

JEU DES CHATS ET SOURIS



BUT DU JEU

Décoder les mots de l'album Thomas le chat.

Arriver le premier à la case numéro **62**.



MATÉRIEL

- 1 à 2 dé(s) à jouer
- 4 à 6 pions selon le nombre de joueurs



AVANT DE JOUER



Placer les cartes face cachée dans une pile à côté de la planche de jeu.



Chaque joueur choisit son pion et lance le dé à tour de rôle. Le joueur avec le plus grand chiffre débutera la partie. Les autres joueront à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place son pion sur la case de départ.

Départ

Le premier joueur pige une carte de la pile et doit lire correctement les mots écrits. S'il réussit, il peut lancer le dé et avancer du nombre de cases indiqué par le dé. Si les mots sont lus incorrectement, le joueur reste sur sa case. On remet les cartes sous la pile après la lecture.



Les pions qui atterrissent sur une case touchée par la queue du chat peuvent monter vers la case touchée par les pattes avant du chat.



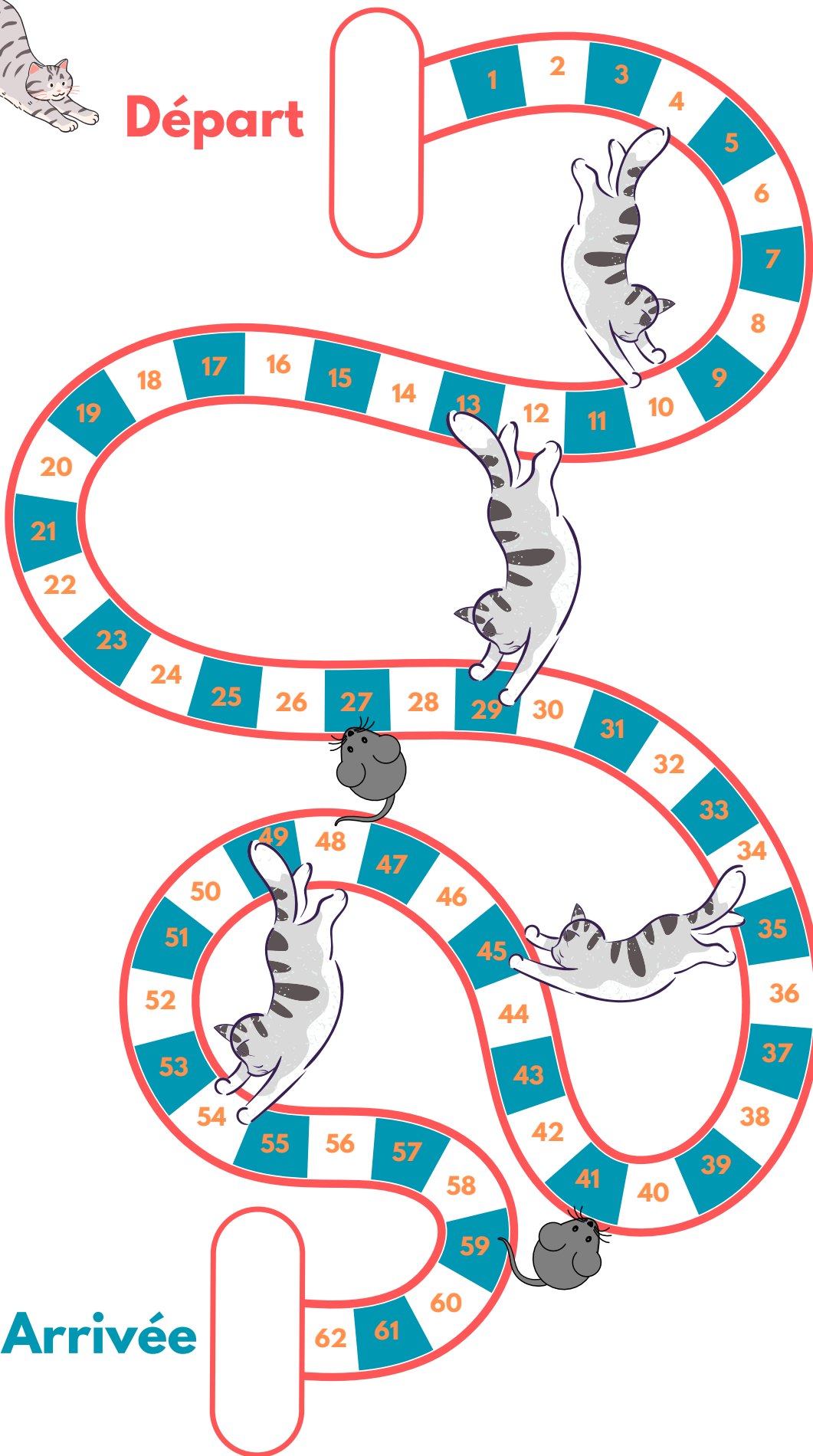
Les pions qui arrivent sur une case touchée par la queue de souris doivent toutefois glisser vers la case touchée par la tête de la souris.



Le premier qui atteindra la case numéro **62** avec le chiffre exact est le gagnant.



Départ



Arrivée



Cartes de lecture à découper

Découper les cartes et les placer à l'envers en une pile.

gris
cri

trop
gros

poisson
poison

doux
toux

coussin
cousin

pense
danse

cuisine
cousine

grosse
brosse

faire
taire

laine
peine

comment
content

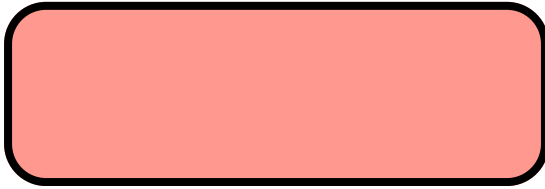
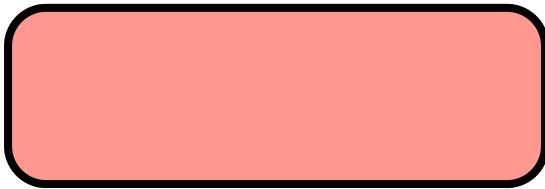
dormir
courir

lundi
jeudi

chasser
assez

Cartes de lecture à découper

Imprimer les cartes recto-verso.



Cartes de lecture à découper

Découper les cartes et les placer à l'envers en une pile.

peur
pleure

orage
orange

mardi
mercredi

passer
penser

sale
pâle

j'aime
aimer

vendredi
samedi

jouer
journée

lire
livre

long
monde

ranger
changer

jalouse
jalousie

rouge
souris

chat
chanter

Cartes de lecture à découper

Imprimer les cartes recto-verso.

