

1.	1.	1.	1.	1.	1.
cérémonie	combat	important	tirer	se taper	selon
2.	2.	2.	2.	2.	2.
pratiquer	enterrement	poitrine	lors	brutal	adversaire
3.	3.	3.	3.	3.	3.
comme	mariage	Particulier/ Particulière	homme	langue	interpréter
4.	4.	4.	4.	4.	4.
simple	violent	Nouvelle-Zélande	pouvoir	méchant	accompagner
5.	5.	5.	5.	5.	5.
danse	respect	fort	généralement	amical	cuisse
6.	6.	6.	6.	6.	6.
guerrier/guerrière	aussi	occasion	témoigner	ennemi	chant

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, « chant » 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.