

Ma PlayList

Loisirs

Titre : Mes Petites Pépites du confinement

1. Monster's Roulette
2. Hybrides
3. Calme & attentif comme une grenouille : le jeu



Playlist de : Clément

Les documents sont à envoyer à : contact.janime@dso.ifac.asso.fr



Conseils & astuces

Monsters Roulette et Hybrides

Deux activités au principe similaire : dessin, imagination, créativité, challenge, compétition. L'une comme l'autre est une excellente porte d'entrée pour créer un récit, écrire un livre d'histoires ou s'initier à la bande dessinée.



Calme et attentif comme une grenouille

Livre très connu et utilisé par de nombreux enseignants en classe pour aider les enfants à respirer, se calmer avant de reprendre les cours l'après-midi.



À vous de jouer !

Chacun lance le dé. Celui qui fait 6 commence la partie. Le but est de rejoindre le Club des grenouilles, à la case 63.

1. Choisissez un joueur qui choisira le premier la couleur de sa grenouille. C'est le joueur qui lance le dé.

2. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

3. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

4. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

5. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

6. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

7. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

8. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

9. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

10. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

11. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

12. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

13. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

14. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

15. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

16. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

17. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

18. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

19. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.

20. Le joueur qui a lancé le dé choisit la couleur de sa grenouille. Les autres joueurs choisissent la couleur de leur grenouille.