











DinoJeu: Additions



 -1	1+3	1+8	1+0	1+6		1+4	2+7
0+3							3+1
1+5							2+6
6+2							2+1
8+2							5+1
 +1							6+1
1+7							 +2
2+3							1+9
2+0							2+2
4+2							0+2
7+2							
							4+1
8+1							1+5
5+2							2+8
 -2							7+1
2+5							5+2
départ →							1+2





DinoJeu: Additions



Ton dino a très envie de faire un peu de sport et saute du nombre de cases inscrit dans la bulle.



Ton dino a besoin de se reposer, tu n'as rien à faire sauf rester concentré pour le tour prochain..



Un prédateur arrive à grands pas, tu dois reculer du nombre inscrit sur l'empreinte.



Cette case est déjà occupée par un dinosaure endormi, tu ne dois pas le réveiller donc rejoue.



As-tu fais ta toilette avant de commencer cette partie?
une mauvaise odeur plane dans l'air, retourne sur la case départ.






DinoJeu: Additions



Matériel:

- Un dé.
- Le plateau de jeu (je vous conseille de l'imprimer et de le plastifier).
- Des jetons de couleurs (ou tout autre matériel pour couvrir les oeufs ). Il faudra prendre une couleur par joueur).
- Des pions pour jouer (les mini-dinosaures si vous avez ou bien des gommes).

Règle du jeu:

Tous les joueurs placent leur pion sur le case départ, chacun son tour on lance le dé et on avance du nombre de case indiqué. On doit alors effectuer l'opération, si le résultat est correct, on pose un jeton sur l'oeuf correspondant.

si on tombe sur une case avec un dinosaure, on suit la consigne (cf feuille annexe).

La partie s'arrête quand un joueur à fini le tour du plateau ou quand tous les oeufs sont couverts. Celui qui totalise le plus de jetons de sa couleur gagne.

