

Départ

Les marques du pluriel

@laclassedeclara



Le pont du Gard, Inconnus

Les marques du plurIEL

©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



Le pont du Gard, Inconnus

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.

l'Antiquité	un pays	la Gaule	les Gaulois
les Romains	la guerre	une bataille	une coutume
gagner	s'appeler	vivre	adopter
pendant	après	plusieurs	dans

un pont	un habitant	la route	un monument
un temple	construire	prier	se laver
dans	partout	beaucoup	l'Antiquité
la Gaule	les Gaulois	les Romains	une bataille



un spectateur	un combat	un gladiateur	un animal
un cirque	le public	la course	regarder
dorer	dans	partout	beaucoup
un temple	une bataille	l'Antiquité	une coutume

