

Règle du jeu : **Le trésor des pirates** (cartes vocabulaire en visuo-sémantique)

Poser les cartes du vocabulaire en visuo-sémantique à côté du jeu, face cachée : c'est le tas de pioche .
Le panneau de la nature des mots (4P ou 5-6P) est également posé à côté du jeu.

Les cases de couleur :

case jaune	⇒ Ton copain pioche une carte, donne l'orthographe du mot pioché.
case bleue	⇒ Tire une carte. Pose-la sur la bonne case du panneau de la nature des mots. Vérification de la bonne réponse à l'aide du dictionnaire.
case verte	⇒ A choix : - Ton copain pioche une carte, donne l'orthographe du mot, puis classe-le. ou Tire trois cartes et classe-les dans l'ordre alphabétique.

Les autres cases : (la case à nombre rouge t'indique que tu dois te rendre à la case à nombre vert indiqué)

Case 2 : Le rat saute sur les tonneaux, suis-le et va à la case 20.

Case 4 : Tu grimpes sur le palmier et arrive à la case 12.

Case 9 : Tu glisses le long de la lame ! Retour à la case 7.

Case 11 : Le canon tire des boulets ! Va à la case 29 !

Case 18 : Tu suis la corde et retourne à la case 16.

Case 25 : Le perroquet du Capitaine s'est envolé ! Suis-le à la case 10 !

Case 28 : Tu as trouvé le plan du trésor ! Cap sur l'île au trésor à la case 52

Case 33 : Le crocodile mangerait bien le pirate ... suis-le jusqu'à la case 46.

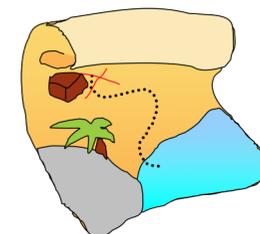
Case 35 : La longue-vue t'oblige à redescendre à la case 31 !

Case 40 : La longue lame du sabre t'emmène à la case 43.

Case 44 : A l'abordage ! Suis le pirate à la case 53 !

Case 49 : Descends le drapeau et rejoins la case 32.

Case 55 : Le crâne t'empêche d'avancer ! Tu redescends à la case 42.



*Réponse inexacte ?
Reste sur place et tente une
autre question le tour suivant.
En cas de bonne réponse, tu
pourras lancer le dé pour
avancer.*

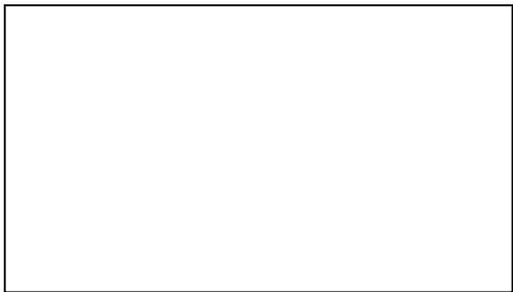
déterminant



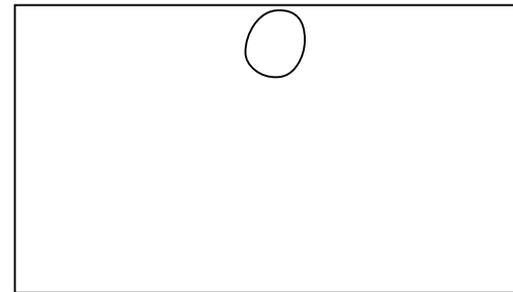
nom



verbe



?



liste

déterminant

Un
Une

nom

On peut

On ne peut pas

verbe

Je marche

Je

adverbe

liste

préposition

Je suis

adjectif

