

FR

 **Âges :** 3-6 ans.

 **Nb de joueurs :** A partir d'un enfant + 1 adulte.

 **Contenu :** 50 cartes "photo" + 20 cartes "jeux guidés".

 **But du jeu :** Développer le langage, la logique et le sens de l'observation.

 **Préparation du jeu :** Etaler devant l'enfant les 50 cartes "photo" ou une série de votre choix, puis proposer différentes activités.

Les jeux de langage permettent à l'enfant d'enrichir son vocabulaire.

Quelques exemples :

- Prononcer un mot qui correspond à une des photos. Demander à l'enfant de répéter le mot et de retrouver la carte qui correspond à ce mot.

- Montrer une carte à l'enfant et lui demander de dire le mot qui correspond à cette photo.

- Montrer une carte à l'enfant et lui demander de la nommer et de la décrire.

- Montrer 2 ou 3 cartes à l'enfant et lui demander de raconter une histoire où l'on retrouve les mots correspondants aux photos.

Pour les plus grands :

- Montrer une carte à l'enfant et lui demander par quelle lettre de l'alphabet commence le mot correspondant à cette photo.

Les jeux guidés permettent à l'enfant de développer son sens de l'observation en composant des suites logiques. Utiliser les 20 cartes "jeux guidés" pour jouer avec l'enfant. Les réponses sont présentées au dos de la carte.



Retrouve et nomme **les félins** parmi les cartes du jeu



Réponses parmi les 50 cartes du jeu



Vivipares.
Animaux qui ne pondent pas d'œufs



Félins



Animaux à plumes



Insectes



Reptiles



Animaux de la ferme



Animaux de la forêt



Animaux de la savane



Animaux aquatiques



Herbivores



Carnivores



Animaux à sabots



Animaux à cornes



Animaux à 2 pattes



Animaux à 4 pattes



Ovipares.
Animaux qui pondent des œufs



Animaux qui volent



Animaux qui piquent



Animaux noirs et blancs



Animaux avec du jaune

DJECO