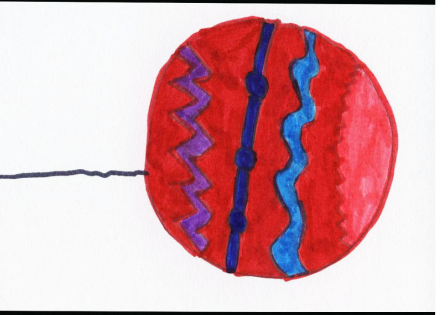
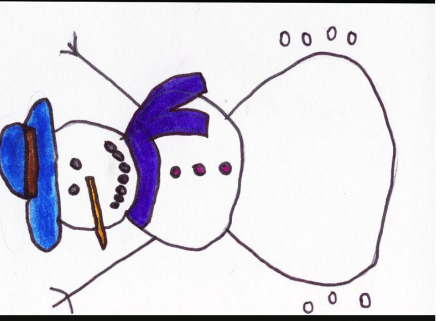
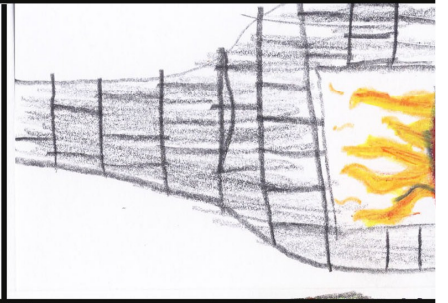
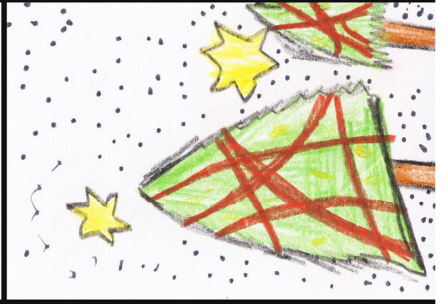
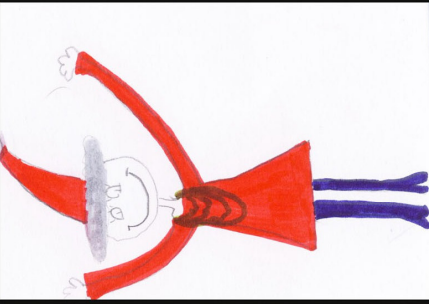
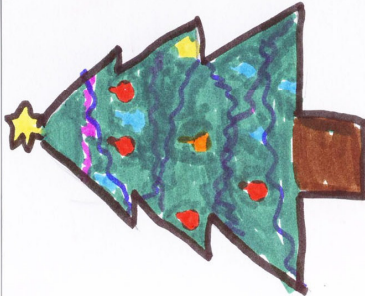


Mémoire

Imprimer 2 fois cette page sur feuilles épaisses
(ex. : papier photo), découper et... jouer.



Choisis 4 nombres au hasard de 1 à 6
et lis les bouts de phrases correspondants.

Orphée - Coralie - Estelle

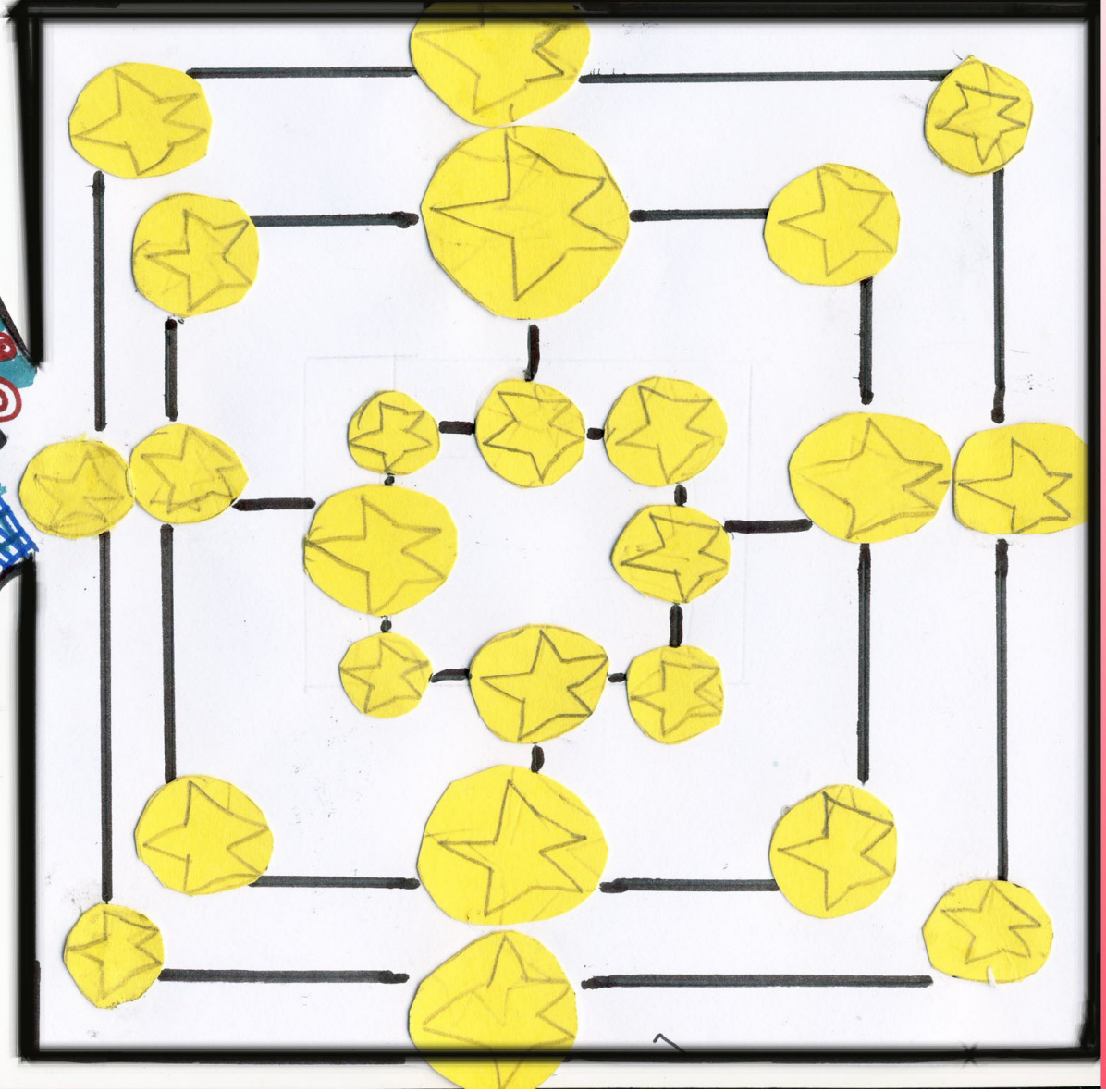
Le Père Noël (1)	range ses (1) jouets	avec (1) plaisir	à (1) l'école
Un Lutin (2)	se lèche le (2) genou	à (2) toute vitesse	dans (2) l'espace
La Mère Noël (3)	Elle (3) coiffe	en (3) silence	à la (3) maison
L' ange (4)	lit un livre (4)	tranquillement (4)	sous le (4) sapin
Le renne (5)	mange une (5) tartine	en (5) chantant	dans un (5) panier
une petite fille (6)	distribue un (6) cadeau	en (6) baillant	sur un (6) traîneau



La bonne position.
Imprimer...découper...jouer...
Qui réussira la bonne position ? Cassandra et Adeline

Yoan

Vasil



Imprimer...jouer...

RÈGLE DU JEU

- neuf pions blancs
- neuf pions noirs

La pose.

Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

Le mouvement.

Lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur peut faire glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu.

À tout moment du jeu, celui qui réalise un *moulin* – c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions – peut capturer un pion adverse, sauf si celui-ci l'a déjà partie d'un moulin.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.

RÈGLE DU JEU

- neuf pions blancs
- neuf pions noirs

La pose

Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

Le mouvement

Lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur peut faire glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu.

À tout moment du jeu, celui qui réalise un *moulin* — c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions — peut capturer un pion adverse, sauf si celui-ci fait déjà partie d'un moulin.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.