

SOBRE

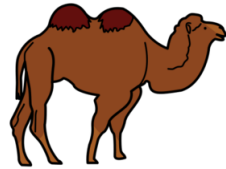
comme ...



www.lire-ecrive-compter.com

1

un **CHAMEAU.**



www.lire-ecrive-compter.com

1

GAI

comme ...



www.lire-ecrive-compter.com

2

un **PINSON.**



www.lire-ecrive-compter.com

2

MUET

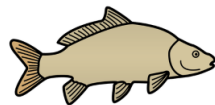
comme ...



www.lire-ecrive-compter.com

3

une **CARPE.**



www.lire-ecrive-compter.com

3

VIF

comme ...



www.lire-ecrive-compter.com

4

un **ÉCUREUIL.**



www.lire-ecrive-compter.com

4

DOUX

comme ...



5

www.lire-ecrite-compter.com

un AGNEAU.



5

www.lire-ecrite-compter.com

BAVARD

comme ...



6

www.lire-ecrite-compter.com

une PIE.



6

www.lire-ecrite-compter.com

BÊTE

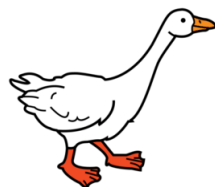
comme ...



7

www.lire-ecrite-compter.com

une OIE.



7

www.lire-ecrite-compter.com

RUSÉ

comme ...



8

www.lire-ecrite-compter.com

un RENARD.



8

www.lire-ecrite-compter.com

FIER

comme ...



www.lire-ecrive-compteur.com

9

un **COQ.**



www.lire-ecrive-compteur.com

9

VANITEUX

comme ...



www.lire-ecrive-compteur.com

10

un **PAON.**



www.lire-ecrive-compteur.com

10

CONNU

comme ...



www.lire-ecrive-compteur.com

11

le **LOUP BLANC.**



www.lire-ecrive-compteur.com

11

HEUREUX

comme ...

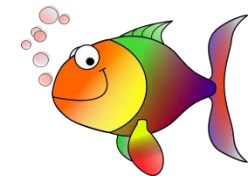


www.lire-ecrive-compteur.com

12

un **POISSON**

DANS L'EAU.



www.lire-ecrive-compteur.com

12

MYOPE

comme ...



www.lire-ecrite-compter.com

13

une **TAUPE.**



www.lire-ecrite-compter.com

13

MALIN

comme ...



www.lire-ecrite-compter.com

14

un **SINGE.**



www.lire-ecrite-compter.com

14

TÊTU

comme ...



www.lire-ecrite-compter.com

15

une **MULE.**



www.lire-ecrite-compter.com

15

EXCITÉ

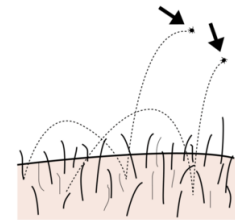
comme ...



www.lire-ecrite-compter.com

16

une **PUCE.**



www.lire-ecrite-compter.com

16

SERRÉES

comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

17

des SARDINES.



www.lire-ecrire-compter.com

17

NU

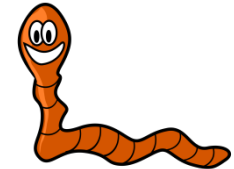
comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

18

un VER.



www.lire-ecrire-compter.com

18

LENT

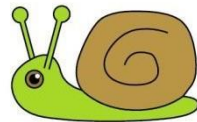
comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

19

un ESCARGOT.



www.lire-ecrire-compter.com

19

LAID

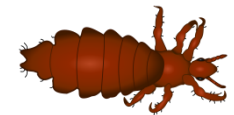
comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

20

un POU.



www.lire-ecrire-compter.com

20

NOIR

comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

21

un CORBEAU.



www.lire-ecrire-compter.com

21

BEAU

comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

22

un MERLE.



www.lire-ecrire-compter.com

22

MALADE

comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

23

un CHIEN.



www.lire-ecrire-compter.com

23

SALE

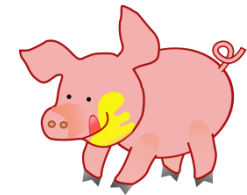
comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

24

un COCHON.



www.lire-ecrire-compter.com

24

FORT

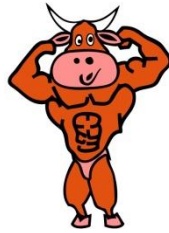
comme ...



25

www.lire-ecrire-compter.com

un **BŒUF**.



25

www.lire-ecrire-compter.com

RAPIDE

comme ...



26

www.lire-ecrire-compter.com

une **GAZELLE**.



26

www.lire-ecrire-compter.com

ROUGE

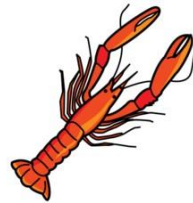
comme ...



27

www.lire-ecrire-compter.com

une **ÉCREVISSE**.



27

www.lire-ecrire-compter.com

FRAIS

comme ...



28

www.lire-ecrire-compter.com

un **GARDON**.



28

www.lire-ecrire-compter.com

CURIEUX

comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

29

une FOUINE.



www.lire-ecrire-compter.com

29

PARESSEUX

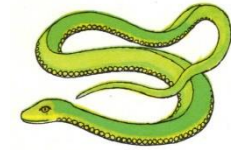
comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

30

une COULEUVRE.



www.lire-ecrire-compter.com

30

JALOUSE

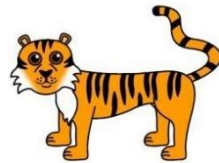
comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

31

une TIGRESSE.



www.lire-ecrire-compter.com

31

CHARGÉ

comme ...



www.lire-ecrire-compter.com

32

un BAUDET.



www.lire-ecrire-compter.com

32

SOUPLE

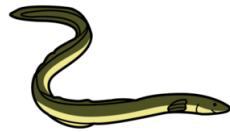
comme ...



www.lire-ecrire-compteur.com

33

une ANGUILE.



www.lire-ecrire-compteur.com

33

AVARE

comme ...



www.lire-ecrire-compteur.com

34

un RAT.



www.lire-ecrire-compteur.com

34

ÉCONOME

comme ...



www.lire-ecrire-compteur.com

35

une FOURMI.



www.lire-ecrire-compteur.com

35

AFFAMÉ

comme ...



www.lire-ecrire-compteur.com

36

un LOUP.



www.lire-ecrire-compteur.com

36

Règle du jeu

Anim'Adj

Compétences travaillées :

- Compréhension d'analogies et de comparaisons utilisées dans des expressions du quotidien.
- Enrichissement du vocabulaire et acculturation
- Anticipation
- Inférences
- Maintien en mémoire d'informations

But du jeu :

Il faut être le premier à pouvoir poser 5 paires de cartes en associant le nom d'un animal à un adjectif de manière à reconstituer une expression du quotidien mettant en avant une comparaison, une analogie

Déroulement :

Les cartes sont mélangées et séparées en 2 tas : les cartes vertes (avec un adjectif) et les cartes bleues (avec le nom d'un animal). Les cartes sont numérotées, de manière à ce que les joueurs puissent être en autonomie en s'autocorrigeant.

5 cartes vertes sont distribuées à chaque joueur ; les autres constituent la pioche. Les cartes bleues sont posées en tas, faces cachées au centre de la table.

Le premier joueur tire une carte bleue et cherche s'il peut l'associer à une de ses cartes vertes. Si c'est le cas, il pose la paire formée sur la table et tire une nouvelle carte verte de manière à toujours en avoir 5 en main. S'il ne peut l'associer, il repose la carte bleue, face visible sur la table. Le joueur suivant peut soit s'emparer de cette carte bleue si celle-ci peut s'associer à l'une de ses cartes vertes, soit tirer une autre carte bleue qu'il gardera ou rejettera selon le cas. . Les cartes bleues rejetées s'empilent de sorte que seule la dernière carte bleue visible peut être prise par un joueur. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait posé 5 paires sur la table. Il est alors déclaré vainqueur.

NB : Quand toutes les cartes bleues auront été prises du tas d'origine, le tas des cartes bleues rejetées sera retourné et les cartes seront à nouveau mises à disposition des joueurs.

BON JEU !

