



L'ARCHÉOLOGUE



But du jeu :

Tu t'apprêtes à décrocher un super emploi dans le département des antiquités d'un musée très renommé. Mais avant de signer ton contrat d'embauche, il faut prouver ta compétence à déchiffrer les inscriptions anciennes et notamment celles en chiffres romains. A toi de faire preuve de perspicacité dans cette épreuve de haut niveau !

Préparation du jeu :

Imprimer le plateau de jeu. Le plastifier éventuellement.

Vous pouvez coller des pastilles Velcro sur le plateau (sous chaque inscription à déchiffrer) et au dos des loupes pour une meilleure stabilité du jeu.



L'ARCHÉOLOGUE

Tu t'apprêtes à décrocher un super emploi dans le département des antiquités d'un musée très renommé. Mais avant de signer ton contrat d'embauche, il faut prouver ta compétence à déchiffrer les inscriptions anciennes et notamment celles en chiffres romains. Alors à toi de faire preuve de perspicacité dans cette épreuve de haut niveau.

Mise en place

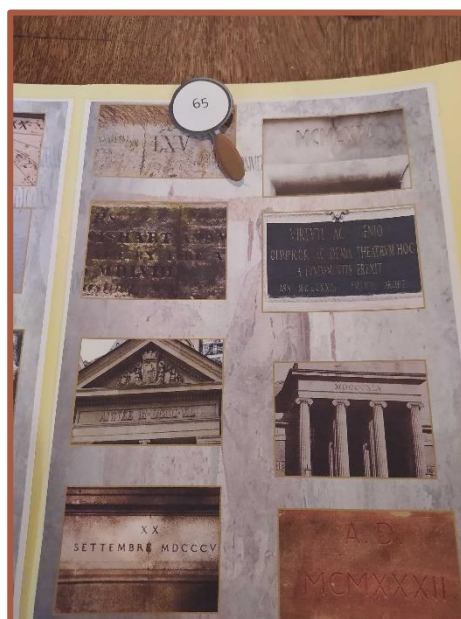
Les loupes sont placées en tas, près de la chemise ouverte.

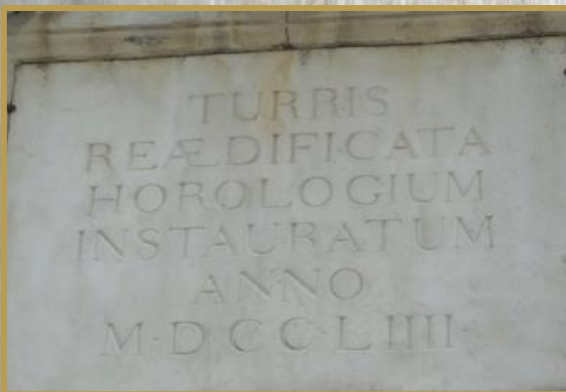


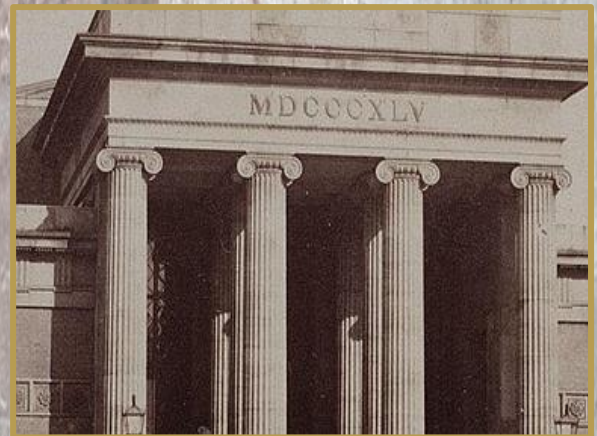
Règle du jeu

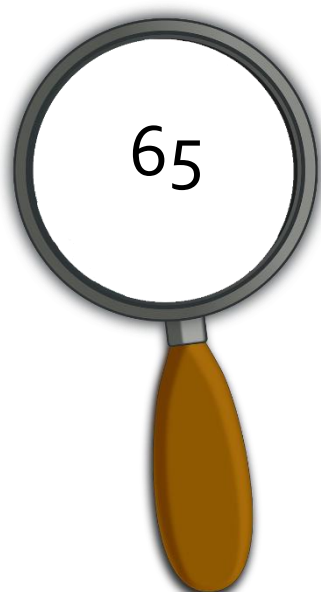
L'enfant tente d'apparier les loupes avec les chiffres romains.

Il place la loupe sur la pastille velcro ou sur l'image.













L'archéologue

Découper, coller. Cette
enveloppe recevra les loupes
pour le jeu « L'archéologue ».