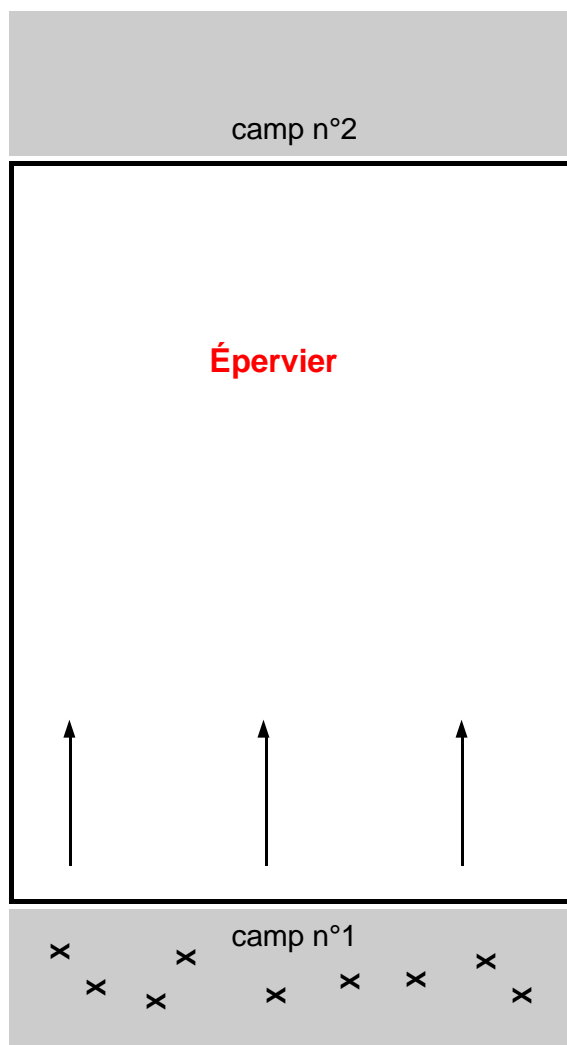


LA RÈGLE D'UN JEU

Voici la règle du JEU DE L'ÉPÉRIER

- Un terrain d'au moins 20 mètres de long sur 10 mètres de large.
- A chaque bout du terrain, se trouvent les camps des joueurs.
- L'enfant qui est épérier se place dans le terrain, où il veut.
- Quand il dit : « *épérier part en chasse !* », les joueurs traversent le champ de l'épérier qui essaie de les toucher.
- L'épérier ne peut qu'avancer et n'a pas le droit de reculer pour toucher un joueur.
- L'épérier ne peut pas toucher un joueur qui a atteint un camp.
- Si un joueur est touché par l'épérier, il devient aussi épérier le tour suivant.
- Si un joueur sort des limites du terrain en voulant échapper à l'épérier, il devient épérier le tour suivant.
- Celui qui est le dernier touché devient épérier si on refait une partie.



Réponds à ces questions en coloriant la bonne réponse.

La partie commence quand l'épérier dit :

- C'est parti !
- Épérier part en chasse !
- À la chasse !

Le terrain doit mesurer :

- 20 mètres de large
- 10 mètres de long
- 20 mètres de long

Si tu sors du terrain :

- tu es éliminé(e)
- tu deviens épérier
- tu retournes au camp

Si l'épérier te touche en reculant :

- tu es éliminé(e)
- tu deviens épérier
- tu continues jusqu'au camp

Si tu es l'épérier :

- tu peux avancer
- tu peux reculer
- tu peux aller dans le camp

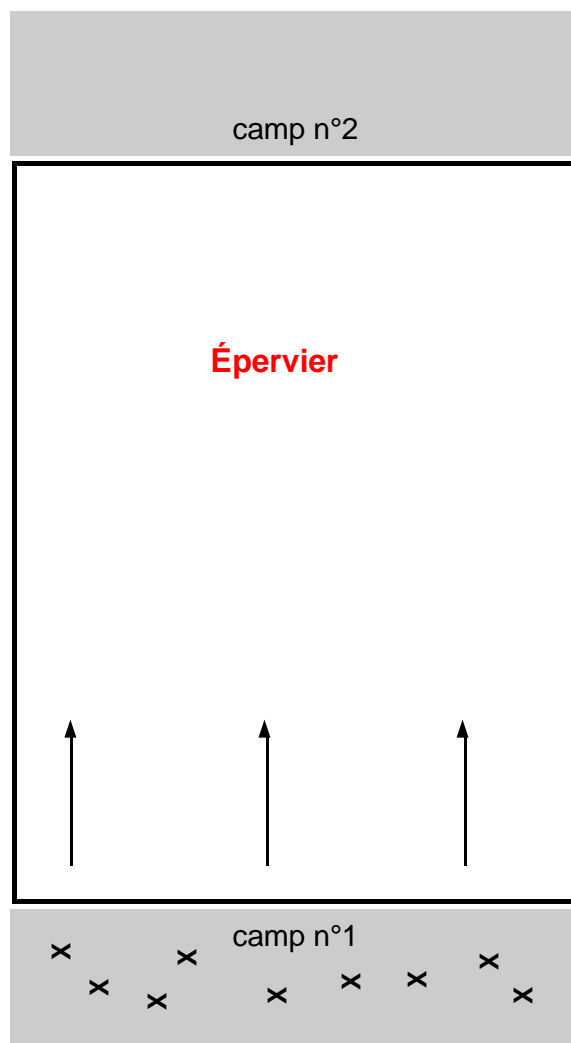
Combien de fois est écrit le mot « épérier » dans toute la règle :

..... fois

LA RÈGLE D'UN JEU
SOLUTION

Voici la règle du JEU DE L'ÉPERVIER

- Un terrain d'au moins 20 mètres de long sur 10 mètres de large.
- A chaque bout du terrain, se trouvent les camps des joueurs.
- L'enfant qui est **épervier** se place dans le terrain, où il veut.
- Quand il dit : « **épervier part en chasse !** », les joueurs traversent le champ de l'**épervier** qui essaie de les toucher.
- L'**épervier** ne peut qu'avancer et n'a pas le droit de reculer pour toucher un joueur.
- L'**épervier** ne peut pas toucher un joueur qui a atteint un camp.
- Si un joueur est touché par l'**épervier**, il devient aussi **épervier** le tour suivant.
- Si un joueur sort des limites du terrain en voulant échapper à l'**épervier**, il devient **épervier** le tour suivant.
- Celui qui est le dernier touché devient **épervier** si on refait une partie.



Réponds à ces questions en coloriant la bonne réponse.

La partie commence quand l'épervier dit :

- C'est parti !
- **Épervier part en chasse !**
- À la chasse !

Le terrain doit mesurer :

- 20 mètres de large
- 10 mètres de long
- **20 mètres de long**

Si tu sors du terrain :

- tu es éliminé(e)
- **tu deviens épervier**
- tu retournes au camp

Si l'épervier te touche en reculant :

- tu es éliminé(e)
- tu deviens épervier
- **tu continues jusqu'au camp**

Si tu es l'épervier :

- **tu peux avancer**
- tu peux reculer
- tu peux aller dans le camp

Combien de fois est écrit le mot « épervier » dans toute la règle :

12 fois