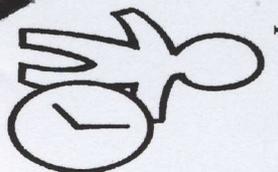
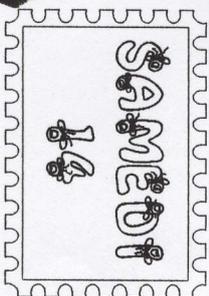
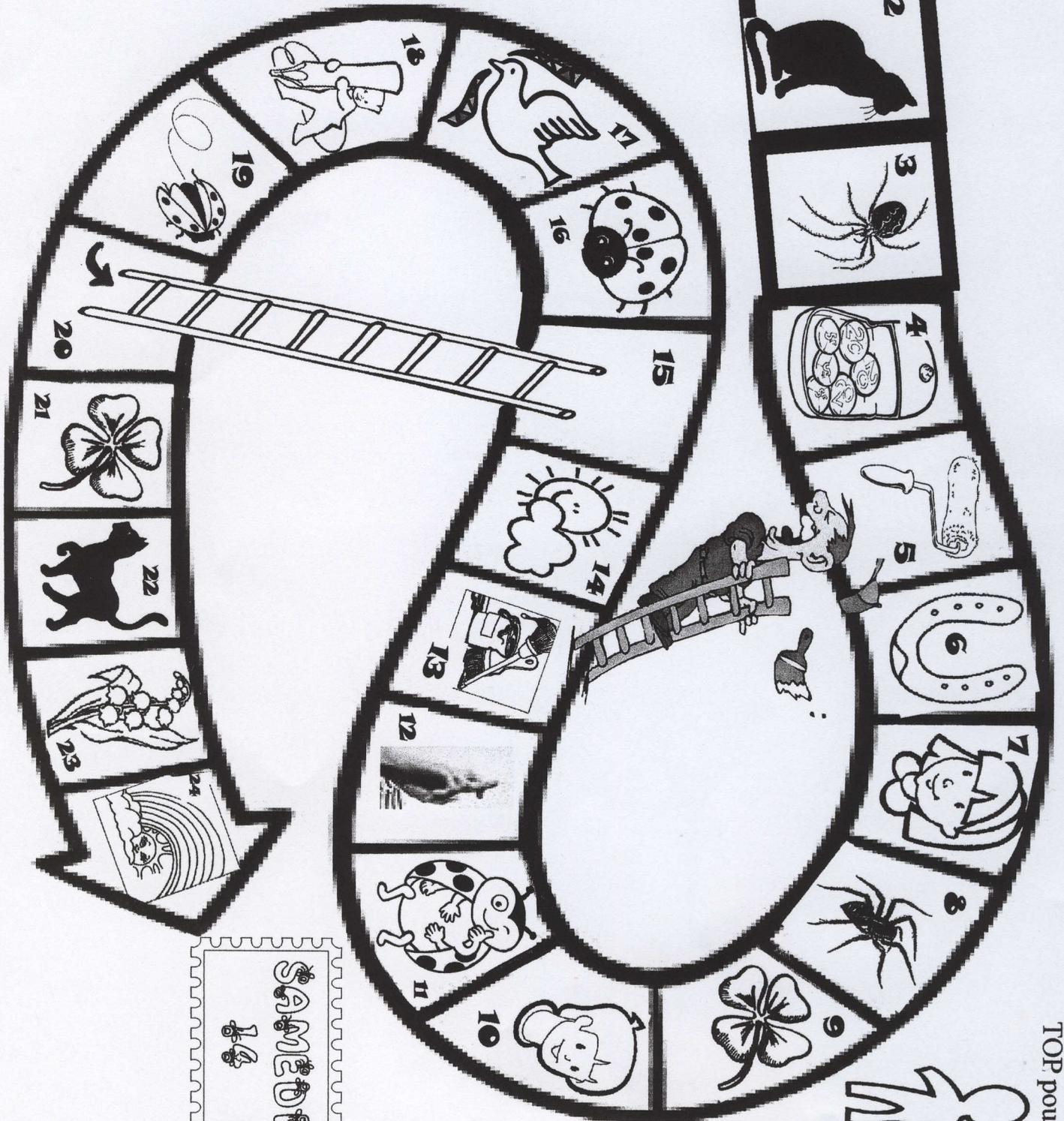
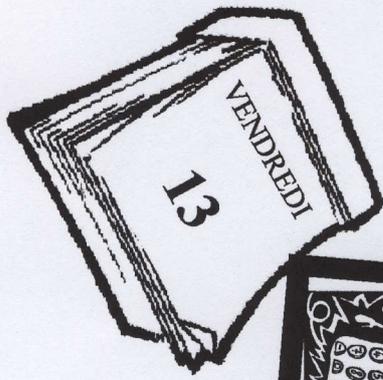


DEPART



TOP pour 24 H

TOP POUR 24 H

Matériel : un jeton par joueur, un dé, des feuilles de papier, des crayons, une pièce de monnaie ----- le plan de jeu. (photocopier en A3)

BUT : partir du vendredi 13, pour arriver 24 heures plus tard, le samedi 14.

Le joueur ne doit pas dépasser le timbre du 14 avec ses points. Il doit « tomber » juste dessus, sinon reculer d'autant de cases qu'il y en a en trop !

Déroulement :

Le joueur qui est né un 13 ... commence,
puis celui né un 14..., un 15 un 31.... un 1....un 2....

Lorsque le jeton stoppe sur la case :

- 1 - Ecrire le nombre 13 en lettres.
- 2 - Chat noir : chaque joueur miaule 3 fois pour conjurer le sort.
- 3 - Araignée du matin chagrin : chaque joueur va vite chercher un mouchoir pour essayer les larmes du camarade qui s'est arrêté sur cette case. (celui qui ne trouve pas de mouchoir, laisse passer son tour !)
- 4 - Prendre la pièce de monnaie : la lancer en l'air, si c'est pile (côté du chiffre) avancer de 4 cases ; si c'est face, avancer de 2 cases.
- 5 - Descendre rapidement de l'échelle avant de tomber. (→ 13)
- 6 - Un fer à cheval : Youpie ! Hennir de joie.
- 7 - Si tu es une fille : avancer de 2 cases.
Si tu es un garçon : passer son tour.
- 8 - L'araignée tisse une belle toile, passer ton tour et dessiner cette toile.
- 9 - Découverte d'un trèfle à 4 feuilles : super ... avancer de 4 cases.
- 10 - Si tu es une fille : passer son tour.
Si tu es un garçon : avancer de 2 cases.
- 11 - La coccinelle : nommer 4 insectes.
- 12 - Croiser les doigts.. et se dire trois fois en fermant les yeux :
« Tout va bien se passer ! »

- 13** - !!!!!!! S'il fait beau temps : avancer de 4 cases.
S'il pleut : reculer de 5 cases.
S'il fait gris : chaque joueur dessine un soleil.
- 14** - Un petit nuage... se reposer un tour.
- 15** - « Ouf ! Je ne passe pas sous l'échelle ! »
- 16** - Une coccinelle : dire les 2 autres noms de la coccinelle. (pernette / bête à bon Dieu)
(N'en dire qu'un = reculer d'une case)
- 17** - La colombe de la Paix te guide jusqu'au 21.
- 18** - Ecrire correctement les jours de la semaine.
- 19** - La coccinelle : s'envoler jusqu'au 21.
- 20** - Ne pas se placer sous l'échelle.... Vite y monter ! (→ 15)
- 21** - Le trèfle à 4 feuilles : montrer 2 objets verts
et nommer 4 légumes verts. (si rép. non complète : reculer de 3 cases)
- 22** - Le chat noir s'en va ... retourner au 21.
- 23** - Le brin de muguet : relancer le dé.
- 24** - L'arc-en-ciel : trouver 4 objets de couleurs différentes...
puis avancer d'un point :

SAMEDI 14 : YOUPIE !! Les 24h sont passées !!

