



13

12

11

10

9

14

23

22

21

8

15

24

arrivée

20

7

16

17

18

19

6

1

2

3

4

5

Règles :

2 à 4 joueurs

1 dé

1 pion pour chaque joueur ~ Le plateau de jeu

Les cartes questions auto correctives ~ 1 ardoise par joueur

Se joue comme un jeu de l'oie classique.

Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases. Le joueur à sa droite pioche la première carte de la pile et la place dans le porte carte (ce qui permet à tous de lire la carte , mais de cacher la réponse).

Le joueur cherche (avec aide ardoise, selon l'exercice) et donne sa réponse.

Si la réponse est juste, il reste sur la case, sinon, il recule de 2 cases.

Le tour passe ensuite à son voisin de gauche. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à la case arrivée.

Les cartes surprises :

- je peux demander de l'aide ... l'élève qui pioche cette carte la garde jusqu'à ce qu'il en ait besoin. Il la replace ensuite sous la pile.

- je bois un café ... l'élève qui pioche cette carte, recule de 2 cases et replace la carte sous la pile

- je peux jouer à la place ... l'élève qui pioche cette carte, la garde jusqu'à ce qu'il en ait besoin. Il la replace ensuite sous la pile

- je peux changer ma carte ... l'élève qui pioche cette carte, la garde jusqu'à ce qu'il en ait besoin. Il la replace ensuite sous la pile