

PETIT PARCOURS DE GRAPHISMES

DEPART



LIGNES OBLIQUES



Choisis le joueur qui passera son tour



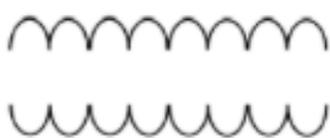
LIGNES VERTICALES



Passes ton tour



PONTS



Recule de 5 cases



LIGNES HORIZONTALES



RONDS



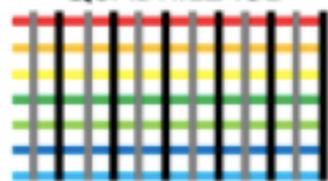
LIGNES BRISÉES



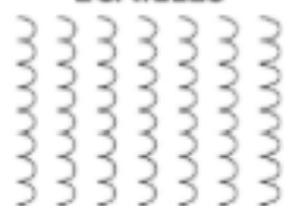
BOUCLES



QUADRILLAGE



ÉCAILLES



Recule de 3 cases



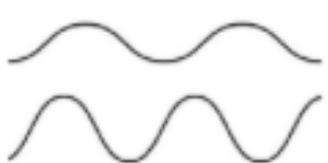
LES ÉTOILES



Change le sens du jeu!



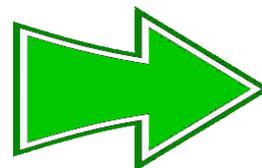
VAGUES



SPIRALES



Retourne à la case DEPART



CRÉNEAUX



Avance de 4 cases



ARRIVÉE

PETIT PARCOURS DE GRAPHISMES

Les règles du jeu

Matériel à prévoir :

- 1 dé « constellations » ; (pour la variante : un « dé couleurs »)
- 1 jeton de couleur par joueur ;
- Un feuille « Arabesque » par joueur (plusieurs modèles joints !)

Tous les jetons sont positionnés sur la flèche **DEPART**.

Le premier joueur lance son dé, il avance son pion du nombre indiqué par le dé. Il doit choisir un espace de son arabesque et réaliser les graphismes présents sur sa case. Aux joueurs de décider si :

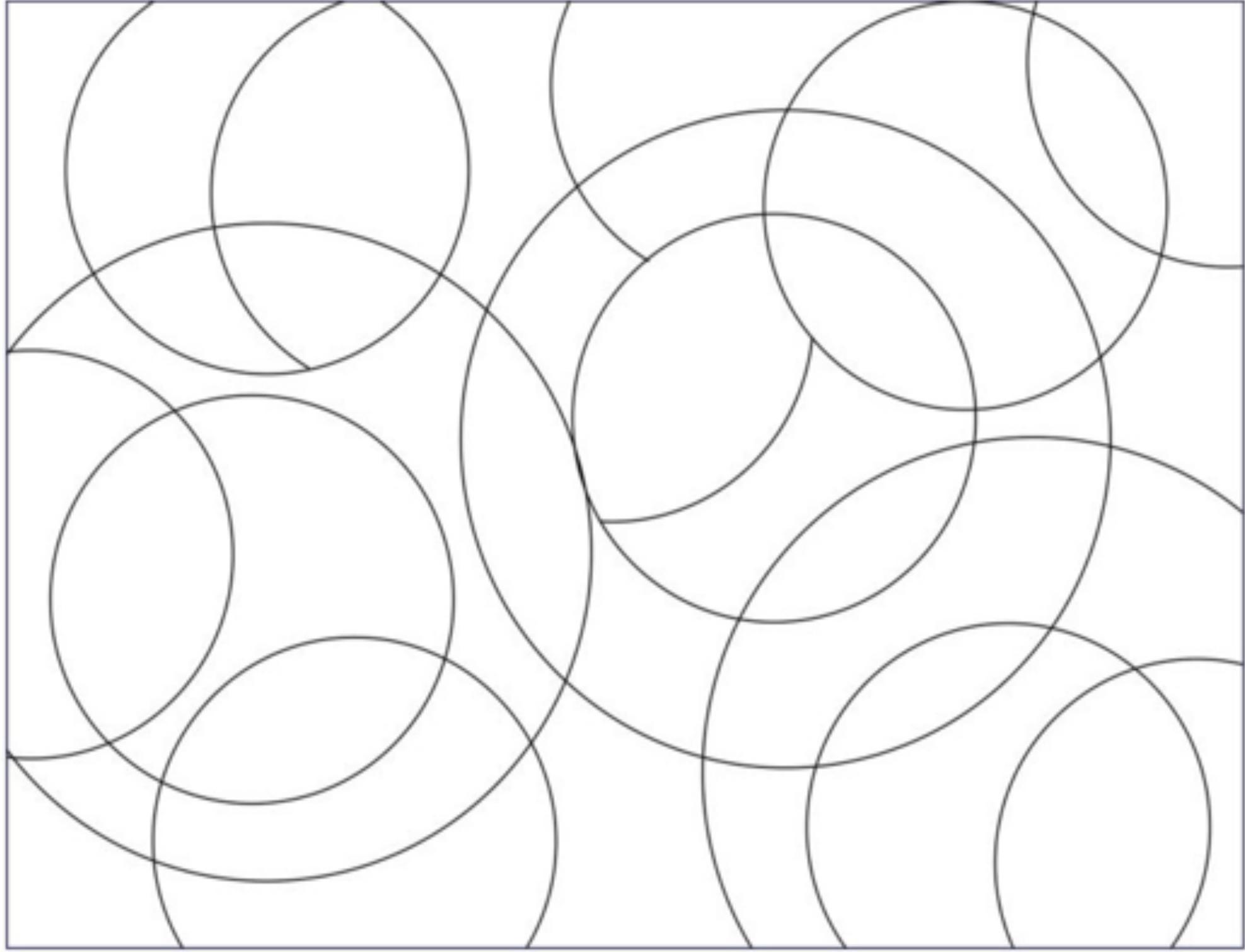
→ La couleur des graphismes est libre ;

→ Un « dé couleurs » décide de la couleur des graphismes !

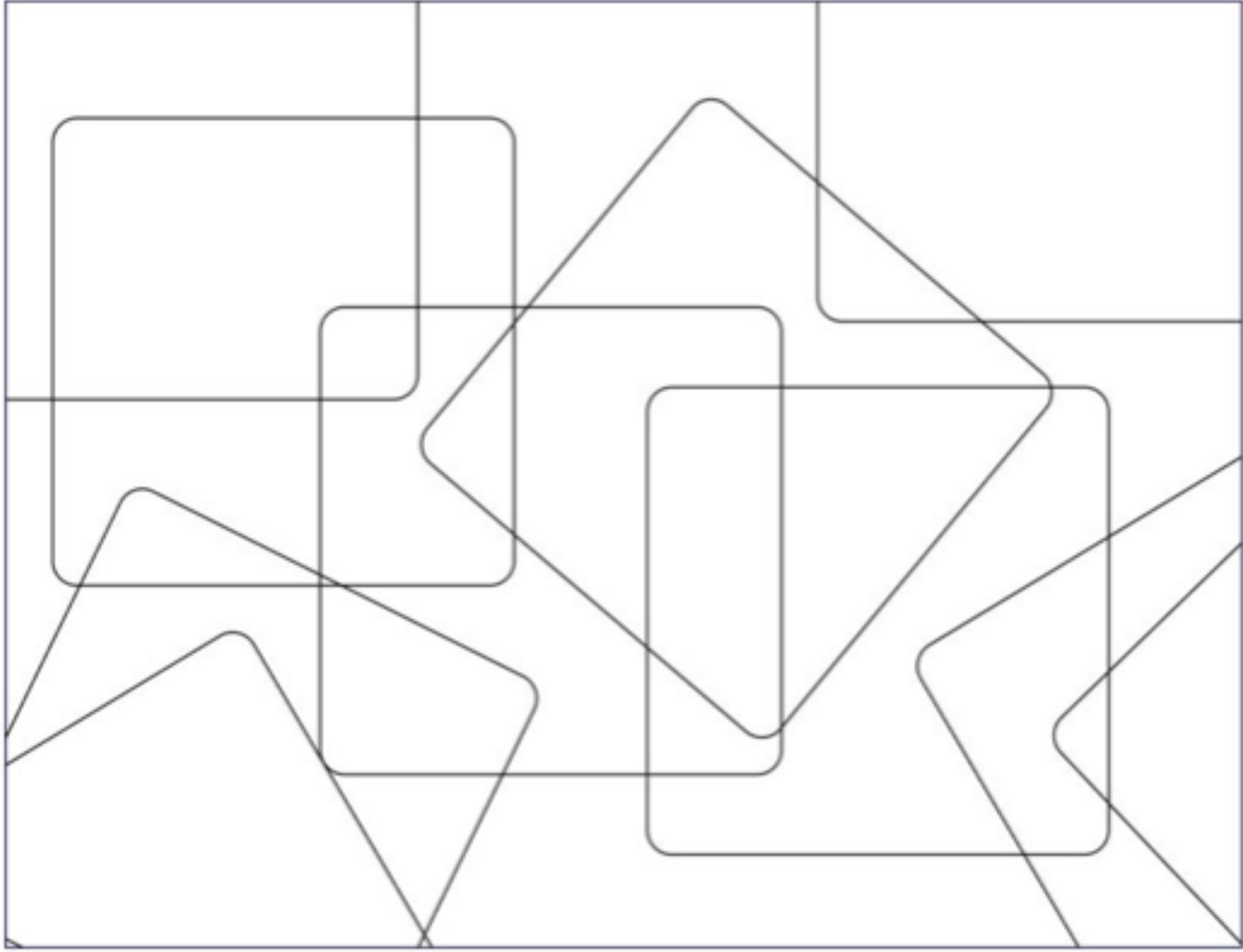
Le premier joueur qui se positionne **exactement** sur la case **ARRIVEE** est le gagnant de la partie.

Réalisation : CHARLYSE L.

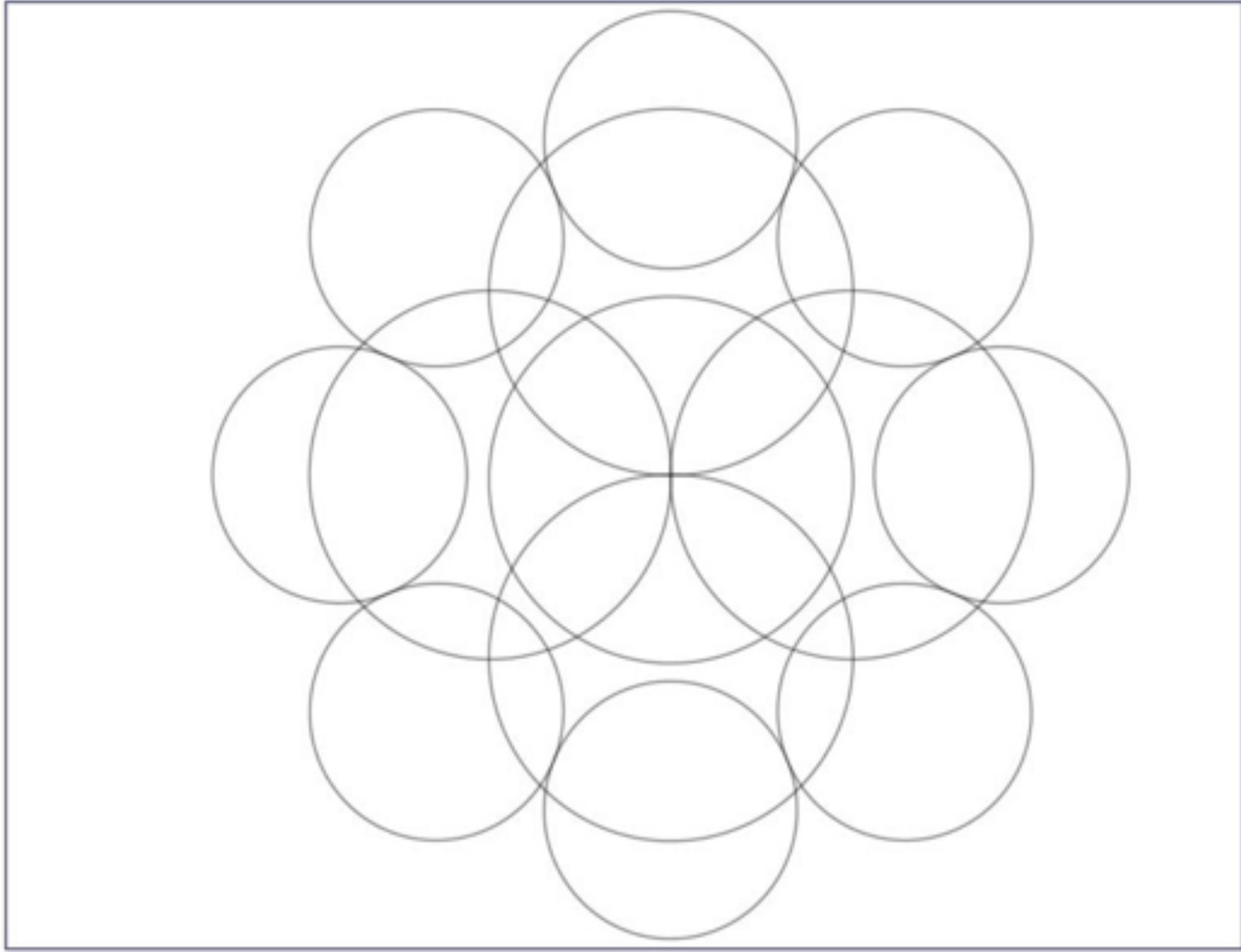
Arabesque 1



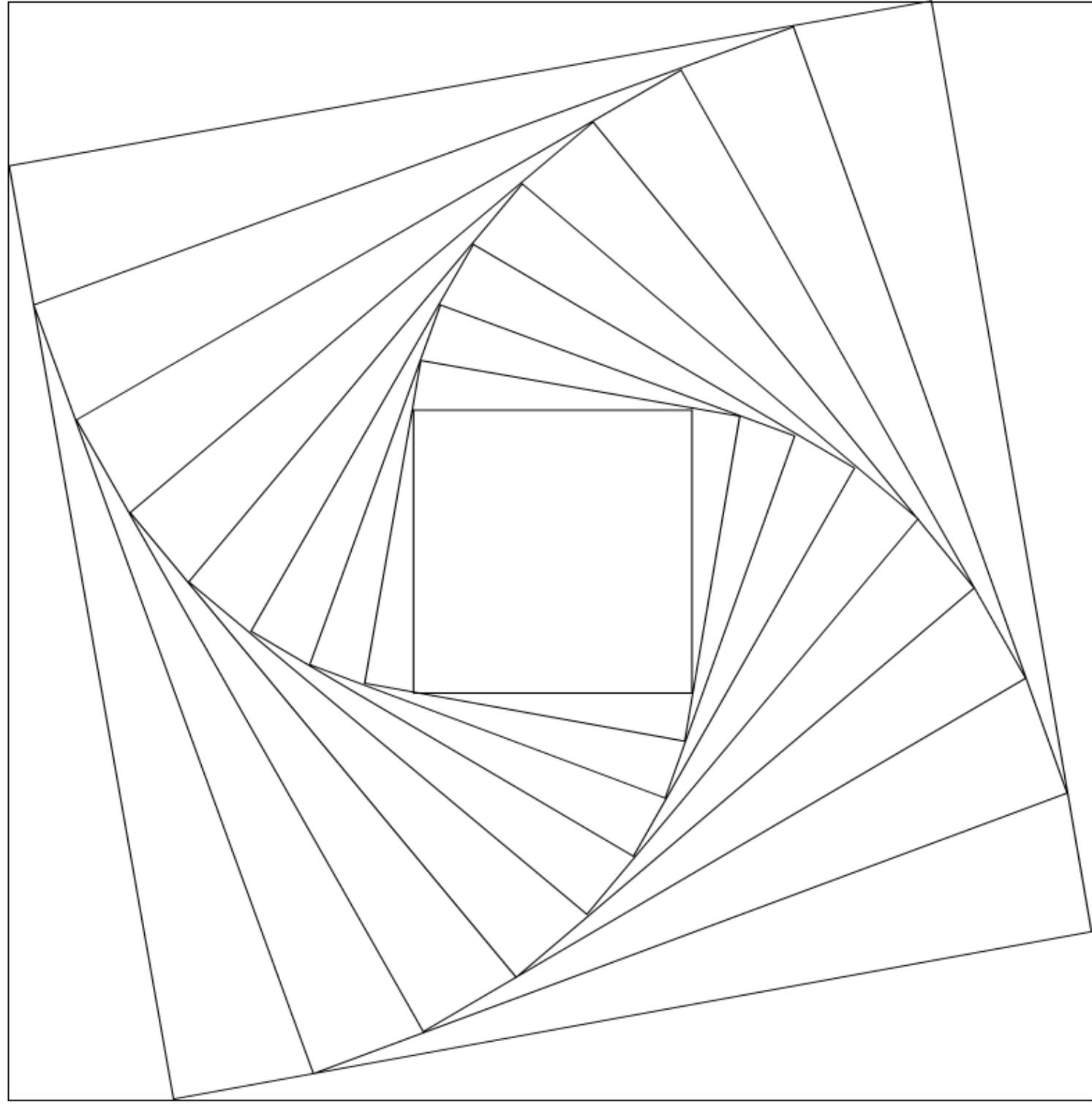
Arabesque 2



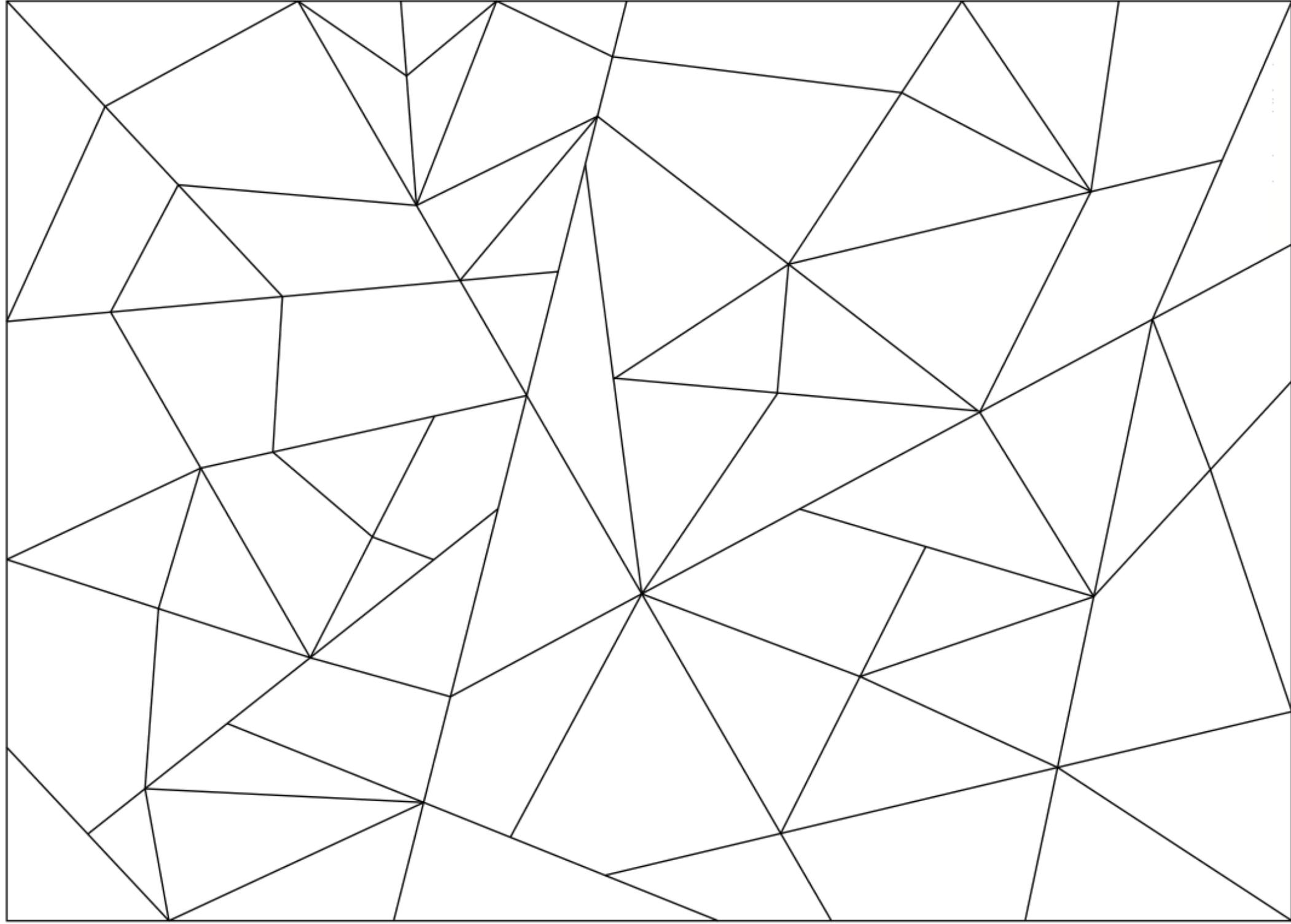
Arabesque 3



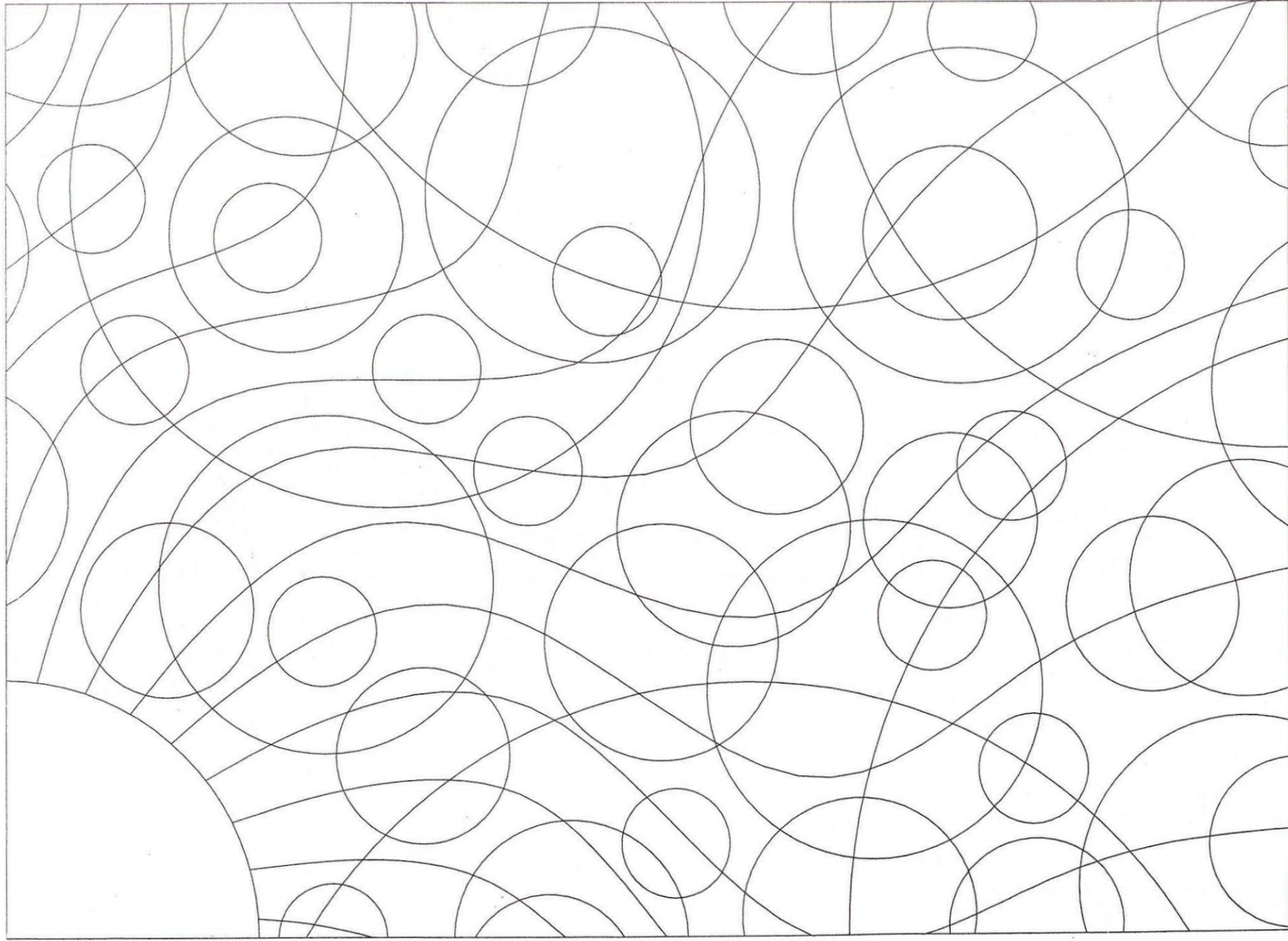
Arabesque 4



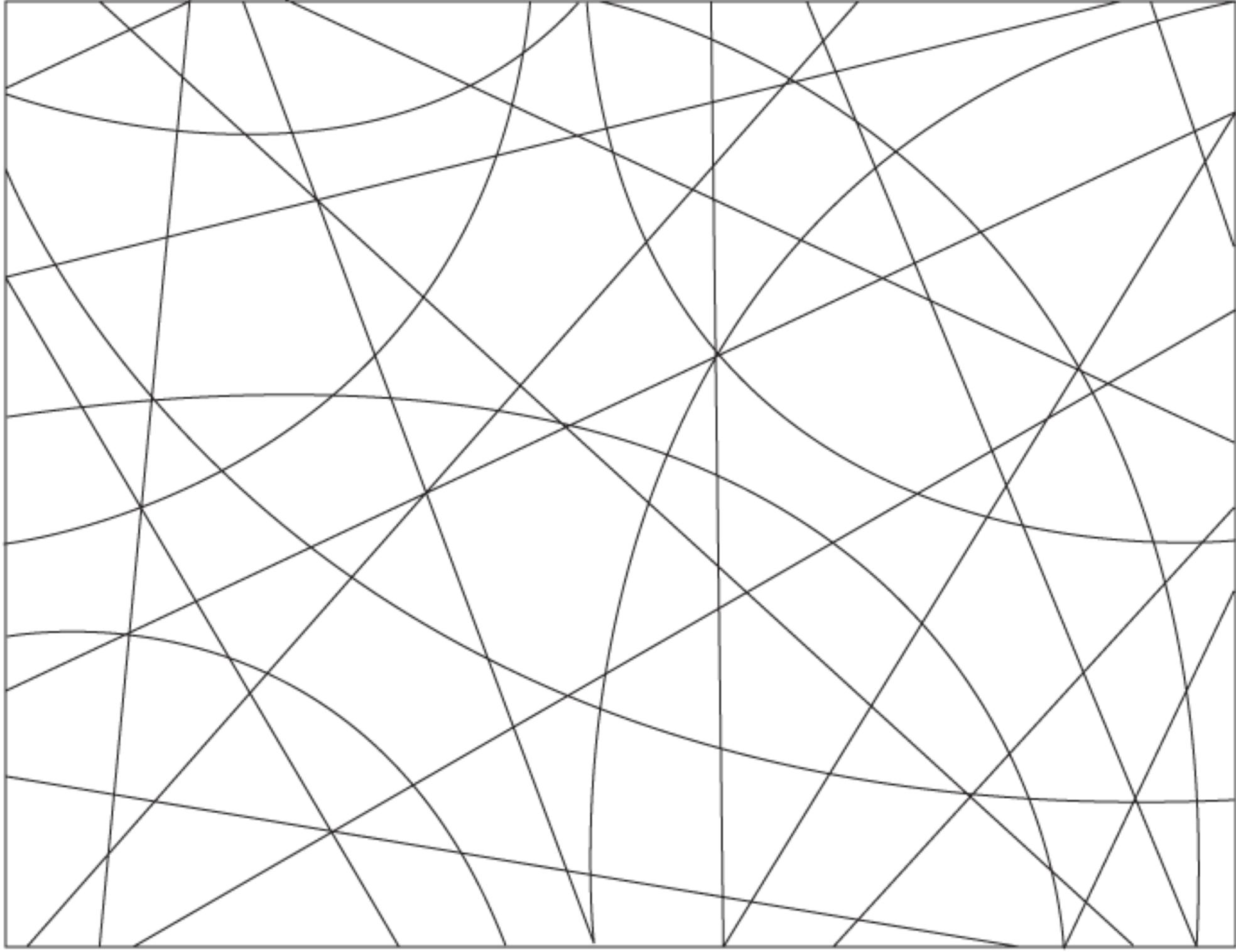
Arabesque 5



Arabesque 6



Arabesque 7



Quelques idées pour réaliser l'arabesque !

