



CHAPEAU



CHÂTEAU



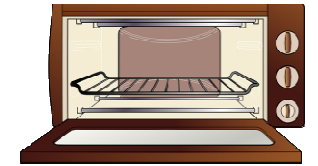
CHARIOT



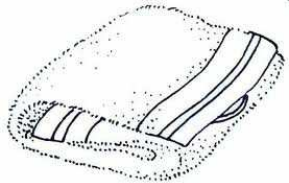
FOULARD



FOURCHETTE



FOUR



SERVIETTE



SERPILLÈRE



CERF



PANIER



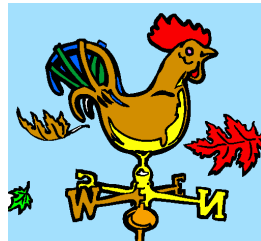
PARAPLUIE



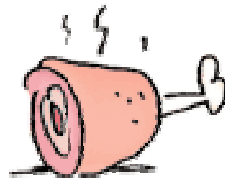
PARACHUTE



GYROPHARE



GIROUETTE



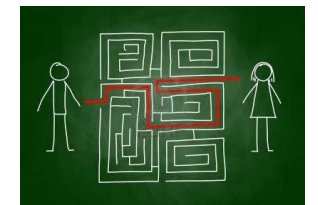
GIGOT



LAVABO



LACETS



LABYRINTHE

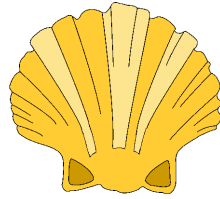




COLLIER



COW-BOY



COQUILLAGE



CANAPÉ



CAMION



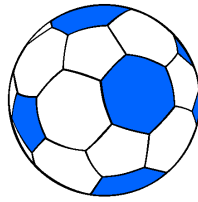
CABANE



BALAI



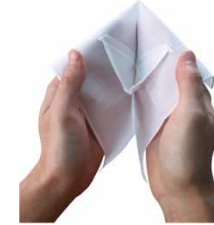
BATEAU



BALLON



MOULIN



MOUCHOIR



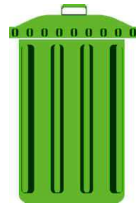
MOUSTACHE



POUSSETTE



POUPÉE



POUBELLE



CHEMIN



CHEMINÉE



CHEMISE



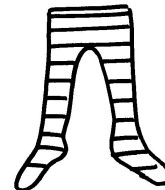
CHAPITEAU



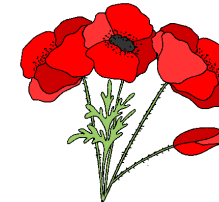
CHASSEUR



CHÂTAIGNES



COLLANTS



COQUELICOTS

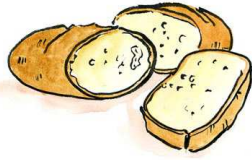


COTON-TIGE





PEINTURE



PAIN



PINCEAUX



SOUCOUPE



SOUS-MARIN



SOULIER



# LES VALISES DES ANIMAUX

Niveau : MS

## Objectifs :

- Développer la conscience phonologique.
- Enrichir le lexique.

## Compétences visées :

- Comparer deux mots pour déterminer s'ils ont la même syllabe d'attaque.
- Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne.

## Règle du jeu :

- Chaque joueur reçoit une planche de jeu illustrant 2 animaux avec leur valise respective.
- Les cartes-images sont disposées face cachée au centre de la table.
- L'enseignant explique aux joueurs qu'ils doivent aider les animaux à préparer leur valise pour partir en voyage. Les animaux ne peuvent emporter que des objets qui commencent par la même syllabe (ex : la baleine emporte un ballon, ça commence pareil, on entend la même syllabe au début).
- A tour de rôle les joueurs piochent une carte-image, prononcent l'objet illustré et déterminent s'ils peuvent la poser dans la valise d'un de leurs animaux. Dans le cas contraire, ils reposent la carte-image dans la pioche et passent leur tour.
- Le jeu se termine lorsqu'un joueur a rempli toutes ses valises, c'est à dire quand il a trouvé 3 objets pour chaque animal.