

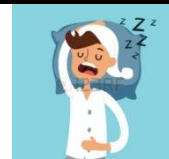









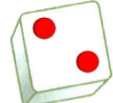















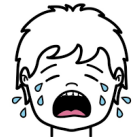






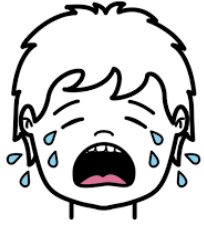


Départ					avance de ➡ 			
								
			Reculé de ⬅ 					 rejoue
								 © Can Stock Photo
 rejoue	<div>Gagné</div> 							
								
						avance de ⬅ 		



Pleurer



Grimper



aussitôt _____

Aussitôt



Lire



M _____tenant

Maintenant



Sauter



Chanter



Toujour__

Toujours



Danser



© Can Stock Photo

Nager



__ssi

Aussi



Ecrire



Coudre



Boire



Souv__

Souvent



dormir



Repasser



Jamai __

Jamais



Peindre



Courir



Auscult



Se moucher



Rire



Balayer



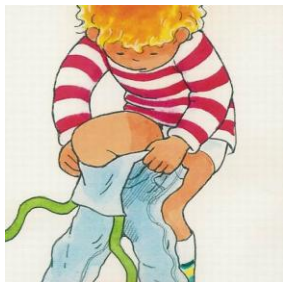
B_____coup

Beaucoup



Aujourd _____

Aujourd'hui



S'habiller



arroser



Manger

Les règles du jeu :

Matériel : un dé et des pions

Le jeu se joue avec 2 ou 4 joueurs

Les élèves lancent les dés, tombent sur une case, pioche la carte correspondante à l'image et doivent deviner et écrire la bonne orthographe. Ils peuvent se corriger à l'aide de la bonne réponse qui est située au dos de la carte.

Les cases coffre fort sont les mots invariables. Des lettres ont été volontairement enlevées. L'élève doit la retrouver.

Si l'orthographe est correcte ils relancent les dés. Dans le cas contraire il passe leur tour. Ainsi de suite

Le gagnant est celui qui franchit en premier tous les obstacles et atteint la case arrivée en premier.