

Cl&Gr

une dict.....



1

Cl&Gr

la beaut.....



2

Cl&Gr

une amiti.....



3

Cl&Gr

un march.....



4

Cl&Gr

le karat.....



5

Cl&Gr

la piti.....



6

Cl&Gr

un mus.....



7

Cl&Gr

une mont.....



8

Cl&Gr

une f.....



9

Cl&Gr

la méchancet.....



10

Cl&Gr

une port.....



11

Cl&Gr

une cl.....



12

Cl&Gr

une ép.....



13

Cl&Gr

une cuillér.....



14

Cl&Gr

un lyc.....



15

Cl&Gr

un troph.....



16

Cl&Gr

la jet.....



17

Cl&Gr

un scarab.....



18

Cl&Gr

le bl.....



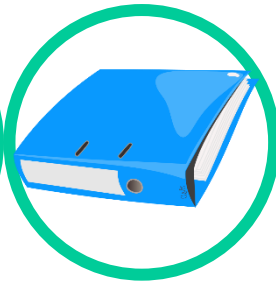
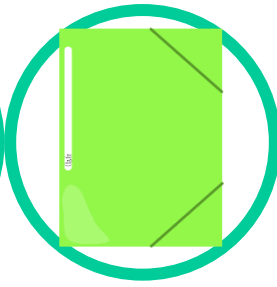
19

Cl&Gr

la libert.....



20



Le cartable !

Guide de l'arbitre

Aide Grimacette à **préparer son cartable** pour l'école. Elle ne doit rien oublier sinon **elle sera punie par la maîtresse** ! Pour rassembler ses affaires, réponds aux cartes épreuves en complétant les mots par « é » ou «ée ». Chaque bonne réponse te fait avancer sur le plateau. Le matériel est automatiquement récupéré lorsque tu arrives sur une case qui en contient. Attention, il y a **15 cases à parcourir** pour seulement **20 épreuves**. Sauras-tu y arriver ? Ou laisseras-tu Grimacette se faire punir par la maîtresse ??

1 → une dictée	11 → une portée
2 → la beauté	12 → une clé
3 → une amitié	13 → une épée
4 → un marché	14 → une cuillerée
5 → le karaté	15 → un lycée
6 → la pitié	16 → un trophée
7 → un musée	17 → la jetée
8 → une montée	18 → un scarabée
9 → une fée	19 → le blé
10 → la méchanceté	20 → la liberté



