























Départ Arrivée	1 frites	2 trèfle	3 abricot	4 table	5 globe	6 crabe
23 cloche						7 hublot
22 zèbre						8 brebis
21 plume						9 lèvres
20 prune						10 cadre
19 flèche			Palier 2 pilotis ●			11 grue
18 chèvre	17 classe	16 ogre	15 cartable	14 brosse	13 flûte	12 fenêtre

Mots du palier 2

Sons br cr tr... et bl cl fl...



Lecture

But du jeu: atteindre l'arrivée en ayant placé le plus de jetons au centre.

Nombre de joueurs: 2 à 4.

Matériel: 1 couleur de jetons et 1 pion par joueur + 1 dé.

Le joueur qui obtient le plus grand nombre au lancer de dé commence.

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Sur la case, il lit le mot et place un jeton de sa couleur sur l'image correspondante. Si un jeton est déjà placé sur l'image, le joueur ne place pas de jeton au centre et le joueur suivant joue.

Lorsque tous les joueurs ont atteint l'arrivée, chacun compte le nombre de jetons de sa couleur mis au centre. Le joueur qui a posé le plus de jetons a gagné.