

PUISSANCE 4

Lance le dé puis place un jeton de ta couleur sur une case contenant un mot de la classe grammaticale désignée par le dé. Le premier qui aligne 4 jetons a gagné.

le	sportive	un	offrir	colère	doux	paisible	des
village	détail	joli	lancer	rire	fièvre	violet	une
oiseau	douces	étonner	tortue	une	bleu	jouer	prince
manquer	les	déçu	heureux	la	amusant	tête	finir
parler	remuer	joie	arroser	gauche	petit	pincette	cette
lune	son	acheter	éternuer	porte	bateau	tomber	sa
pluie	belle	amour	tonnerre	joyeuse	flotter	son	avoir



déterminant - nom commun - verbe - adjectif

PUISSANCE 4

Lance le dé puis place un jeton de ta couleur sur une case contenant un mot de la classe grammaticale désignée par le dé. Le premier qui aligne 4 jetons a gagné.

chien	Martin	le	Suisse	long	douce	une	finir
lancer	chat	drôle	un	Mario	neige	froid	soleil
Europe	pluie	chaud	jaune	Evilard	noir	dire	carrosse
cheval	Luc	Alice	peureux	cette	ses	maison	tenir
rigoler	des	fraise	France	droite	grand	pincer	son
briller	Italie	étoile	vendre	aile	ton	eau	ta
jour	sombre	court	Berne	amusant	lire	écouter	Marc



déterminant - nom commun - nom propre - verbe - adjectif

PUISSANCE 4

Lance le dé puis place un jeton de ta couleur sur une case contenant un mot de la classe grammaticale désignée par le dé. Le premier qui aligne 4 jetons a gagné.

je	glacial	être	le	poème	piquante	tu	les
ton	vache	pleuvoir	gris	elle	Lucie	Suisse	manger
poisson	verte	avoir	on	Berne	Evilard	définir	navire
ils	une	sa	amusée	vous	petit	chapeau	voir
sentir	courte	lumière	chaton	long	Europe	goutte	cette
Alex	coloré	courir	des	garage	garçon	un	sa
nous	grand	couler	elle	Sara	grotte	dragon	il



déterminant - nom commun - nom propre - verbe - adjectif - pronom personnel