

1.	1.	1.	1.	1.	1.
tante	habiter	gentil	toujours	grâce à	connaissance
2.	2.	2.	2.	2.	2.
raconter	puissant	se battre	rencontrer	oncle	train
3.	3.	3.	3.	3.	3.
chez	professeur	se diriger	géant	devenir	gentille
4.	4.	4.	4.	4.	4.
dirigé	vers	Angleterre	immortel	magique	parent
5.	5.	5.	5.	5.	5.
roman	histoire	rentrée	anniversaire	sorcellerie	s'emparer
6.	6.	6.	6.	6.	6.
maléfique	orphelin	depuis	sorcier	se rendre compte	désormais

# 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, « sorcier » 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.*