

21



-5

22



+5

23

24

25

26

27

28

29

30

Un an d'école

31

32

33

34

35



-10

36



+10

37

38

39

40



Passe ton tour.

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
									
						-5	+5		
Un an d'école									
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
									
				-10	+10				

61



-5

62



+5

63

64

65

66

67

68

69



-10

70



+10

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80



Passe
ton tour.

81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
									
-10	+10					-5	+5		
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
									
			-5	+5					



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



La COURSE au Graal

Compétences : Utiliser la bande numérique pour calculer. Se déplacer sur la bande numérique.

But du jeu : le joueur gagnant est le premier à arriver sur le Graal

Comment jouer ?

Le joueur tourne le spinner et avance son pion de 1 ou 2 cases. S'il tombe sur une case blanche le second joueur prend la suite. S'il tombe sur une illustration il devra avancer ou reculer son pion en fonction de l'indication. S'il croise la fée Morgane il devra rester enfermé dans le Val sans retour pendant une rotation.

									
Le jongleur +1	Le paysan +1	Le phénix +2	Le cheval +2	La licorne +5	Excalibur +10	Le griffon -5	Le dragon -10	Morgane Passe ton tour	Le Graal gagné