



## **JEU DE PISTE**

### **2 à 4 joueurs et un arbitre**

**Matériel** : plateau de jeu, un pion pour chaque joueur, 1 dés 6 faces, les cartes

**But** : Être le premier à attraper la banane

### **Déroulement** :

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant.

Le deuxième joueur joue à son tour. Si la case est déjà occupée par un pion, le joueur ne la compte pas et saute par-dessus.

### **Cases spéciales** :

Case lion : Le joueur additionne le nombre indiqué sur la carte au nombre de la case sur laquelle il se trouve. Si sa réponse est correcte, il avance du nombre trouvé. Sinon, il reste sur place.

Case éléphant : le joueur soustrait le nombre indiqué sur la carte au nombre de la case sur laquelle il se trouve. Si sa réponse est correcte, il reste sur place. Sinon, il recule de deux cases.

### **Exemples** :

CE1 : le joueur est sur la case lion 12. Il tire la carte « +4 ». Il annonce que cela fait 16.

CE2 : Le joueur est sur la case éléphant « 210 ». Il tire la carte « -20 ». Il annonce que cela fait 200. Sa réponse n'est pas correcte, il recule donc de deux cases jusqu'à la case 190.

Pour la petite histoire : le lion fait peur au gorille et il court très vite pour s'échapper. L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière.