



www.coin-des-animateurs.com



ceinture



train



dauphin



timbre



insecte



lapin



tambourin



Règles du jeu :

- 1 - Lancer le dé.
- 2 - Déplacer le pion en fonction du nombre indiqué.
- 3 - Lire le mot correctement.
- 4 - Le premier arrivé sur la dernière case gagne.



moulin



lutin



pingouin



singe



imprimante

1

un



sapin



main



pinceau

5

cinq



poussin



requin



dindon



pain

20

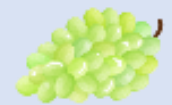
vingt



pince



peinture



raisin