

Une histoire à grosse voix

Emile Jadoul

Un mistigri à grosse voix



« Dis Papounet, tu nous racontes une histoire à grosse voix ? » demandent les trois petites grenouilles installées dans le grand lit. Papa doit d'abord échauffer sa voix, puis éteindre la lumière.

« Oh là là, quelle grosse voix, s'inquiètent les enfants. Où est mon doudou ? Et si on allumait une petite lampe... »

Matériel :

- Le jeu de cartes disponible en annexe à imprimer en couleur
- Des ciseaux

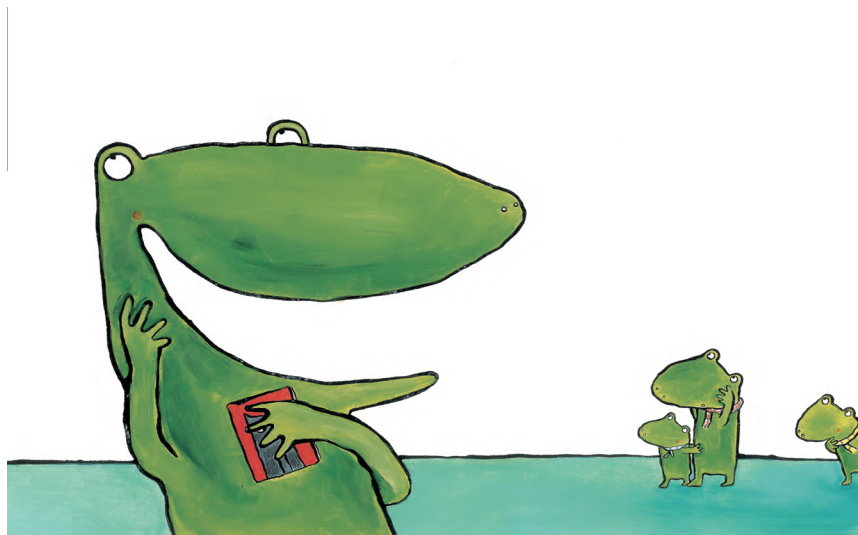
Pour une durée de vie plus longue, les cartes peuvent être plastifiées par vos soins.

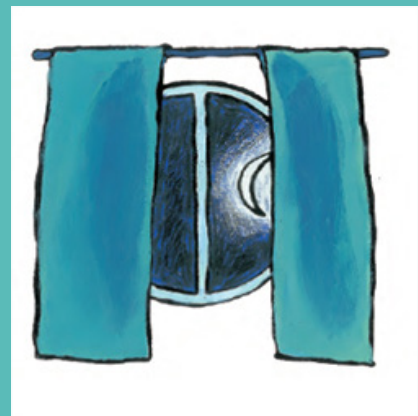
Nombre de joueurs : à partir de 2

But du jeu : Le but de ce jeu est d'associer des paires tout en se débarrassant du monstre à grosse voix.

Règles :

1. Distribuer toutes les cartes équitablement entre les joueurs
2. Chaque joueur regarde ses cartes et dépose sur la table les paires déjà présentes dans son jeu
3. Les joueurs, les uns après les autres, vont piocher dans le jeu d'un autre joueur
4. Si la carte tirée correspond à l'une déjà présente dans son jeu, déposer la paire sur la table, sinon conserver la carte dans son jeu
5. Le perdant est celui qui conserve le monstre dans son jeu





Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix



Un mistigri à grosse voix

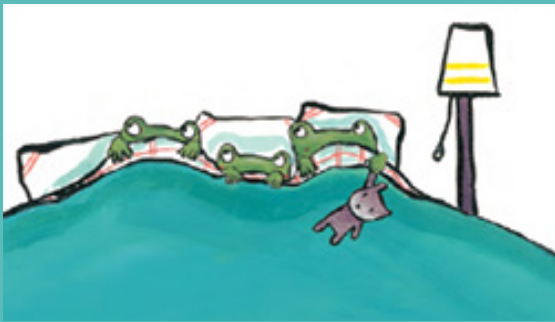
Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix



Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix

Un mistigri à grosse voix