

# L'escargot des révisions

Matériel : dé, pion, sablier et cartes de jeu, cahier leçon conjugaison, table de multiplication, une règle, une ardoise, des feuilles quadrillées, des pièces et des billets.

On peut jouer individuellement ou en groupe.

Chaque joueur ou groupe lance le dé et se positionne sur sa case.

Le premier joueur tire une carte correspondant à la case (son voisin de droite la lit) et répond (temps d'un sablier). Si la réponse est exacte, il gagne 1 point et garde la carte en guise de point. C'est alors le tour du voisin .

Dès que tous les joueurs arrivent sur la case « arrivée » , on compte les points de chacun . Celui qui aura le plus de point aura gagné !

Les cartes :



**Littérature** : cartes album des livres lus, étudiés durant l'année.



**Calcul** : petites opérations, tables de x et +...On peut utiliser aussi les cartes rituels.



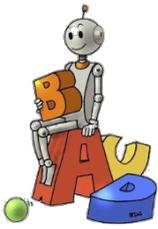
**Sciences** : fiche documentaire animaux, élevage... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Conjugaison** : temps des verbes, conjuguer... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Espace** : cartes sur les pays rencontrés par Loup, on peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Vocabulaire** : ordre alphabétique, mot de la même famille... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Poésie** : réciter une poésie ou chanter un chant appris au cours de l'année.



**Numération** : dénombrer, avant/après... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Grammaire** : phrase, nature des mots... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Mesure** et géométrie: segment, tracer, polygone, masse, heure... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Orthographe** : écrire les mots appris au cours de l'année... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Temps** : cartes sur les périodes étudiées de l'histoire, on peut utiliser aussi les cartes rituels.

# L'escargot des révisions

**Matériel** : dé, pion, sablier et cartes de jeu, cahier leçon conjugaison, table de multiplication, une règle, une ardoise, des feuilles quadrillées, des pièces et des billets.

**Règle du jeu** :

On peut jouer individuellement ou en groupe.

Chaque joueur ou groupe lance le dé et se positionne sur sa case.

1<sup>er</sup> tour : Chaque joueur ou groupe lance le dé et se positionne sur sa case.

Les tours suivants : Le joueur tire une carte correspondant à la case (son voisin de droite la lit) et répond (temps d'un sablier). Si la réponse est exacte, il lance le dé et avance. Si la réponse est fautive, il reste sur sa case et répondra au tour suivant.

Le premier arrivé sur la case « arrivée » a gagné.

**Les cartes** :



**Littérature** : cartes albums des livres lus, étudiés durant l'année.



**Calcul** : petites opérations, tables de x et +... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



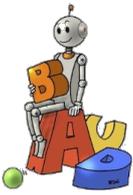
**Sciences** : fiche documentaire animaux, élevage... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Conjugaison** : temps des verbes, conjuguer... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Espace** : cartes sur les pays rencontrés par Loup, on peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Vocabulaire** : ordre alphabétique, mot de la même famille... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Poésie** : réciter une poésie ou chanter un chant appris au cours de l'année.



**Numération** : dénombrer, avant/après... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Grammaire** : phrase, nature des mots... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Mesure** et géométrie: segment, tracer, polygone, masse, heure... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Orthographe** : écrire les mots appris au cours de l'année... On peut utiliser aussi les cartes rituels.



**Temps** : cartes sur les périodes étudiées de l'histoire, on peut utiliser aussi les cartes rituels.