**JEU ANIMAUX ET ÉCHELLES**

Nombre d'élèves : 1 à 4

Matériel : PDF "plateau de jeu"

4 pions

1 dé avec six faces

Une table

Des chaises (autant de chaises que d'élèves + 1 pour l'adulte)

* **But du jeu :**

**Arriver sur la dernière case "Fund" avant ses camarades. Ce jeu stimule l'esprit de compétition des élèves tout en leur permettant d'apprendre des mots en albanais.**

* **Déroulement :**

1. **Réunir les élèves (4 maximum) autour du jeu de société. (Voir PDF "plateau de jeu"). Répartir les pions et les positionner sur la case de départ "Fillimi".**
2. **L'élève qui commence la partie lance le dé et avance son pion du nombre de cases équivalentes au chiffre affiché. Avant de terminer son tour, l'élève doit prononcer le nom de l'animal se trouvant sur l'emplacement de son pion en albanais.**
3. **Puis, c'est à l'élève suivant-e de lancer le dé et de déplacer son pion. Et ainsi de suite.**
4. **L'élève qui parvient en tête à la case "Fund" gagne la partie. Attention, afin de gagner, il faut que l'élève tire le chiffre exact équivalant au nombre de cases restantes jusqu'à la case "Fund". Dans le cas contraire, l'élève déplace son pion jusqu'à la case "Fund" et revient en arrière.**

**Serpent : l'élève qui tombe sur une case comportant un serpent (n°9, 21), déplace automatiquement et respectivement son pion sur les cases (n°5, 7).**

**Echelle : l'élève qui tombe sur une case comportant une échelle (n°10, 12, 22), déplace automatiquement et respectivement son pion sur les cases (n°15, 19, 27).**