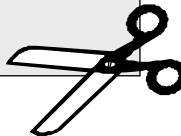
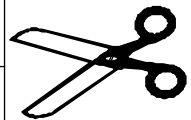


C H A P E

coller



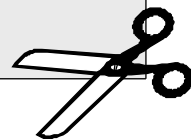
R O N



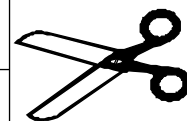
R O U G E

c h a p e

coller



r o n



r o u g e

**Matériel:** 64 cartes à imprimer et à découper et: 4 fois les planches à imprimer

**Niveau:** MS/GS pour 4 joueurs

**But du jeu:** Recomposer le premier la suite de mots CHAPERON ROUGE.

### **Règles du jeu:**

Les cartes sont mélangées et rassemblées en un paquet face contre table. Chacun leur tour les joueurs tirent une carte. Il y a cinq cas de figures:

1. Soit la carte est une **lettre** dans ce cas le joueur la **place sur son plateau** à l'endroit qui convient, soit il la replace sous la pile. (cas du joueur qui pioche une lettre déjà placée)
2. Le joueur tire une carte **loup**: Il doit **céder une de ses lettres** au joueur de son choix sauf s'il n'en possède aucune.
3. Le joueur tire une carte **chasseur**: Cette carte est conservée par le joueur pour **se protéger du loup** auquel cas, une carte loup n'aura pas d'incidence sauf de passer son tour après avoir remis les cartes loup et chasseur sous la pile.
4. Le joueur tire une carte **mère**: Cette carte est un **joker** qui permet de remplacer la lettre de son choix.
5. Le joueur tire une carte **grand-mère**: **Il passe son tour** après avoir placé la carte sous la pile.

**Objectifs:** Jouer à un jeu de société en participant activement

Nommer des lettres de l'alphabet

Recomposer des mots en associant des lettres identiques