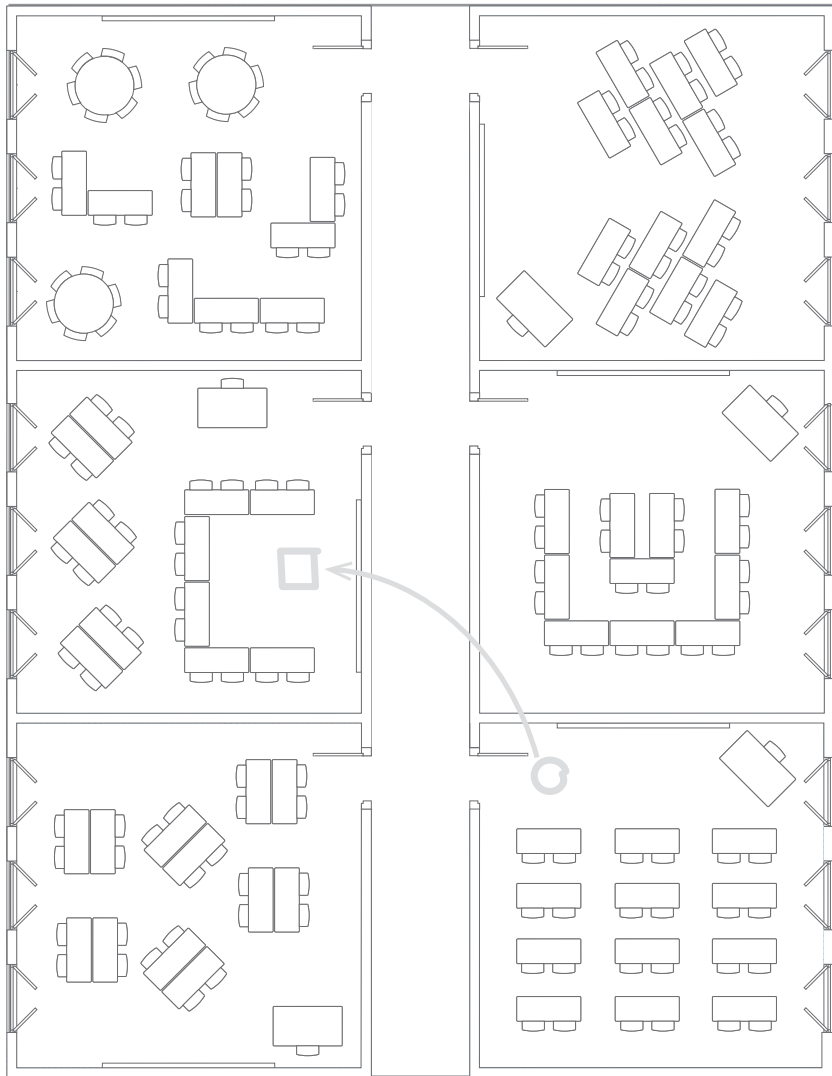




# JEU 1 / QUOTIDIEN

Comme sur l'exemple, indiquer par un cercle la position initiale de vos jetons et par un carré leur position finale. Indiquer la trajectoire par une flèche. Vous pouvez utiliser des couleurs différentes.









Liste des verbes retenus

- |         |         |
|---------|---------|
| ① ..... | ⑤ ..... |
| ② ..... | ⑥ ..... |
| ③ ..... | ⑦ ..... |
| ④ ..... | ⑧ ..... |

# JEU 2 / POSSIBLE

Indiquer le verbe de chacun des 6 connecteurs choisis puis pour chacun renseigner les légendes des cartes qui lui ont été associées.

 ----- 1 .....	 ----- 1 .....
2 .....	2 .....
3 .....	3 .....
4 .....	4 .....
5 .....	5 .....
 ----- 1 .....	 ----- 1 .....
2 .....	2 .....
3 .....	3 .....
4 .....	4 .....
5 .....	5 .....
 ----- 1 .....	 ----- 1 .....
2 .....	2 .....
3 .....	3 .....
4 .....	4 .....
5 .....	5 .....