

1

## Gare à la maîtresse !



<b>D é p a r t</b>	classe	fée	conte	rire
				chemin
	on	loup	forêt	école
	petit			
	arbre	grand	mauvais	pattes
				coup
une	malin	nous	maîtresse	un
pendant				
encore	la	prépare	c'est	observe

**A r r i v é e**

Règle du jeu :

Il te faut 1 ou 2 dés. 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. 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 !





	route	loup	coup	joué
				clou
	mais	mauvais	voulais	roue
	vais			
	vite	avec	maîtresse	retard
				coup
une	je	éclate	maîtresse	un
court				
bien	la	cache	bicyclette	ricane



### Règle du jeu :

Il te faut 1 ou 2 dés. 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. 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



## Gare à la maîtresse !



<b>Départ</b>	grande	lire	porte	bien
				sur
	dans	voilà	livre	roue
	grand			
	vite	placard	pancarte	soulier
				babine
enfant	je	robe	maîtresse	cour
foulard				
entrez	la	cuisine	joli	sourire

**Arrivée**

## Règle du jeu :

Il te faut 1 ou 2 dés. 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. 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 !





<b>d é p a r t</b>	pousse	moment	bout	bien
				velu
	oreille	cri	horreur	figure
	grand			
	ligoter	enfin	chemin	réparer
				tard
				
copier	je	cent	regarder	cour
pendant				
trop	pas	fois	fenêtre	colère

**A r r i v é e**

Règle du jeu :

Il te faut 1 ou 2 dés. 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. 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 !

