**DEPART**

**ARRIVEE**

Régles du jeu Inférences

Plateau de jeu du type jeu de l’oie sans dé.

Cases de couleurs différentes avec bonus et malus de 1 à 20.

**Rond Bleu**: rejouer

**Rond** **Rouge** : recule d’une case

**Rond** **Vert** : avance de 2 cases

Duré de jeux 20 minutes

**50 cartes énigmes** de texte ou de questions au dos de la carte on trouve une question \*.

* Qui
* Où
* Quoi
* Quand
* Comment

La réponse est écrite à l’envers en bas

Niveau modulable du CP au CE2

\*Certaines cartes prises dans le site Le petit cartable de Sanléane .