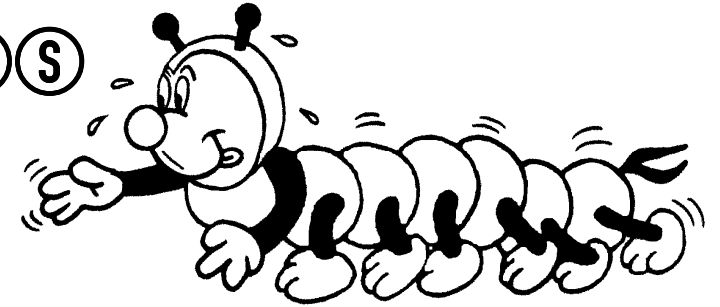
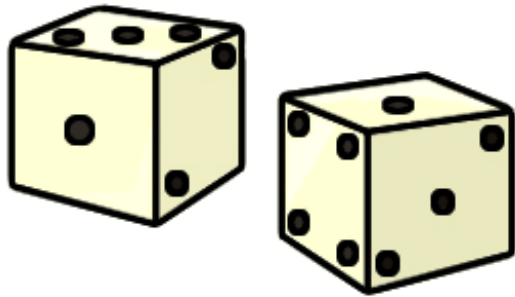


LE JEU DES CHENILLES



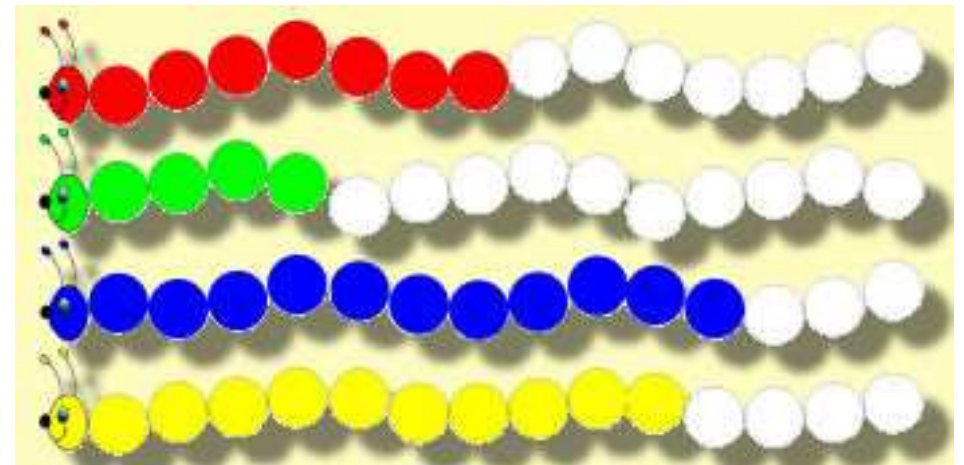
- *Imprimer la page 2 (tête de la chenille).*
- *Imprimer le nombre de pages 3 souhaité.*
- *Assembler les pages.*
- *Imprimer les jetons de la page 4 sur des feuilles de couleur afin d'économiser l'encre, les découper, après les avoir éventuellement plastifiés. Il est possible d'utiliser des jetons de jeux du commerce.*

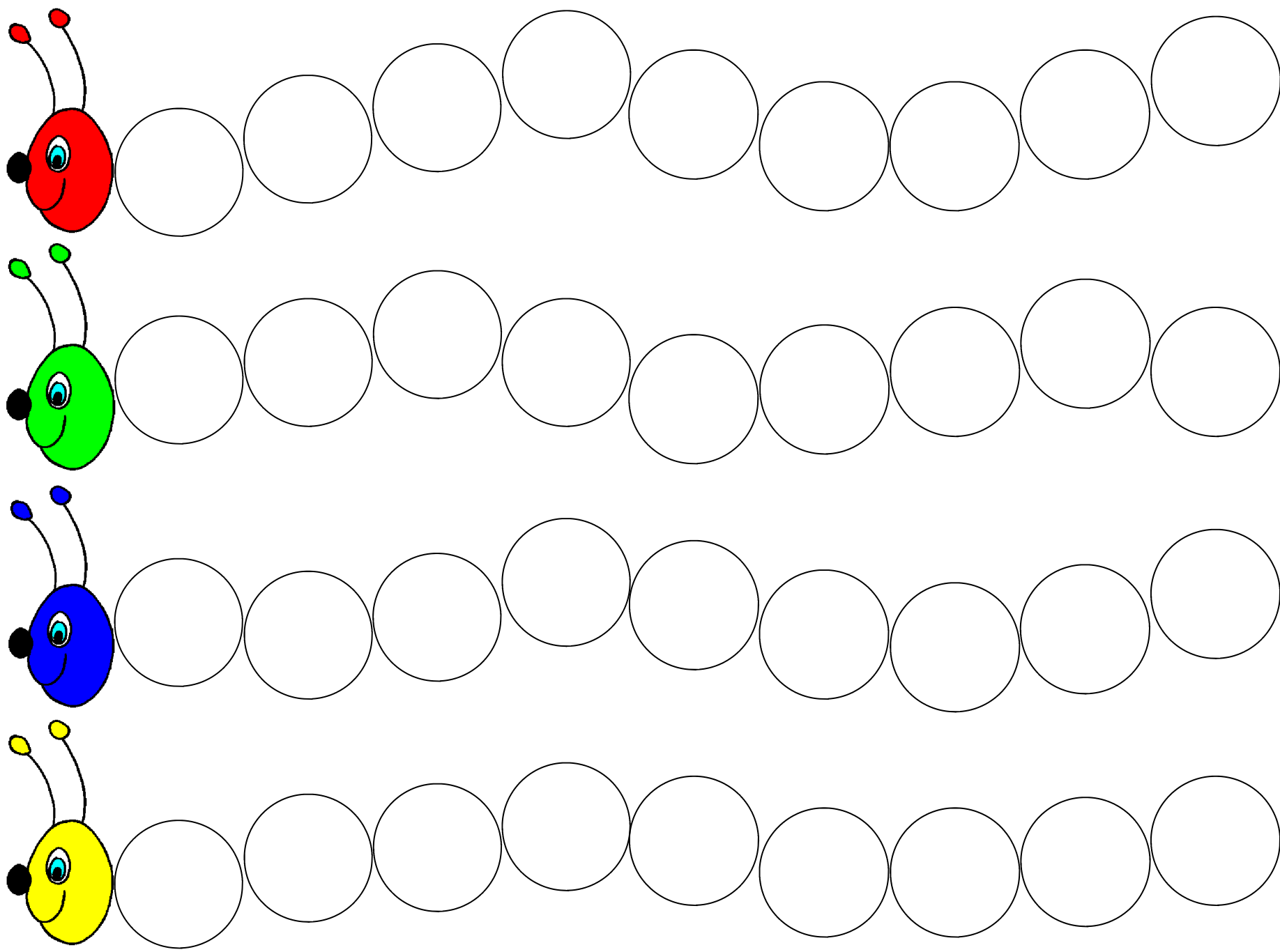


A tour de rôle, chaque joueur lance un dé et prend le nombre d'anneaux correspondant aux points indiqués et les place sur sa chenille. On peut choisir d'arrêter le jeu après X lancers de dés et comparer la longueur des chenilles ou attendre qu'un joueur termine sa chenille.

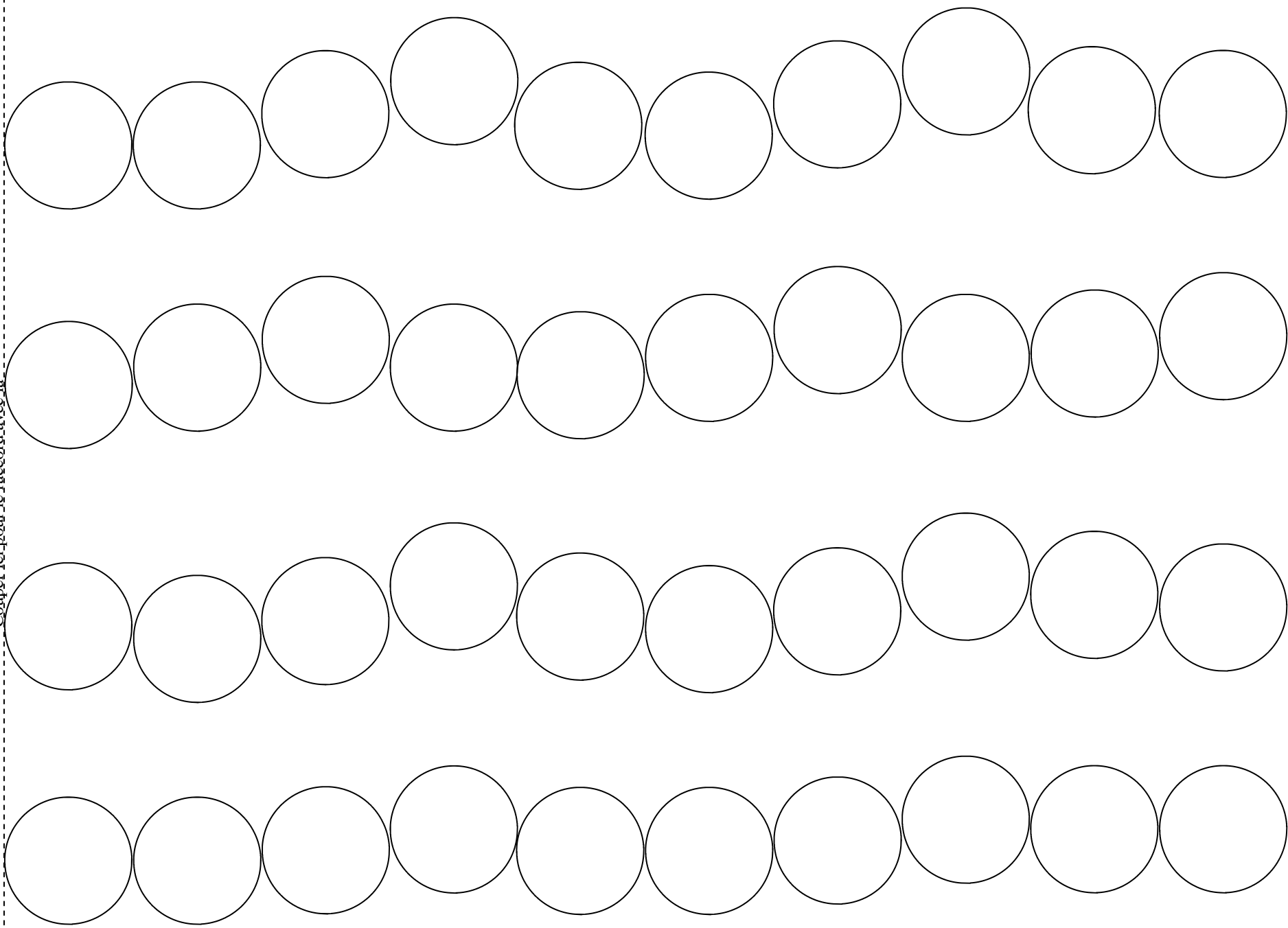
Variantes :

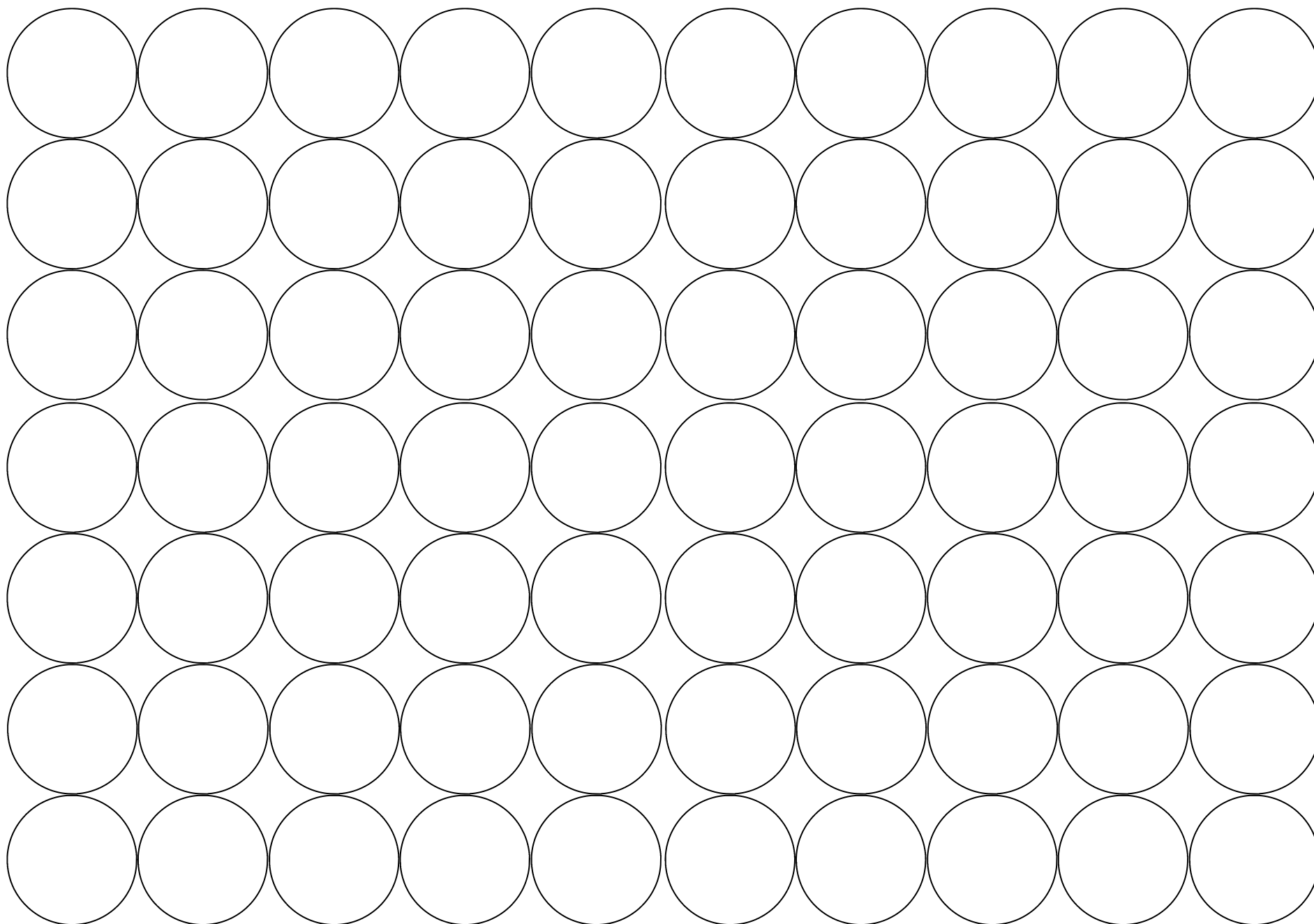
- Utiliser des dés +3 +2 +1 -1 -2 -3 : l'enfant ajoute ou retire des anneaux à sa chenille.
- Numéroter les anneaux pour les placer dans l'ordre numérique,
- Ecrire des lettres sur les anneaux pour reconstituer un mot, le prénom, l'ordre alphabétique...





Couper ici pour le raccord avec la





Jetons à imprimer sur du papier de couleur et à découper.