

Départ

Arrivée

1

2



4

5



7

8



10

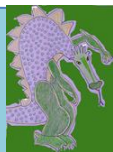
11

12



14

15



17

18

19

20



22



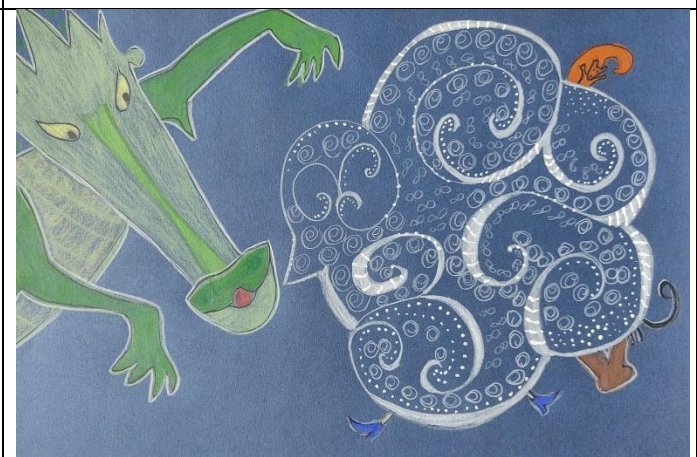
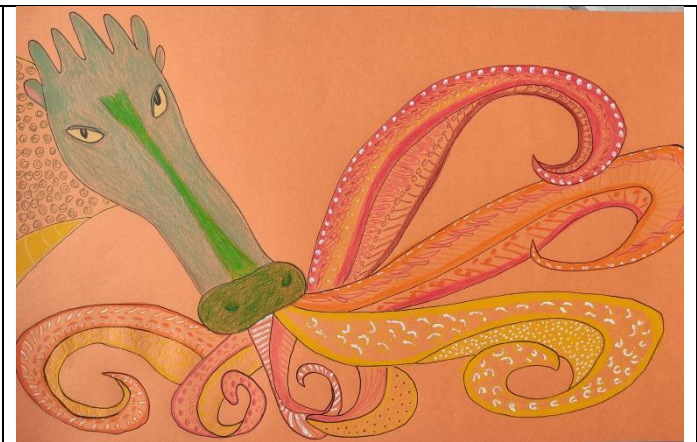
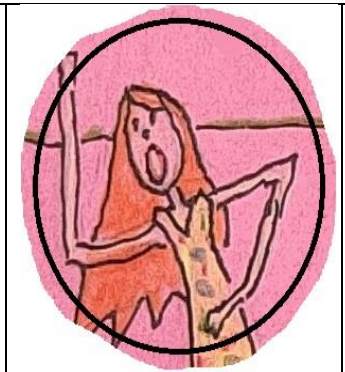
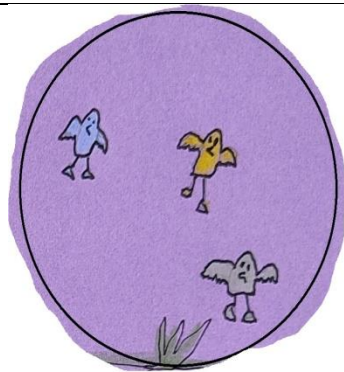
23

24

25



27



En route pour la source !

But du jeu :

se familiariser avec les éléments d'un récit. Comprendre les événements importants d'une intrigue (dragon cracheur de feu ou cracheur de vapeur d'eau).

Matériel :

Imprimer le plateau de jeu l'agrandir en A3 et le plastifier.

Imprimer et plastifier les jetons et les cartes. Les découper. Se procurer un dé.

Règle du jeu

Chacun choisit un jeton.

A tour de rôle le joueur lance le dé. Il avance du nombre de cases indiquées par le dé.

S'il arrive sur une case occupée il place son jeton dans la case suivante.

S'il arrive sur une case fée le joueur rejoue.

S'il arrive sur une case dragon, le joueur tire une carte. Si c'est la carte d'un dragon cracheur de feu le joueur recule du nombre de cases indiqué sur le dé. Si c'est un cracheur de vapeur d'eau le joueur avance du nombre de cases indiqué sur le dé.

Le vainqueur est celui qui arrive en premier à la source.