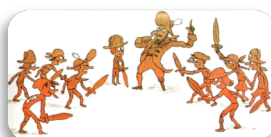
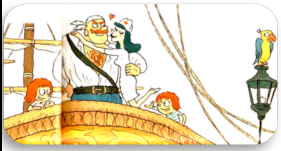


Tous lecteurs niveau 1



Départ		jumeaux		piraterie
				
	amarrer		écumer	
				
tambouille			équipe	
				
menacer		pistolet		
				
sauvage		échanger		hissage

Règle du jeu :

Niveau 1 : 1 dé. Tu peux jouer tout seul ou à deux. Lance le (ou les dés) et avance d'autant de cases que de points sur le dé. Dis ce que tu vois ou fais une phrase avec le mot.

Niveau 2 : 2 dés. Lance les dés et avance d'autant de cases que de points sur le dé, lis le mot ou dit ce que tu vois sur l'image et fais ce qu'indique le deuxième dé.

Si tu n'y arrives pas, tu retournes sur la case précédente, et c'est au tour de ton voisin. Si tu y arrives, tu restes sur la case et c'est aussi au tour de ton voisin. Celui qui arrive le premier sur la dernière case a gagné !

Arrivée

La rentrée des jumeaux



départ

jumeaux

Marin

brume

Bizmut



piraterie

écumer

Arquebuse

Tortue

Marine

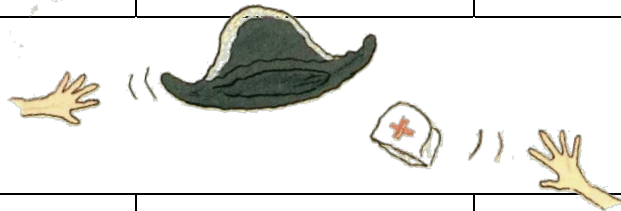
amarrer

Marine

infirmerie

corne

Océane



tambouille

épées

sauvage

moussaillon

école

épidémie

équipe

menacer

pistolet

échanger

hissage

pirate

goutdesjumeaux.com

Règle du jeu :

Niveau 1 : 1 dé. Tu peux jouer tout seul ou à deux. Lance le (ou les dés) et avance d'autant de cases que de points sur le dé. Lis le mot.

Niveau 2 : 2 dés. Lance les dés et avance d'autant de cases que de points sur le dé, lis le mot et fais ce qu'indique le deuxième dé.

Si tu n'y arrives pas, tu retournes sur la case précédente, et c'est au tour de ton voisin. Si tu y arrives, tu restes sur la case et c'est aussi au tour de ton voisin. Celui qui arrive le premier sur la dernière case a gagné !

Arrivée

