

Départ

**Accentuer
ou non**



Ulysse et les sirènes, John William Waterhouse

©laclassedeclara

Accentuer ou non

©laclassedeclara

MATÉRIEL

- 4 pions
- 1 dé
- 1 ardoise par joueur
+ 1 feutre d'ardoise
- les cartes de jeux
- des jetons

RÈGLES DU JEU

4 JOUEURS MAXIMUM



Ulysse et les sirènes, John William Waterhouse

1. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de case indiqué.
2. Il pioche une carte de la couleur de la case sur laquelle il est tombé sans la regarder et la donne à un autre joueur qui lui dicte le mot à écrire.
3. Il écrit alors le mot sur son ardoise. Si l'orthographe est correcte, il gagne un jeton. Sinon, il ne gagne pas de jeton.

Le premier joueur qui a 10 jetons a gagné.

la
mythologie

une aventure

un dieu

une déesse

le chef

un éclair

le frère

raconter

lancer

extraordinaire

belle

un enfant

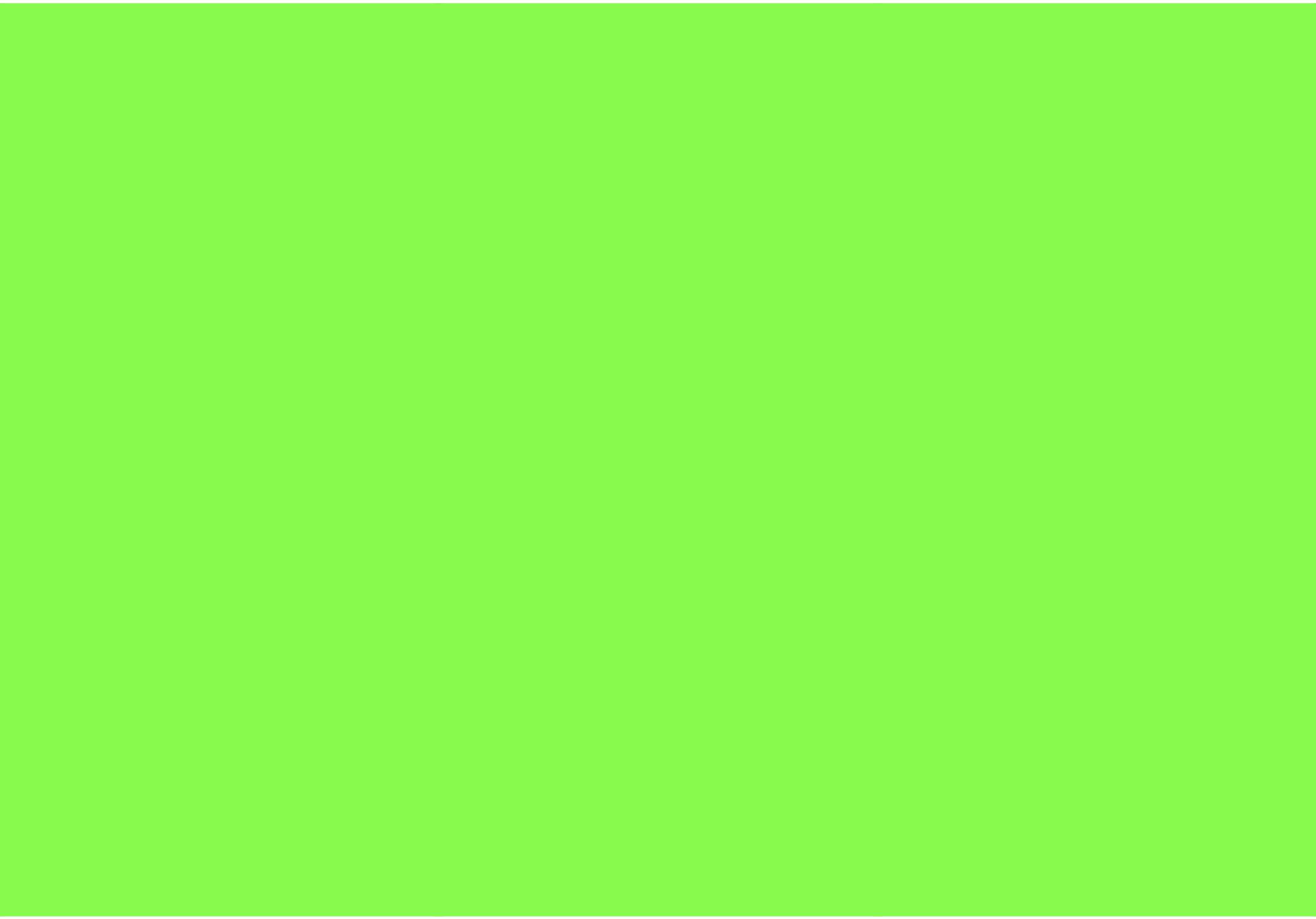
la mer

avec

sur

antique

la mer	l'enfer	un enfant	le jumeau
la jumelle	le messenger	la messagère	une chouette
gouverner	beau	belle	intelligent
intelligente	avec	sur	plusieurs



la Terre	le héros	un exploit	réaliser
rusé	fort	comme	extraordinaire
antique	l'enfer	la mythologie	une déesse
un éclair	gouverner	intelligent	plusieurs

