

SAC A ALBUM JE VEUX GAGNER !



Aujourd'hui, votre enfant a emprunté
le « sac à album »

Je veux gagner !

de Tony Ross

Ce livre a été lu et travaillé en classe. Votre enfant connaît déjà l'histoire.



Ce sac contient un « petit plus » :

le jeu *La course des princesses* qui pourra permettre à votre enfant d'associer une quantité avec sa représentation, de jouer avec le dé, de déplacer les personnages sur une piste ou encore de comprendre la notion de « premier » en gagnant le jeu...

Contenu du sac :

- ✓ l'album *Je veux gagner !* de Tony Ross
- ✓ 1 plateau de jeu *La course des princesses*
- ✓ 5 pions « Princesse »
- ✓ 1 pion « Coupe »
- ✓ 2 banderoles (1 départ et 1 arrivée)
- ✓ 1 dé
- ✓ une règle du jeu



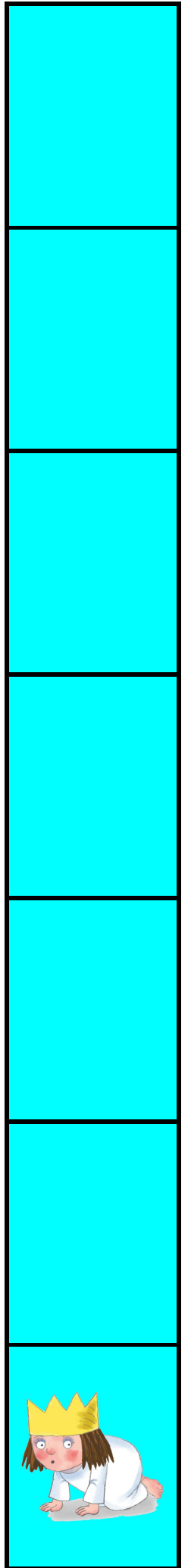
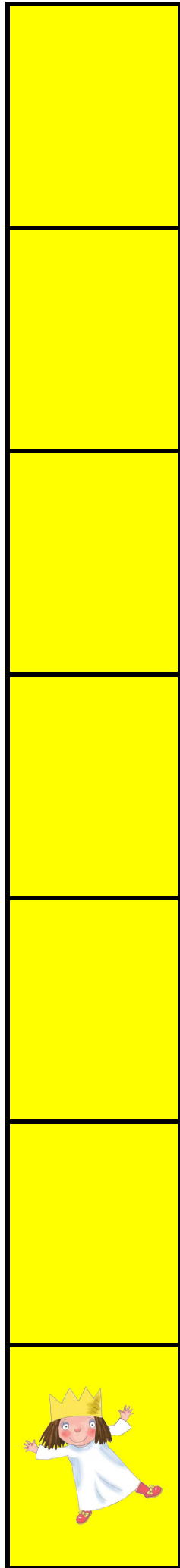
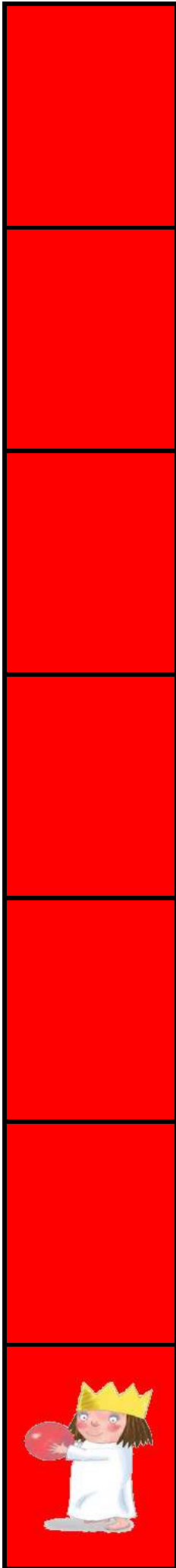
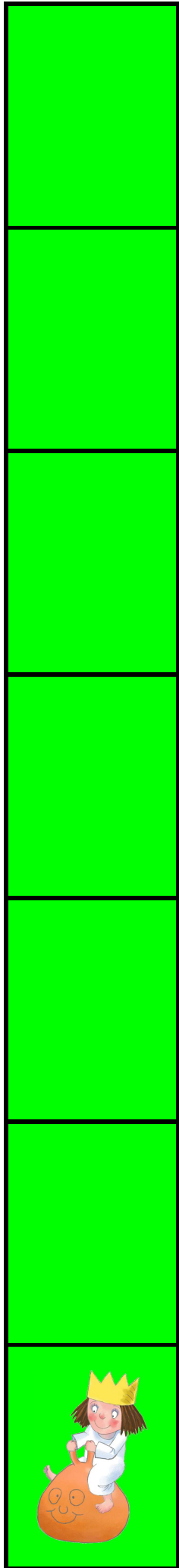
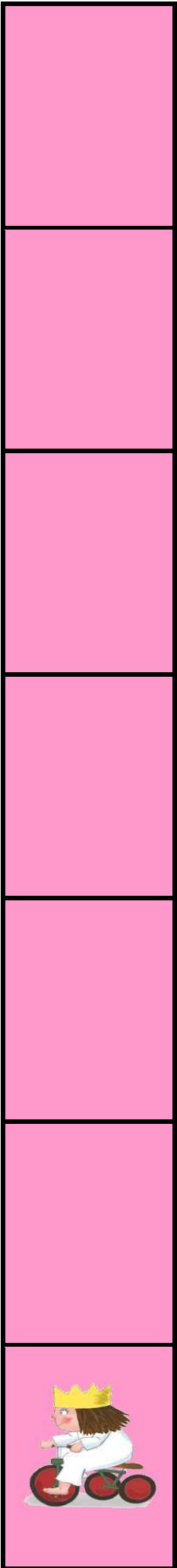
Vous empruntez ce sac pour une soirée à la maison (ou pour un mercredi après – midi, un week-end).

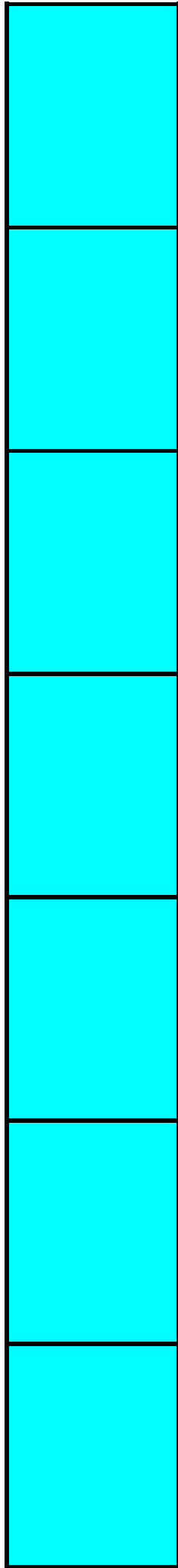
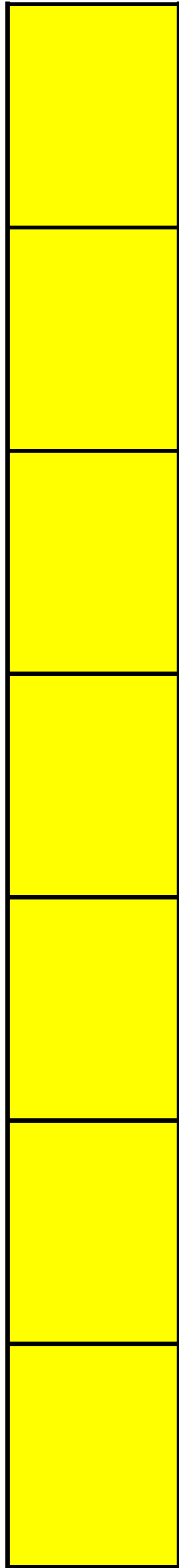
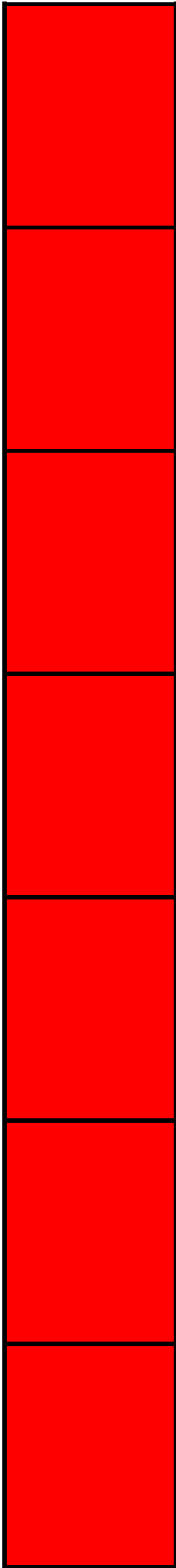
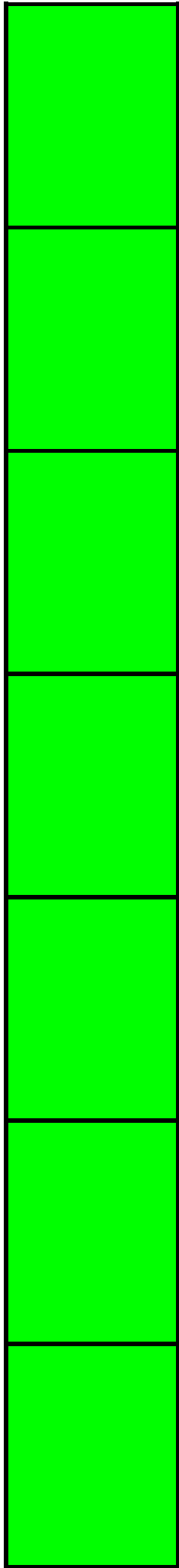
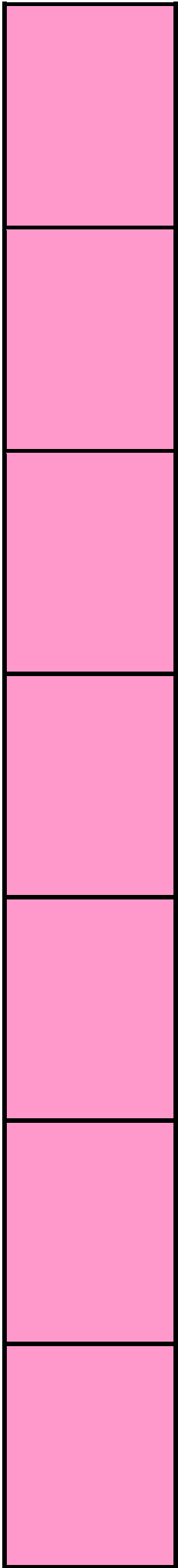
Merci de *prendre soin de tout le contenu du sac...*

Pour permettre à ce « sac à album » de circuler parmi tous les enfants qui le souhaitent, merci de le rapporter **dès le matin d'école suivant**, en vérifiant qu'il soit bien complet.

En vous remerciant de votre collaboration

Le maître



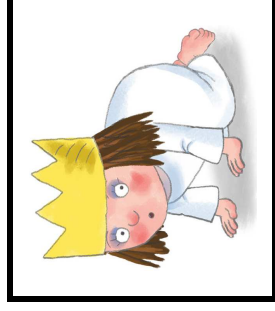
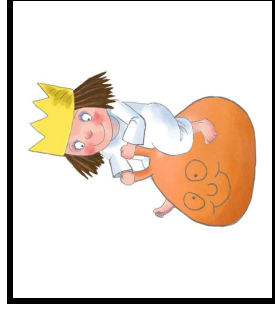
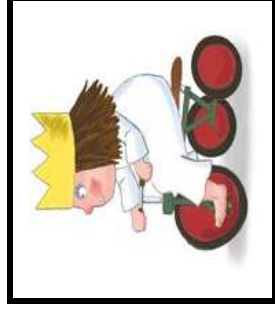
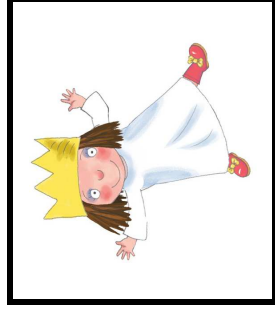
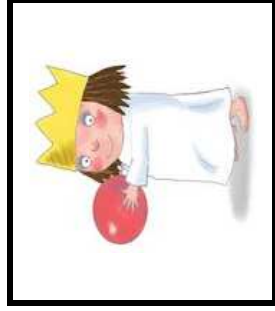


Banderoles : A imprimer, à découper et à plastifier. Les agraffer sur des pailles que l'on plantera dans de petits tas de pâte Fimo pour les faire tenir debout.

DEPART

ARRIVEE

Pions : A imprimer, à découper et à plastifier. Les planter dans de petits tas de pâte Fimo pour les faire tenir debout.



Jeu La course des princesses

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Durée du jeu : environ 15 minutes

Préparation du jeu :

Le plateau de jeu est placé au centre d'une table à égale distance de tous les joueurs.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Départ » de la couleur attribuée à son pion.

Règle du jeu :

Un joueur lance le dé et annonce le nombre obtenu. Il avance son pion sur la piste du nombre de case annoncé.

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Le joueur qui arrive sur la case finale gagne la partie.

