

Chance

Chance

Chance

Chance

Chance

Chance

Chance







Chance







Chance



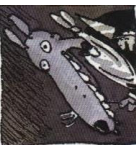


Chance



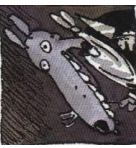


1) Qui est revenu ?	2) Il a très faim, qui est-ce ?	3) Quelle terrifiante nouvelle les animaux ont-ils lue dans leur journal ?	4) Qui arrive en premier chez monsieur Lapin ?	5) Comment s'appelle le journal des Trois Petits Cochons ?
6) Comment s'appelle le journal de madame Chèvre ?	7) Comment s'appelle de journal de monsieur Lapin ?	8) Comment s'appelle le journal de Petit Agneau ?	9) Qui a sept chevreaux ?	10) Qui a un fusil à bouchon ?
11) Qui a désobéi à son grand père ?	12) Pourquoi les animaux viennent -ils chez monsieur lapin ?	13) Qui apporte des galettes ?	14) Pourquoi le Petit Chaperon Rouge vient-elle chez monsieur Lapin ?	15) Comment s'appelle le journal du petit Chaperon rouge ?
16) Qui se bat toujours à l'épée ?	17) Qui a peur au début de l'histoire et qui a peur à la fin de l'histoire ?	18) Quel personnage est méchant au début de l'histoire et devient gentil à la fin ?	19) Est-ce que Pierre a peur du loup ?	20) Qui frappe à la porte en faisant « boum ! boum ! boum ! » ?

	<p>Jeu créé par les élèves de CE1 de Chauconin-Neufmontiers.</p> <p>Année scolaire 2004-2005</p>	<p>Départ</p> <hr/> <p>Arrivée</p> <hr/>	
	<p>Jeu créé par les élèves de CE1 de Chauconin-Neufmontiers.</p> <p>Année scolaire 2004-2005</p>	<p>Départ</p> <hr/> <p>Arrivée</p> <hr/>	

<u>Les cases du plateau de jeu.</u>	
	Pioche une carte question. Si tu ne sais pas répondre, recule de 2 cases.
	Tu gagnes une <u>carte chance</u> qui annule 1 gage. Tu peux la garder mais elle ne sert qu'une fois.
	Rejoue 1 fois.
	Relance le dé, compte les points et recule d'autant de cases.
	Passé un tour.
	<u>Si le pion personnage arrive sur la case de son journal, il rejoue.</u> <u>Si c'est le journal d'un autre personnage, on recule de 2 cases.</u>

<u>Les cases du plateau de jeu.</u>	
	Pioche une carte question. Si tu ne sais pas répondre, recule de 2 cases.
	Tu gagnes une <u>carte chance</u> qui annule 1 gage. Tu peux la garder mais elle ne sert qu'une fois.
	Rejoue 1 fois.
	Relance le dé, compte les points et recule d'autant de cases.
	Passé un tour.
	<u>Si le pion personnage arrive sur la case de son journal, il rejoue.</u> <u>Si c'est le journal d'un autre personnage, on recule de 2 cases.</u>

<u>Les cases du plateau de jeu.</u>	
?	Pioche une carte question. Si tu ne sais pas répondre, recule de 2 cases.
	Tu gagnes une <u>carte chance</u> qui annule 1 gage. Tu peux la garder mais elle ne sert qu'une fois.
	Rejoue 1 fois.
	Relance le dé, compte les points et recule d'autant de cases.
	Passes un tour.
	<u>Si le pion personnage arrive sur la case de son journal, il rejoue.</u> <u>Si c'est le journal d'un autre personnage, on recule de 2 cases.</u>

<u>Les cases du plateau de jeu.</u>	
?	Pioche une carte question. Si tu ne sais pas répondre, recule de 2 cases.
	Tu gagnes une <u>carte chance</u> qui annule 1 gage. Tu peux la garder mais elle ne sert qu'une fois.
	Rejoue 1 fois.
	Relance le dé, compte les points et recule d'autant de cases.
	Passes un tour.
	<u>Si le pion personnage arrive sur la case de son journal, il rejoue.</u> <u>Si c'est le journal d'un autre personnage, on recule de 2 cases.</u>




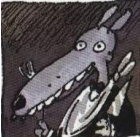


REGLE DU JEU DE L'OIE : Le loup est revenu un album de Geoffroy de Pennart.

MATERIEL :

- un plateau de jeu
- un dé
- 6 pions
- des cartes « ? » "Question" (20)
- 1 fiche réponse
- des cartes « Chance »
- une règle du jeu

REGLE DU JEU :

- Il faut avoir lu l'album pour jouer.
- Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs.
- Age des joueurs : de 7 à 100 ans
- Mélange les cartes « Question » (?)
- Lance le dé. Avance d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé.

<u>Les cases du plateau de jeu.</u>	
	Pioche une carte question. Si tu ne sais pas répondre, recule de 2 cases.
	Tu gagnes <u>une carte chance</u> qui annule 1 gage. Tu peux la garder mais elle ne sert qu'une fois.
	Rejoue 1 fois.
	Relance le dé, compte les points et recule d'autant de cases.
	Passé un tour.
	<u>Si le pion personnage arrive sur la case de son journal</u> , il rejoue. <u>Si c'est le journal d'un autre personnage</u> , on recule de 2 cases.

Le premier arrivé a gagné !

LE LOUP EST REVENU : un album de Geoffroy de Pennart.
Les questions de notre jeu. *Les réponses.*

1) Qui est revenu ?

Le loup est revenu.

2) Il a très faim, qui est-ce ?

C'est le loup.

3) Quelle terrifiante nouvelle les animaux ont-ils lue dans leur journal ?

Les animaux ont lu que : le loup est revenu !

4) Qui arrive en premier chez monsieur Lapin ?

Les 3 Petits Cochons arrivent les premiers chez monsieur Lapin.

5) Comment s'appelle le journal des Trois Petits Cochons ?

Le journal des 3 Petits Cochon s'appelle « le Tire bouchon ».

6) Comment s'appelle le journal de madame Chèvre ?

Le journal de madame Chèvre s'appelle « le crottin de Chavignol ».

7) Comment s'appelle de journal de monsieur Lapin ?

Le journal de monsieur Lapin s'appelle « la feuille de chou ».

8) Comment s'appelle le journal de Petit Agneau ?

Le journal de Petit Agneau s'appelle « le mouton enragé ».

9) Qui a sept chevreaux ?

C'est madame Chèvre qui a sept chevreaux.

10) Qui a un fusil à bouchon ?

C'est Pierre qui a un fusil à bouchon.

11) Qui a désobéi à son grand père ?

Pierre a désobéi à son grand père.

12) Pourquoi les animaux viennent -ils chez monsieur lapin ?

Les animaux viennent se réfugier chez monsieur Lapin, parce qu'ils ont peur. Ils ont lu une terrible nouvelle dans leur journal : Le loup est revenu !

13) Qui apporte des galettes ?

C'est le petits Chaperon rouge qui apporte des galettes.

14) Pourquoi le Petit Chaperon Rouge vient-elle chez monsieur Lapin ?

La grand-mère du Petit chaperon rouge a déménagé. C'est monsieur Lapin qui occupe son ancienne maison. Chaperon rouge pensait arriver chez sa grand-mère. Elle ne sait pas que le loup est revenu.

15) Comment s'appelle le journal du petit Chaperon rouge ?

Chaperon rouge n'a pas de journal. On ne sait pas comment il s'appelle.

16) Qui se bat toujours à l'épée ?

Ce sont les chevreaux 3 et 4 qui se battent tout le temps.

17) Qui a peur au début de l'histoire et qui a peur à la fin de l'histoire ?

Au début de l'histoire ce sont les animaux qui ont peur, à la fin de l'histoire c'est le loup.

18) Quel personnage est méchant au début de l'histoire et devient gentil à la fin ?

C'est le loup.

19) Est-ce que Pierre a peur du loup ?

Non, Pierre n'a pas peur du loup, il veut le chasser.

20) Qui frappe à la porte en faisant « boum ! boum ! boum ! » ?

C'est le loup.