

1-2 joueur(s)

lecture de mots

BUT : Réussir à nourrir les 2 dragons avant la fin du sablier/minuteur.

ECHAFFEMENT : Lis les étiquettes et donne-les à manger aux dragons en fonction de leur sens. Si le mot existe, donne-le au dragon « content », s'il n'existe pas enfille-le dans la bouche du dragon « fâché ».

PARTIE PIMENTÉE :

1 à 2 joueurs avec un temps limité (8 minutes: niveau débutant, 5 minutes niveau moyen, 3 minutes : difficile)

- Retourne toutes les étiquettes à l'envers, faces cachées sur la table. (y compris les 2 piments).
 - Démarre le chronomètre/ retourne le sablier..Et c'est parti!
 - Nourris les dragons le plus vite possible, mais attention si tu retournes un piment, le dragon qui le reçoit, recrache tout ce qu'il a mangé et il faut tout recommencer! (La carte piment est ensuite enlevée du jeu.)
- Arriveras-tu à les nourrir à temps?
Attention, ne le trompe pas, sinon les dragons t'avaleront tout cru!

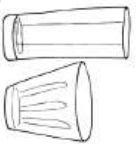


Ça n'existe pas !

Scotche Ici !

1. Découpe les dragons, fais un trou pour la bouche.

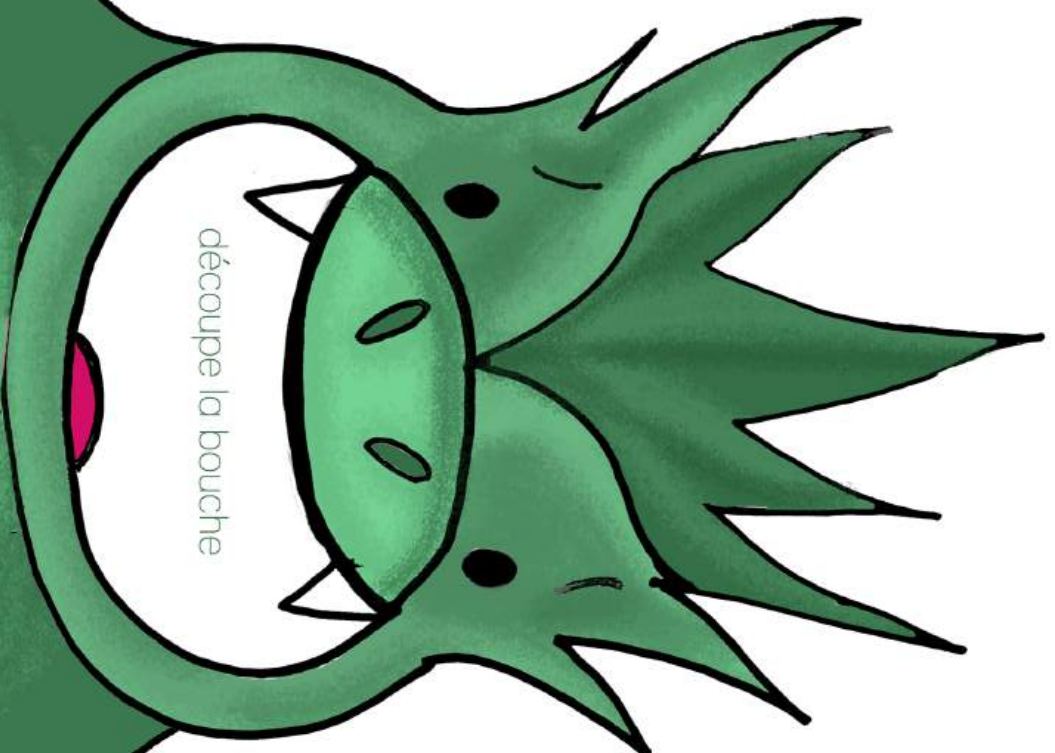
2. Prends 2 verres ou bocaux.



3. Entoure le verre avec le dragon et scotche le dos en faisant dépasser la bouche.



4. Répète l'opération pour le deuxième dragon.



Ça existe !

Scotche Ici !

gaufre

beau

seau

automne

automobile

pauvre

sauvage

moto

robot

lavabo

épaule

faute

jaune

tuyau



eau

jumeau

peau

domino

tireau

lilau

auru

folu

sautri

valeau

brotu

ziveau



péteau

rasseau

vélo

féreau

barrio

lipo

covo

caudu