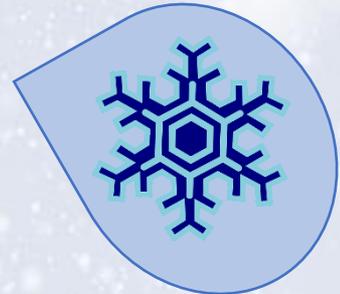


**L
E
T
R
È
S
O
R
P
E
R
D
U**



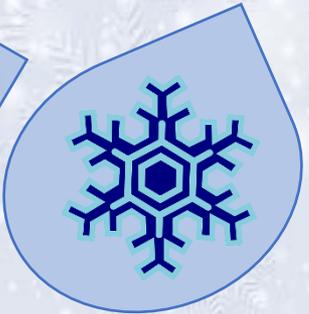
**L
E
T
R
É
S
O
R

P
E
R
D
U**



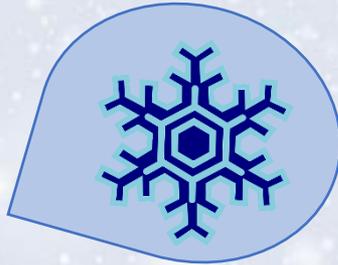


départ



L E F I T S R O S E P U R D

L E I T E R S E R R E P R E S E N T I E R E N D E



Assemblage du plateau : après avoir plastifié les 4 parties mettre du ruban adhésif au dos.

ReCreatisse.com



LES CARTES



Cartes questions sur l'album (se concerter collectivement avant de donner la réponse.
Réponse juste : les joueurs restent sur la case.
Mauvaise réponse : revenir à la case précédente (avant de lancer le dé).



Attention ! Vous obtenez un pion corbeau, si vous avez 5 pions « corbeau », vous retourner au départ !



Cartes défis de l'oncle Hitch Coq (se concerter collectivement pour donner la réponse).



Avancer jusqu'à la case du sorbier des oiseaux.



Rencontre avec Maurice : Avancer de 5 cases.



Rencontre avec l'horrible Macchab, il faut retourner au départ.



La règle du jeu

Jeu coopératif avec le groupe classe entier, l'enseignant animant la partie (plateau fixé au tableau ou vidéo projeté) ou en atelier avec un élève meneur de jeu qui tire les cartes et pose les questions.

Une manière ludique et originale d'exploiter l'album en vérifiant la compréhension du récit au cycle 2. Les cartes « flocon » portent sur l'histoire, les cartes « oncle Hitch » sur l'EDL, lexique et grammaire.

But du jeu : Retrouver le trésor en parvenant à l'image centrale des P'tites Poules avec le coffre.

Matériel :

Le plateau – les jetons corbeaux - les cartes (30 cartes flocon, 24 cartes oncle Hitch) – un pion à déplacer sur les cases si l'image du plateau est vidéo projetée, on peut tout simplement utiliser la souris comme pion.

Déroulement : Les joueurs vont unir leurs forces pour parvenir jusqu'à l'image du trésor. Pour cela, il faudra se méfier de l'horrible Macchab, réussir les défis de l'oncle Hitch et éviter les corbeaux !

Lancer le dé et avancer d'autant de cases à partir de la flèche départ.
(voir le tableau : les cartes)

