

JEU « Abécédaire médiéval »

But du jeu

Il ressemble à celui du jeu de l'oie. Il s'agit d'arriver au château le plus rapidement possible en ayant trouvé des mots qui commencent par les lettres données.

Préparation du jeu

Choisir un thème en fonction de l'âge des enfants (prénom, animaux, ...) ou tirer au sort une carte « Thème ».

Déroulement

Après un lancer du dé, le joueur doit trouver un mot qui commence par la lettre de la case et qui correspond au thème choisi.

S'il ne trouve pas, le joueur ou l'équipe retourne sur la case dont il est parti : il relancera le dé au tour suivant.

Quand le joueur tombe sur la case « ? », il peut donner un mot de son choix.

Quand le pion s'arrête sur une case « licorne », le joueur rejoue immédiatement et repart en sens inverse. Au tour suivant, il reprendra le cours du jeu dans le bon sens.

Pour gagner, il faut tomber obligatoirement sur la case «château »

Livres

Vous pouvez décider d'utiliser le dictionnaire à côté de vous et prévoir une sélection de romans et documentaires sur le Moyen-Âge.

Variantes

Écrire une phrase le temps d'un tour de plateau.

Imaginer une histoire à l'oral, le temps d'un tour de plateau.

Thèmes

1. Les chevaliers de la Table Ronde
2. La vie au Moyen-Âge
3. Les animaux imaginaires
4. Les châteaux forts
5. Le Roman de Renart
6. une carte véléda
- 7.une carte véléda
- 8.une carte véléda