

Aligné c'est gagné

Matériel :

- Une planche au choix (page 2 et 3)
- Deux dés (pour plus de faciliter, prenez des dés de couleur différente).
- Des crayons/marqueurs de couleur

But et principe :

Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent chacun un crayon de couleur.

Le joueur le plus jeune commence et lance les deux dés. Une fois fait, il cherche la case qui se trouve au croisement des deux chiffres indiqués par les dés (exemple : 1 et 6 → le joueur va dans la case se situant dans l'intersection du 1 et du 6).













Pour plus de facilité, les chiffres des colonnes peuvent être de la même couleur que l'un des deux dés. Vous pouvez faire de même pour les chiffres des lignes.













Une fois dans la bonne case, le joueur lit le mot :

- S'il est bien lu, il peut le colorier avec sa couleur.
- S'il n'est pas bien lu, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie :

Le premier joueur qui parvient à aligner 3 ou 4 cases avec sa couleur remporte la partie.

						
	Facebook : emilles idées de logopède poule	filie	nain	charbon	miroir	glace
	trousse	serre	sapin	radeau	sable	matin
	sachet	pain	tousse	tiroir	souper	cerveau
	place	bain	verre	boule	coussin	cadeau
	table	coupe	bille	cerceau	main	râteau
	marin	lapin	poussin	gâteau	chardon	cachet

						
 Facebook : emilles idées de logopède	couche	salon	boisson	niche	roule	louche
	poulet	chapeau	bouton	tarte	gomme	mouton
	toiture	branche	poire	brune	poisson	foire
	douche	visage	prune	tranche	bouche	moule
	chameau	hier	hiver	touche	voiture	pomme
	savon	biche	carte	souche	boulet	virage

