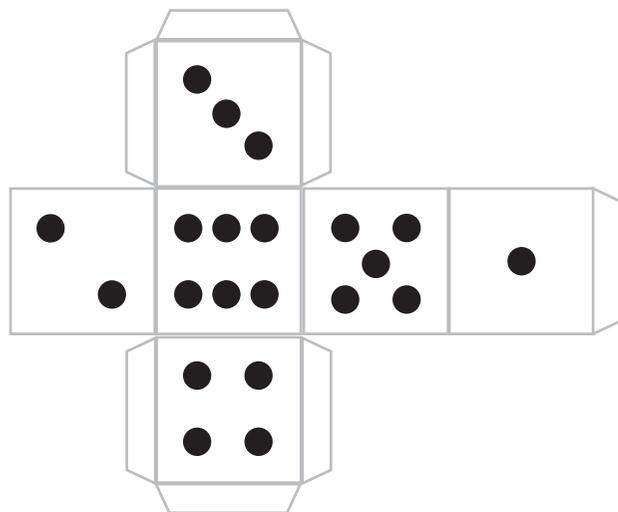
GraphickLife

Défie un joueur !

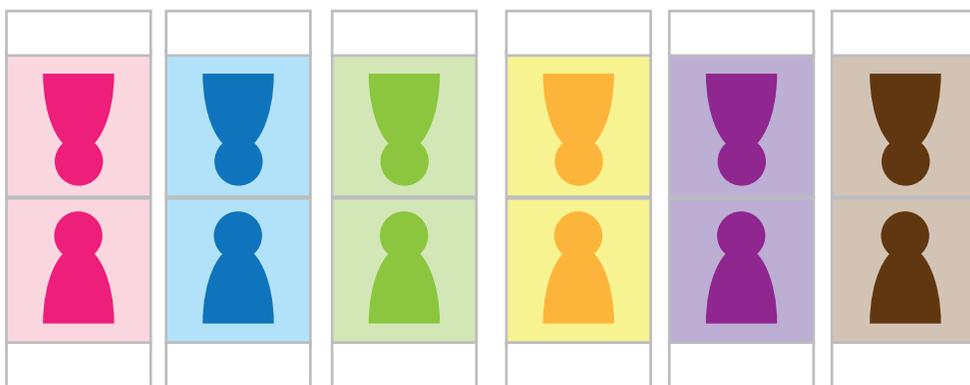
Choisis un joueur
et vous lancez 3
fois le dé chacun.
Vous additionnez
vos scores, le plus
élevé gagne.

*Le gagnant avance
de 3 cases, le
perdant recule de
3 cases.*

dé et pions à découper



découper les pions et plier tous les traits pour obtenir un pion stable



Les cartes à découper se trouvent sur les autres planches. Elles peuvent être imprimées en plusieurs exemplaires pour en avoir une plus grande quantité.

Vous pourrez avoir besoin aussi de :

- papier, crayon
- calculatrice
- balance de cuisine
- chronomètre

Règles du jeu

jeu de 2 à 6 joueurs pour 7 ans et +

Chaque joueur tire le dé et le plus grand nombre commence. Le but du jeu est d'arriver en premier sur la case arrivée.

A chaque tour, le joueur tire le dé et avance du nombre de cases indiquées par le dé.

Le joueur arrive alors sur une case de couleur et suit les instructions suivantes :

-  la voie est libre : tu joues au prochain tour
-  Stop : tu passes le prochain tour
-  Case gage : tu pioches une carte

Lorsqu'on pioche une carte on doit faire ce qui est indiqué dessus. Selon les épreuves, on peut rejouer, perdre un tour, avancer, reculer...

Si à la suite du gage, le joueur avance ou recule ou si il rejoue, il doit à nouveau respecter ce qu'indique les cases selon leur couleur et ainsi s'arrêter, jouer au prochain tour ou piocher de nouveau une carte.

Exception : si un joueur avait son tour passé et qu'il est reculé il ne doit rien faire.

Pour atteindre la case arrivée, il faut obtenir le nombre exact. Si ce n'est pas le cas, le joueur avancera puis reculera du nombre indiqué par le dé. Par exemple, il reste 2 cases et le joueur fait un 6, il avance de 2 et recule de 4.

Le premier joueur qui arrive sur la case arrivée peut donner un gage à tous les autres joueurs !

Le jeu est destiné aux enfants de 7 ans et plus car il y a des multiplications. Avec des enfants plus jeunes, vous pouvez retirer ces cartes ou remplacer le gage par un de leur niveau.

On peut jouer à partir de 2 joueurs, mais il est préférable d'être 3 ou plus.