

1.	1.	1.	1.	1.	1.
S'enfoncer	Se dérouler	mère	Grâce à	danser	volcanique
2.	2.	2.	2.	2.	2.
Hawaï	résultat	Ukulélé	avec	terre	envie
3.	3.	3.	3.	3.	3.
plusieurs	très	archipel	chant	animal	éruption
4.	4.	4.	4.	4.	4.
terre	volcan	raisonner	Se dresser	imaginaire	sans
5.	5.	5.	5.	5.	5.
baleine	origine	désespéré	l'eau	seul	compter
6.	6.	6.	6.	6.	6.
île	chanter	tortue	savoir	amoureux	océan

Quatre en ligne

2 JOUEURS

Matériel :

- une planche de jeu
- un dé
- des jetons de 2 couleurs (chaque joueur a sa couleur)

Règle du jeu :

Le joueur A lance le dé. (Par exemple, il fait 6).

Le joueur B doit alors choisir un mot sur la ligne dont le numéro correspond au chiffre obtenu sur le dé (ici la ligne 6, le joueur B choisit par exemple, « chanter » dans cette grille).

Il cache alors le mot et le lit au joueur A qui doit l'écrire sur l'ardoise (sans avoir regardé la planche de jeu au préalable).

Le joueur B vérifie la réponse. Si la réponse est bonne, le joueur A place alors un jeton sur le mot correctement orthographié.

Ensuite, c'est au tour du joueur B.

Comment gagner à ce jeu ?

Pour gagner, il faut réussir à placer quatre jetons verticalement, horizontalement ou en diagonale.