

LA DERNIÈRE SYLLABE

Le but du jeu ? Trouver un mot qui commence par la fin de celui de votre adversaire. Il dit "AniMAUX", dites "MOto". Il dit "AstiCOT", dites "COquelicot". A chaque mot trouvé par joueur, il remporte 1 point. Sinon, il passe son tour et le point revient au suivant, s'il trouve un mot. Si personne n'a de solution, on recommence le jeu avec un nouveau mot.

LA CHASSE AU TRÉSOR SUR LA LUNE

Choisir des petits jouets et emballer-les dans du papier d'aluminium froissé puis cacher ces fausses pierres de Lune dans le jardin. Les enfants doivent les trouver !



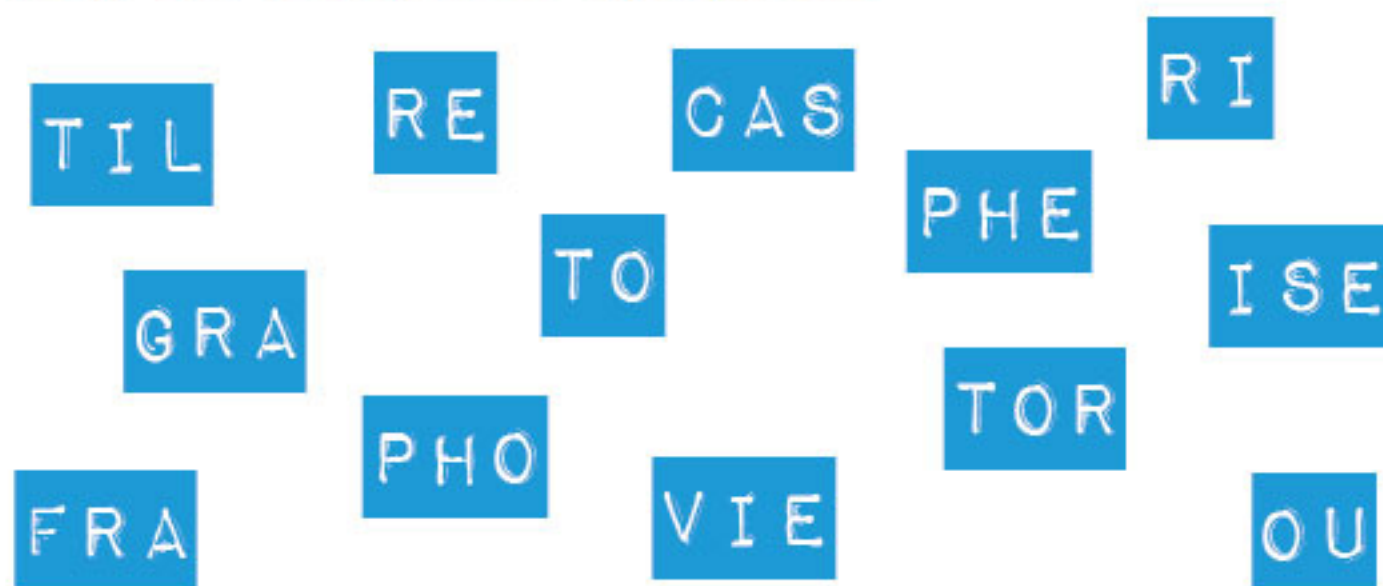
LA BATAILLE

La bataille nécessite d'avoir au 3 dés ou plus. Chaque joueur lance ses dés à tour de rôle et il devra, avec les chiffres obtenus, trouver la plus grande combinaison possible. C'est à dire que s'il obtient un 2, un 3 et un 4 alors sa combinaison la plus haute est le 432. C'est le joueur qui a le plus grand nombre final qui est le gagnant. Vous pouvez également faire le contraire, c'est à dire essayer de réaliser la plus petite combinaison possible.



BOUTS DE MOTS

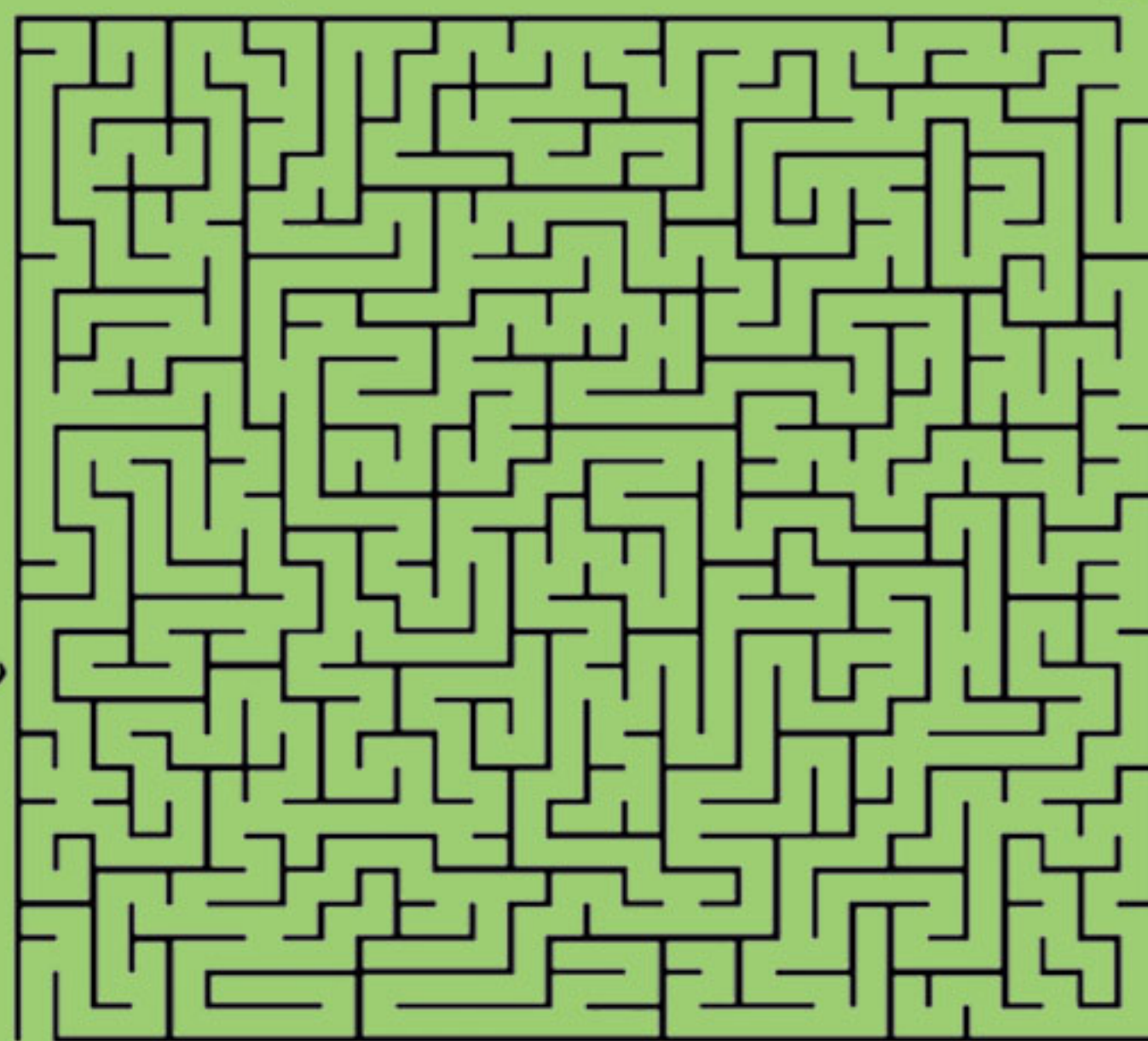
5 mots sont cachés dans ce jeu. Pour les retrouver, relie les syllabes éparpillées.





L'OEUF DANS LE LABIRYNTHE

Aide le garçon à trouver son oeuf de Pâques



DÉFI CONSTRUCTION

Avec des legos ou un autre jeu de construction, réalise un château, un bateau ou un animal. Adresse la photo de ta plus belle réalisation sur contact@bievres.fr. Les plus belles seront récompensées !

