



Conjugu'hérisson

Préparation du jeu :

Installer les dalles de jeu en cercle. Chaque joueur pose son hérisson sur la dalle de son choix.

Règle du jeu :

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et font avancer leur hérisson.

- Quand le hérisson arrive sur une dalle « insecte », il prend un bâton correspondant et conjugue le verbe. Si c'est juste, il gagne un piquant.
- Dalle « hérisson endormi » : passer son tour.
- Dalle « renard » : remettre tous ses piquants en jeu.
- Si le hérisson passe par-dessus un autre (il ne peut pas y avoir deux hérissons sur la même dalle), il lui prend un piquant.

Le gagnant est le hérisson qui a récupéré tous ses piquants.

Variante :

On peut ajouter un dé « temps » en fonction des temps étudiés.





