


Lance les deux dés. A toi de parler ...

	1	2	3	4	5	6
1	Tu trouves un billet de 10 euros. Raconte.	Décris comme tu es habillé aujourd'hui.	Raconte les 3 petits cochons.	Décris le petit chaperon rouge.	Parle nous d'un livre que tu aimes bien.	Quel métier aimerais-tu faire ?
2	Tu te réveilles un matin, tu es un chat. Raconte.	Quel est ton sport préféré ? Explique pourquoi tu l'aimes.	Au pôle Nord il y a... ..	Quel est ton plat préféré ? Donne les ingrédients.	Trouve 5 choses qui font du bruit.	Explique comment on dessine une girafe.
3	Décris comment tu voudrais t'habiller pour être le plus beau/la plus belle possible.	Explique un jeu que tu pratiques en sport à l'école.	En quoi aimes-tu te déguiser et pourquoi ?	Décris quelqu'un autour de toi que les personnes connaissent / voient sans dire son nom. On va essayer de le reconnaître !	Décris un monstre et nous allons le dessiner au tableau ou sur une feuille.	Essaye d'allonger cette phrase : « <i>Emma dessine une tête...</i> »
4	Quelle est ta couleur préférée ? Explique pourquoi.	Complète : « Ce que je rêve de recevoir comme cadeau c'est... »	Choisis un objet présent dans la pièce, décris-le sans le nommer et fais le nous deviner	Pense à un objet que tu aimes beaucoup. Décris-le-nous.	Je veux dessiner un château fort ; aide-moi.	Raconte-nous le début d'un dessin animé que tu aimes bien.
5	Tu es un sorcier ou une sorcière. Explique-nous comment confectionner une de tes potions magiques.	Pense à un film que tu n'aimes pas. Explique pourquoi tu ne l'apprécies pas.	Décris ta chambre.	Tu as une baguette magique qui fait tout ce que tu souhaites. Que ferais-tu avec ? Raconte !	Ton animal domestique s'est transformé en éléphant cette nuit. Raconte la réaction des adultes de la maison !	Tu peux choisir ton menu, avec tout ce que tu veux ! Décris-nous ce repas de rêve !
6	Tu atterris dans le monde des dinosaures. Quelle est ta réaction ?	Décris la tenue de ton professeur aujourd'hui. N'oublie rien !	Fais la description d'une personne célèbre ; on va essayer de la deviner !	Fais la description d'un personnage de dessin animé ; on va essayer de le deviner !	Tu as le pouvoir de voler ; tu décides de voyager. Où vas-tu aller ? Raconte.	Quel pouvoir magique rêves-tu d'avoir ? Décris-le et explique ton choix.

Lance les deux dés. A toi de parler ...

Matériel

- deux dés
- plateau de jeu

Consigne CP/CE1/CE2

Lancer les deux dés.

Regarder sur le plateau la case imposée par les dés.

Lire la consigne et dire ce qui est demandé.

Exemple : avec le premier dé qui donne 2 et le second qui donne 6, le joueur devra expliquer comment on dessine une girafe.