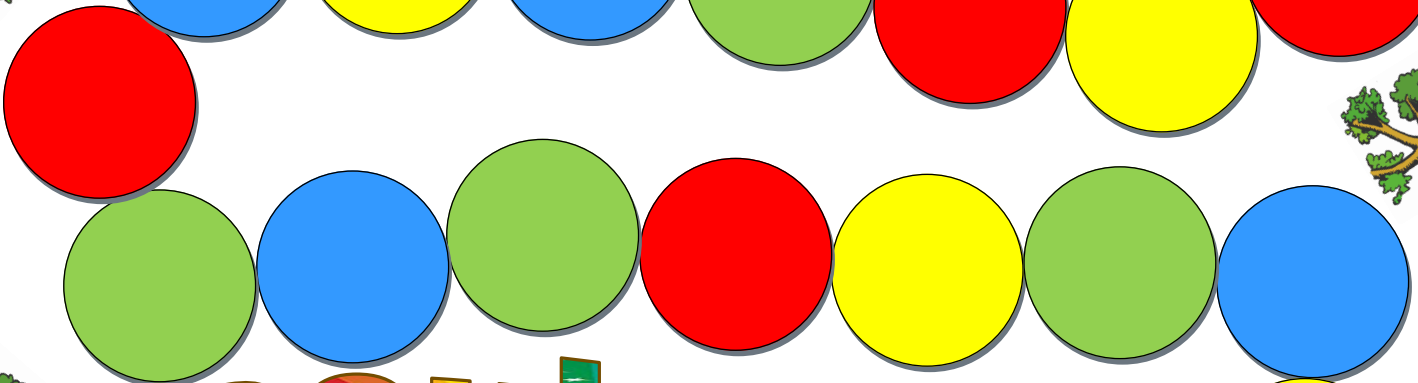
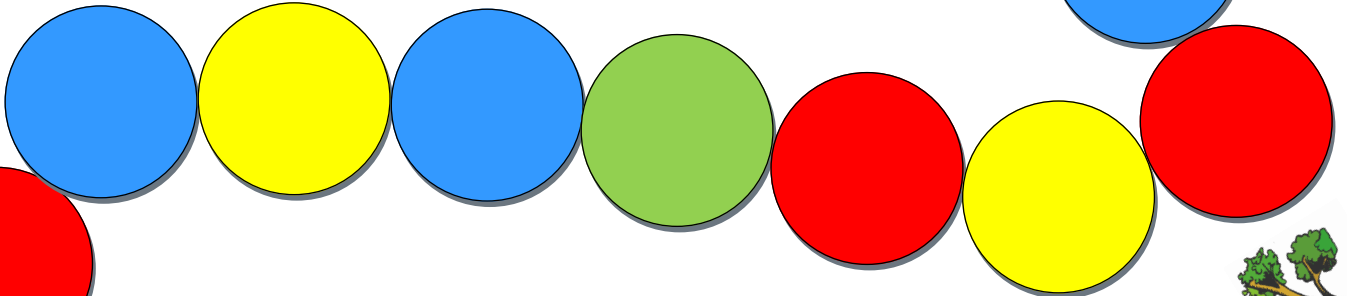
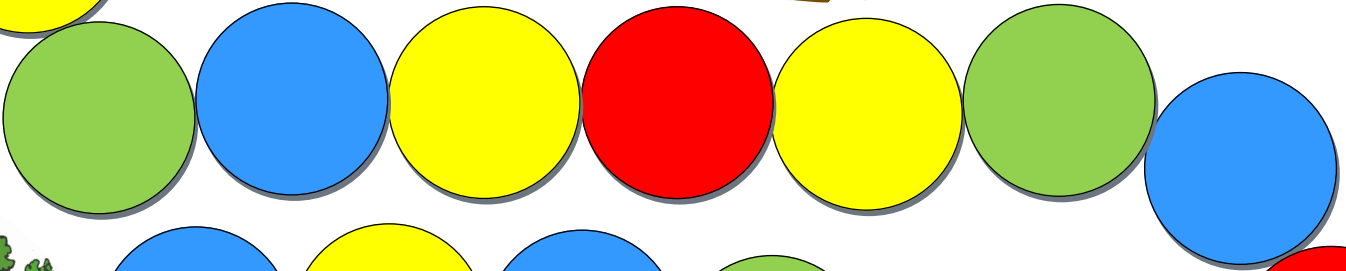
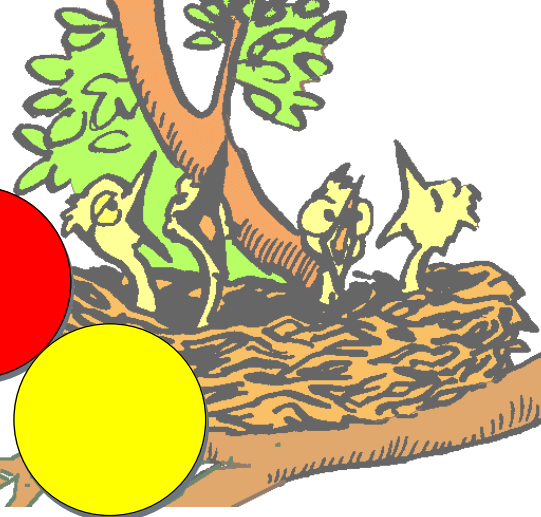


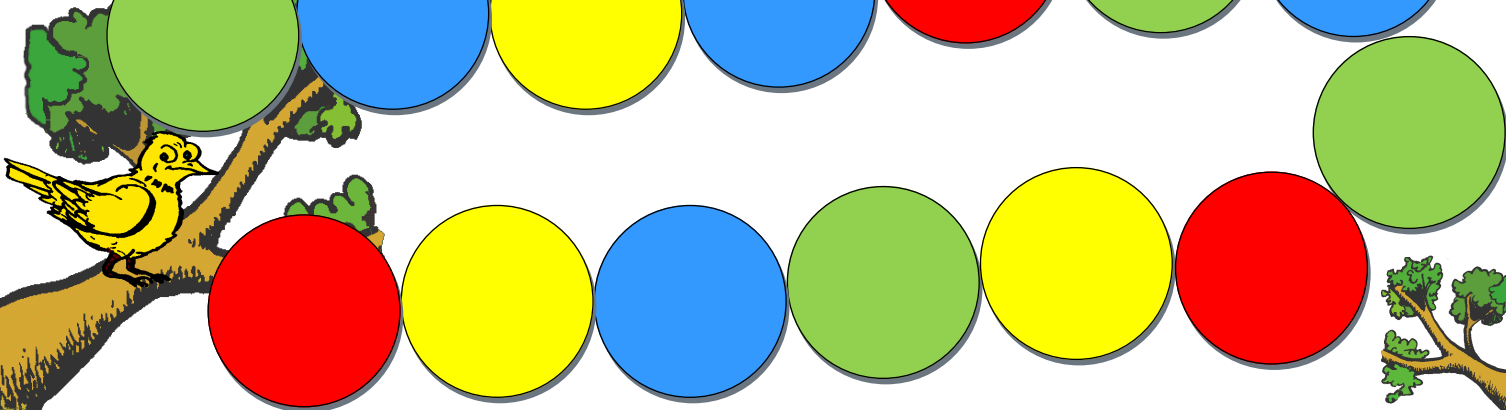
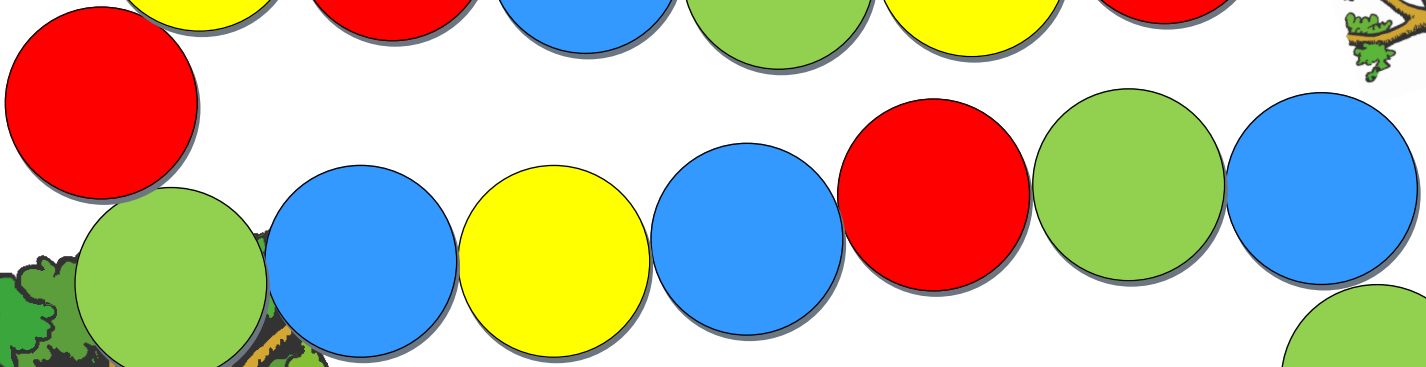
La course

<http://www.leblogdaliaslili.fr>

Version 1



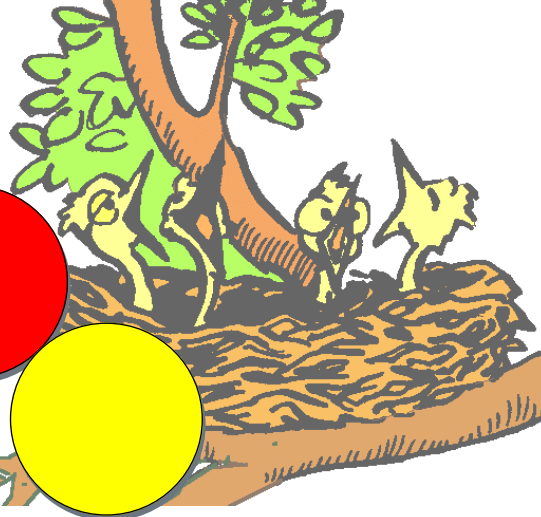
couleurs



La course

Version 2

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



aux

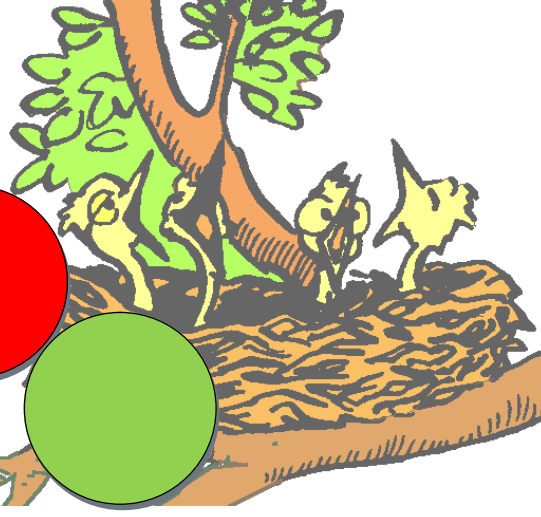
couleurs

A large board game grid consisting of 10 rows of colored circles. The colors of the circles in each row are: Row 1: Red, Green, Blue, Green, Red; Row 2: Yellow, Green, Blue, Yellow, Red, Yellow, Green, Blue; Row 3: Blue, Yellow, Blue, Green, Red, Yellow, Red; Row 4: Red, Blue, Green, Red, Yellow, Green, Blue; Row 5: Green, Blue, Green, Red, Yellow, Green, Blue; Row 6: Yellow, Red, Blue, Green, Yellow, Red, Yellow; Row 7: Red, Green, Blue, Yellow, Blue, Red, Green, Blue; Row 8: Green, Blue, Yellow, Blue, Red, Green, Blue; Row 9: Red, Yellow, Blue, Green, Yellow, Red, Green; Row 10: Red, Yellow, Blue, Green, Yellow, Red, Green. The grid is decorated with several stylized trees of various sizes and colors. Small brown arrows are placed on some of the tree trunks, pointing in different directions. A yellow bird is perched on a tree branch in the bottom left corner.

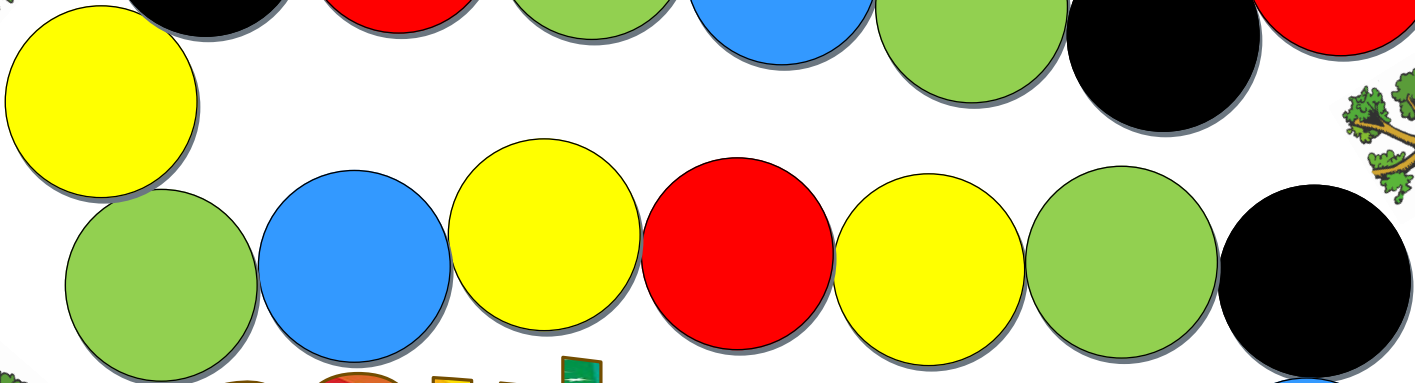
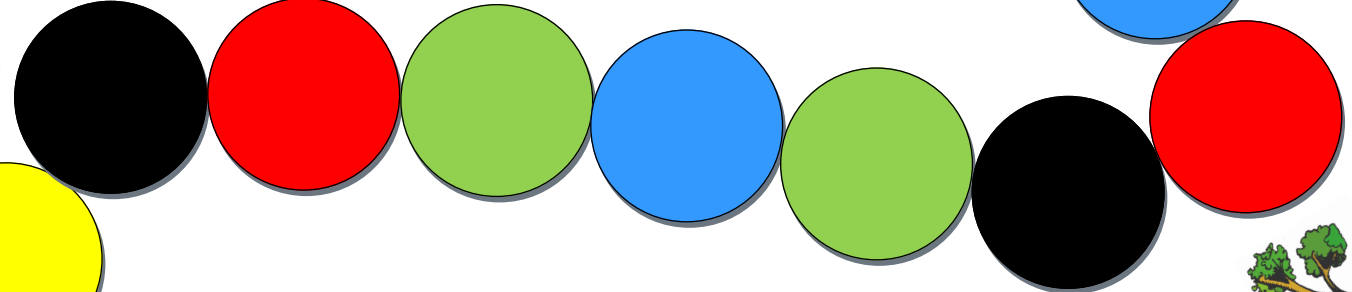
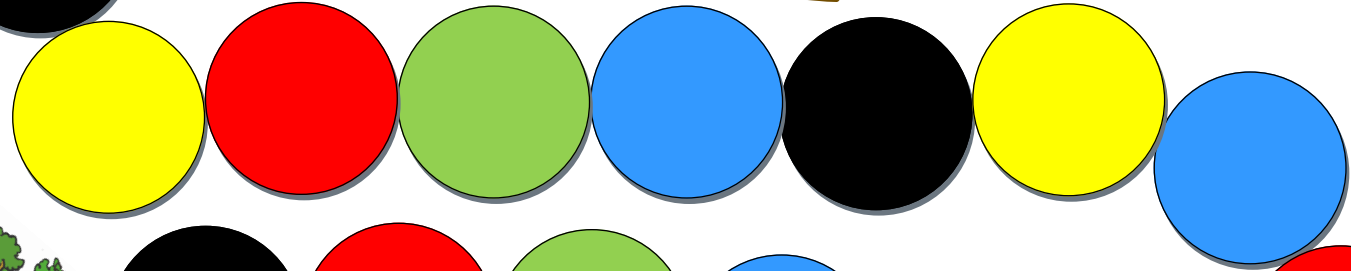
La course

Version 3

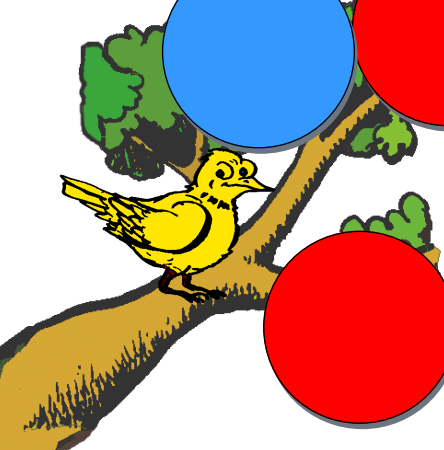
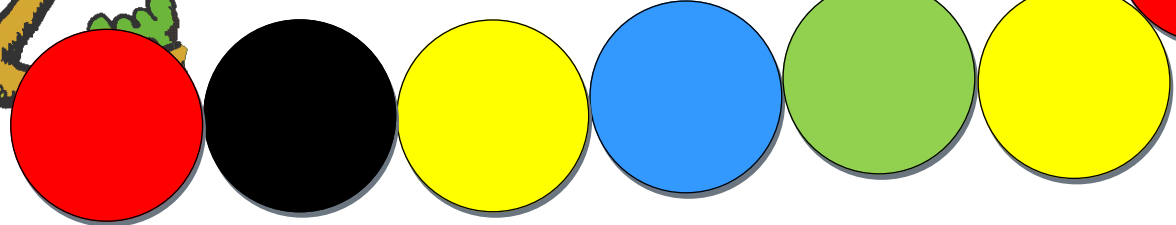
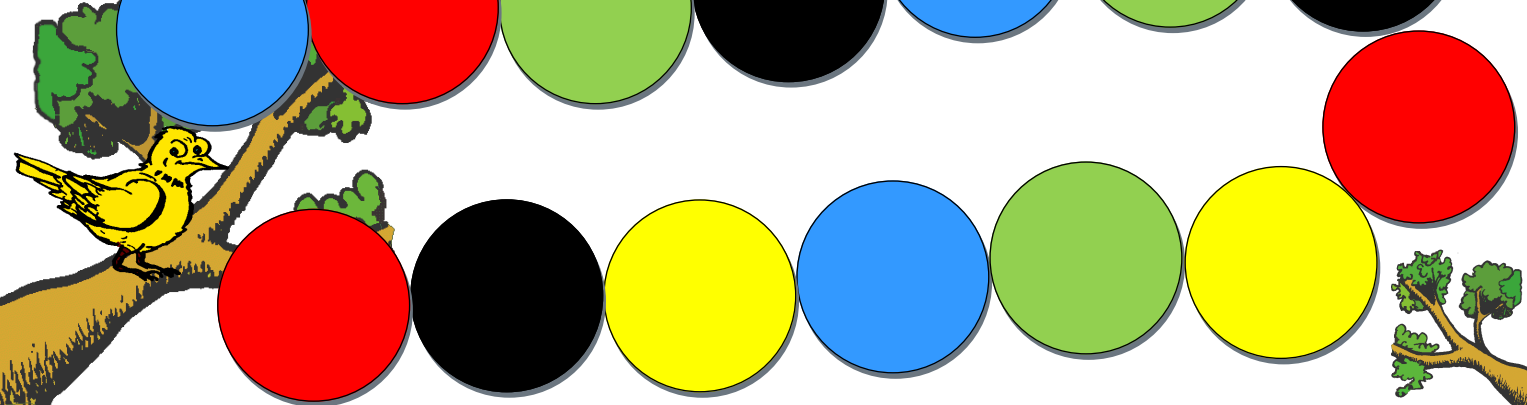
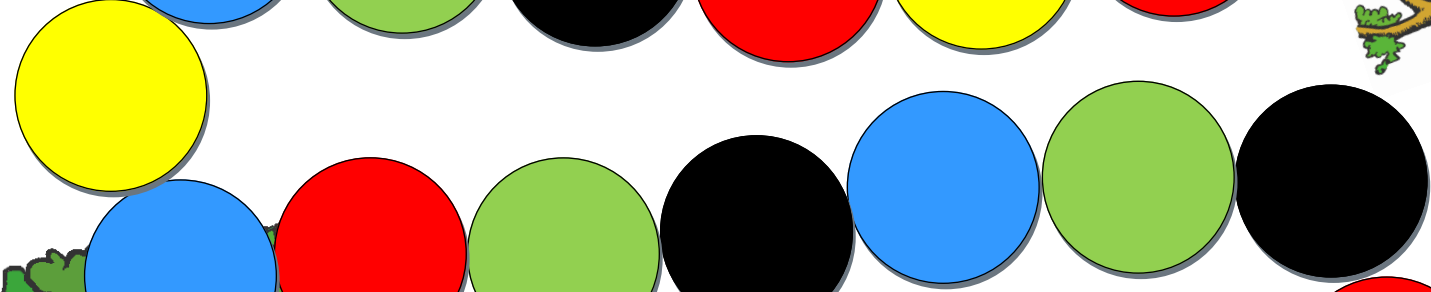
<http://www.leblogdaliaslili.fr>



aux



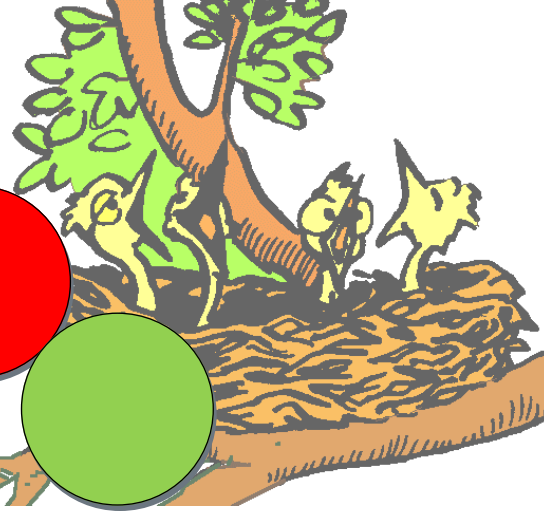
couleurs



La course

Version 4

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



A large board game grid consisting of 10 rows and 10 columns of colored circles. The circles are colored in a repeating pattern of red, green, blue, yellow, and black. The grid is surrounded by various illustrations of trees and a yellow bird perched on a branch in the bottom left corner. The text 'aux' is written in the center of the grid, and 'couleurs' is written at the bottom of the grid.

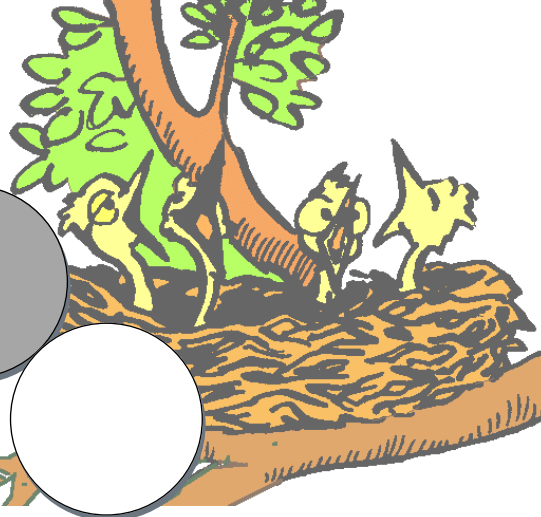
aux

couleurs

La course

Version 5

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



Row 1: Brown, Purple, Pink, Orange, Grey, White

Row 2: White, Pink, Grey, White, Brown, Pink, Orange, Purple

aux



Row 3: Brown, Orange, Grey, White, Pink, Purple, Grey

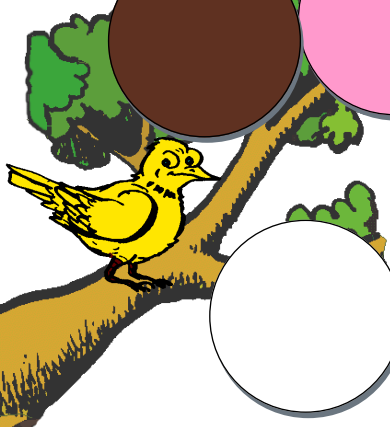
Row 4: Purple, Grey, Pink, Orange, Grey, Brown, White, Grey



couleurs

Row 5: Orange, Brown, White, Pink, Grey, Orange, Purple

Row 6: Purple, Brown, Pink, Orange, White, Purple, Grey, Brown



Row 7: Brown, Pink, Orange, White, Purple, Grey, Brown

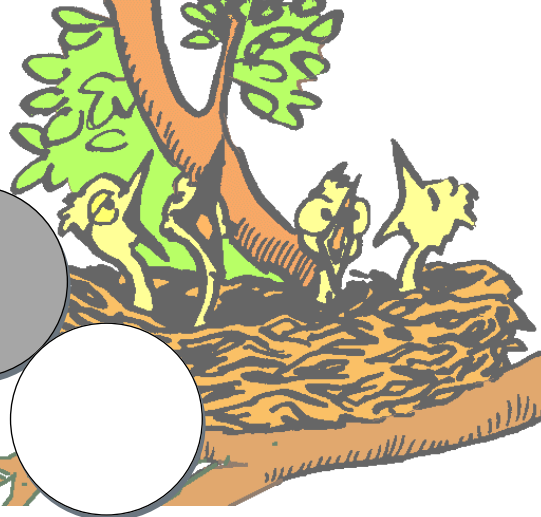
Row 8: White, Grey, Pink, Brown, Orange, Purple, White



La course

Version 6

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



Row 1: A sequence of colored circles: brown, purple, pink, orange, grey, white.

Row 2: A sequence of colored circles: white, pink, grey, white, brown, pink, orange, purple.

Row 3: A sequence of colored circles: brown, orange, grey, white, pink, purple, grey.

Row 4: A sequence of colored circles: purple, grey, pink, orange, grey, brown, white, grey.

Row 5: A sequence of colored circles: pink, orange, white, pink, grey, brown, white, grey.

Row 6: A sequence of colored circles: orange, brown, white, pink, grey, orange, purple.

Row 7: A sequence of colored circles: purple, brown, pink, orange, white, purple, grey, brown.

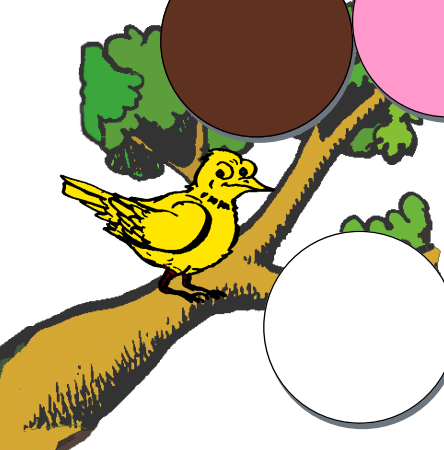
Row 8: A sequence of colored circles: brown, pink, orange, white, purple, grey, brown, white.

Row 9: A sequence of colored circles: white, grey, pink, brown, orange, purple, white.

Row 10: A sequence of colored circles: white, grey, pink, brown, orange, purple, white.

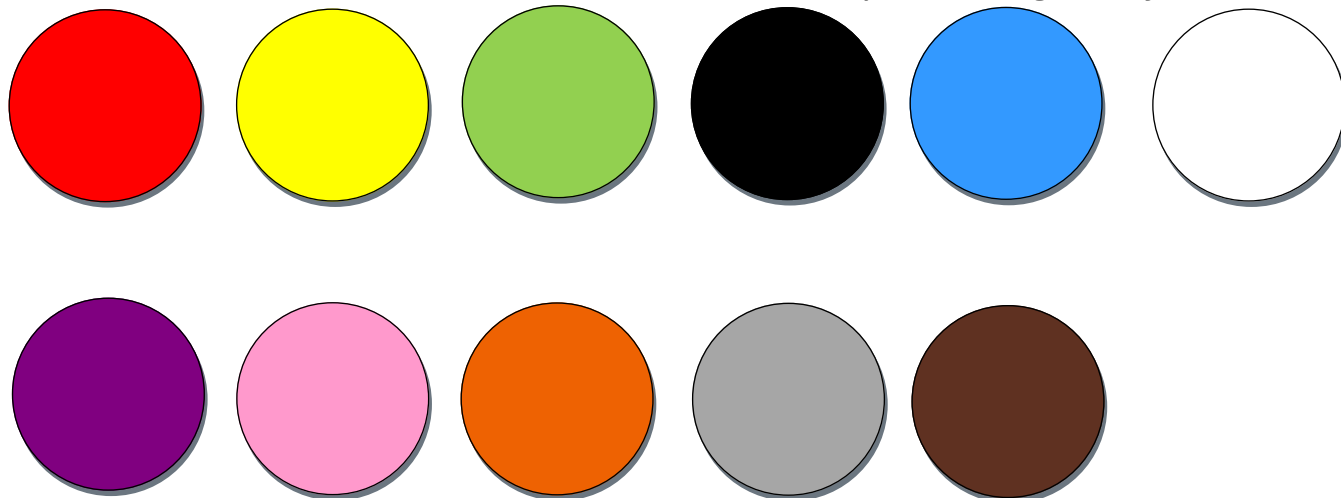
aux

couleurs



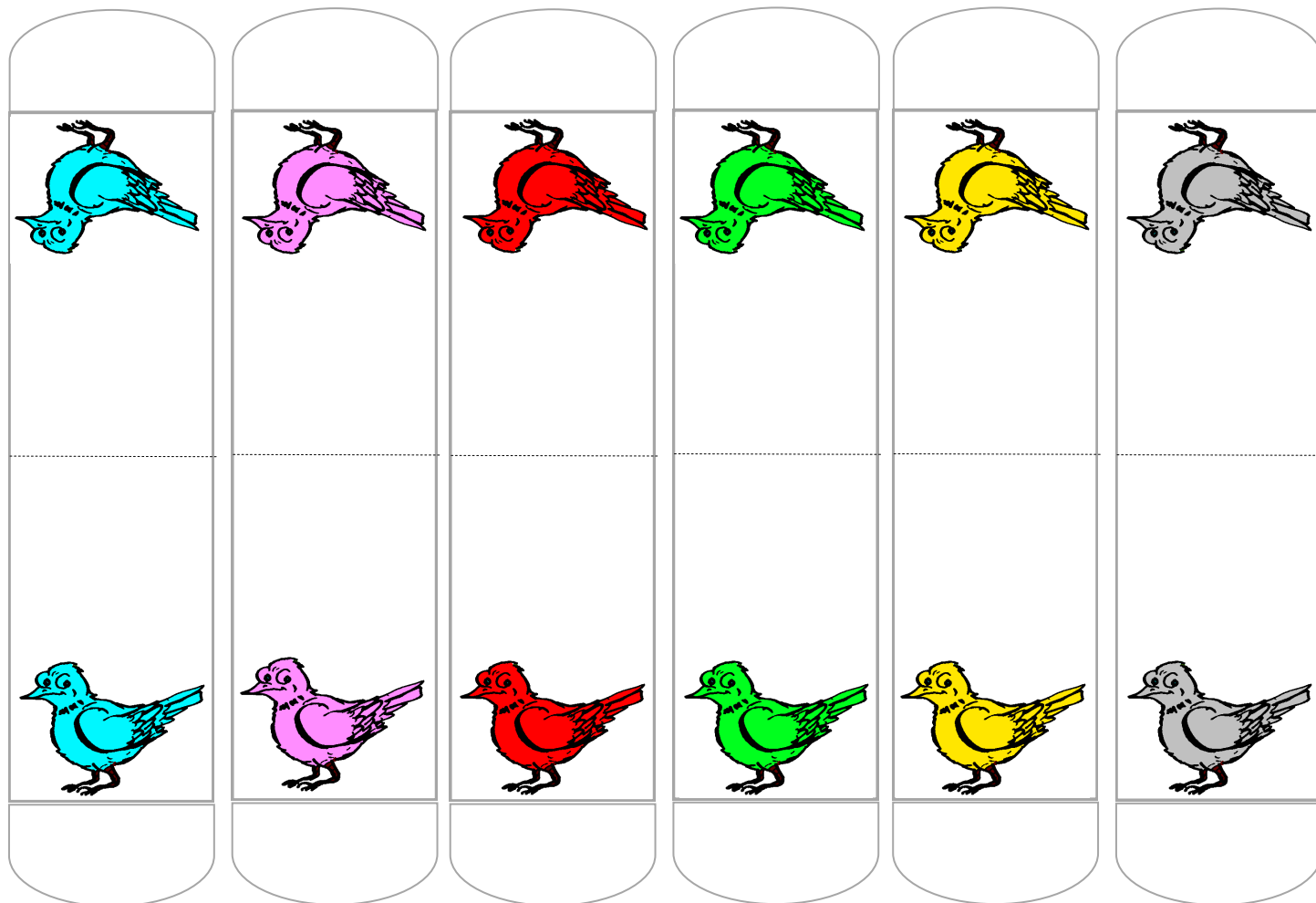
Kit pour les facettes du dé

<http://www.leblogdaliaslili.fr>



Pions

Pions à plier en deux sur les pointillés ainsi qu'au niveau de la base et à coller sur des bouchons de bouteilles.



La course aux couleurs

(version 1 et 2)

Matériel :

- un parcours avec des cases colorées (couleurs primaires)
- Pions de couleurs
- 1 dés avec les couleurs primaires + 2 gommettes blanches

But du jeu :

Amener l'oiseau jusqu'à son nid

Déroulement :

Chaque enfant choisit son pion.

Lancer le dé à tour de rôle et nommer la couleur indiquée par le dé et avancer son pion jusqu'à la première case couleur correspondante si la couleur nommée est exacte. Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour sans déplacer son pion.

Si la case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case couleur correspondante.

Si le dé annonce la couleur blanche on passe son tour.



Branches permettant d'avancer plus rapidement ou de reculer sur le plateau (version 2 uniquement).

Pour gagner, il faut atteindre la case couleur donnant accès au nid en premier.

La course aux couleurs

(version 3 et 4)

Matériel :

- un parcours avec des cases colorées (couleurs primaires + noir)
- Pions de couleurs
- 1 dés avec les couleurs primaires + noir + gommette blanche

But du jeu :

Amener l'oiseau jusqu'à son nid

Déroulement :

Chaque enfant choisit son pion.

Lancer le dé à tour de rôle et nommer la couleur indiquée par le dé et avancer son pion jusqu'à la première case couleur correspondante si la couleur nommée est exacte. Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour sans déplacer son pion.

Si la case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case couleur correspondante.

Si le dé annonce la couleur blanche on passe son tour.



Branches permettant d'avancer plus rapidement ou de reculer sur le plateau (version 4 uniquement).

Pour gagner, il faut atteindre la case couleur donnant accès au nid en premier.

La course aux couleurs

(version 5 et 6)

Matériel :

- un parcours avec des cases colorées (rose, orange, marron, violet, gris, blanc)
- Pions
- 1 dés avec les couleurs (rose, orange, marron, violet, gris, blanc)

But du jeu :

Amener l'oiseau jusqu'à son nid

Déroulement :

Chaque enfant choisit son pion.

Lancer le dé à tour de rôle et nommer la couleur indiquée par le dé et avancer son pion jusqu'à la première case couleur correspondante si la couleur nommée est exacte. Si la réponse est inexacte, le joueur passe son tour sans déplacer son pion.

Si la case est déjà occupée par un autre joueur, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case couleur correspondante.



Branches permettant d'avancer plus rapidement ou de reculer sur le plateau (version 6 uniquement).

Pour gagner, il faut atteindre la case couleur donnant accès au nid en premier.