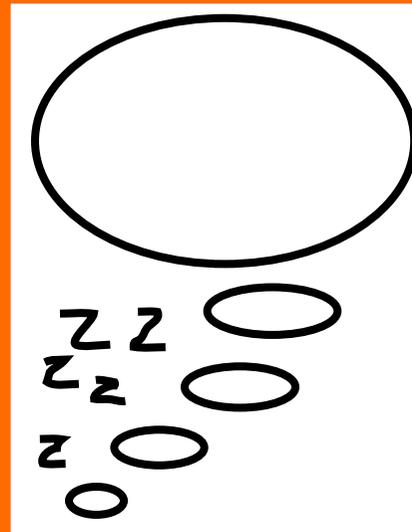
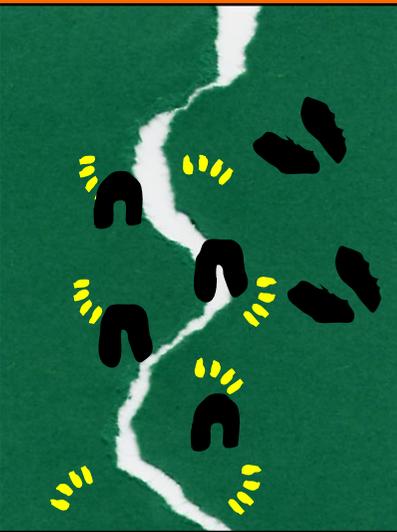




• 1 FAMILLE

: 2 ROBE

••• 3 NOURRITURE



••• 4 BÉBÉ

••• 5 SE DÉPLACE

••• 6 RÊVE

Se joue seul ou à plusieurs. Le but du jeu est de reformer individuellement le plus de famille complète. Le jeu se termine quand toutes les familles sont reconstituées. Les 6 cartes oranges servent d'aide lors du jeu collectif et de cartes références en maternelle et individuel.

Règle du jeu n°1, niveau élémentaire:
 1. Mélanger et distribuer 6 cartes par joueurs. Les cartes restantes constituent la pioche.
 2. Celui qui est assis à droite du distributeur commence. Il demande à un autre enfant, une carte qui l'intéresse pour compléter une famille.
 3. Si l'autre joueur satisfait sa demande, il continue à demander une carte soit au même enfant soit à un autre. Sinon, il pioche et passe la main.
 3. Ainsi de suite, chacun va jouer. Lorsqu'un joueur a une famille complète, il la pose devant lui. Le jeu est terminé lorsque toutes les familles sont reconstituées.



• 1 AUTRUCHE



• 2 PLUME



• 3 L'HERBE



•• 4 AUTRUCHON



•• 5 MARCHE

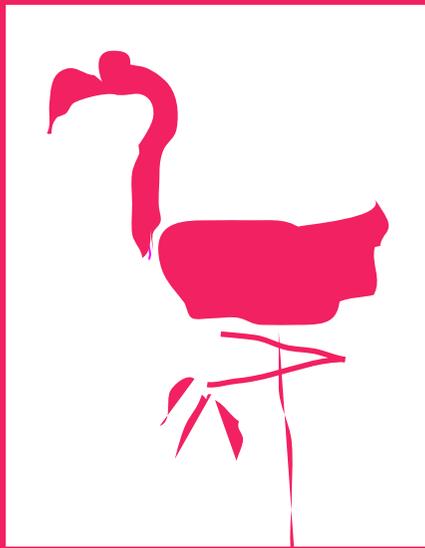


CHANGER DE
COULEUR,
EN ROSE

••• 6 RÊVE

Règle du jeu n°2,
pour débiter en maternelle:

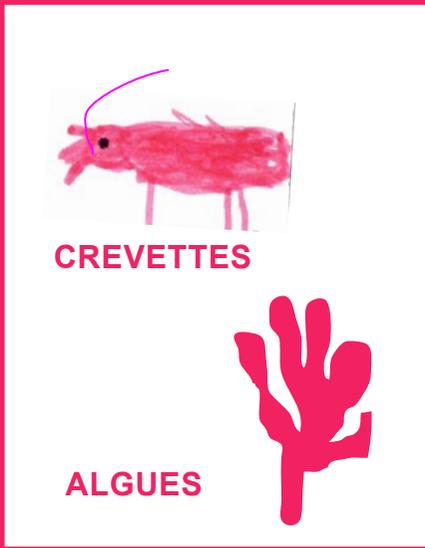
1. Un adulte est régisseur, les 6 cartes d'aide ainsi que les cartes n°1 sont disposées en tableau à double entrée devant lui. Toutes les autres cartes forment une pioche au centre des joueurs. Chacun pioche une carte.
2. L'enfant à droite de l'adulte, cherche à poser sa carte : il énonce le contenu de sa carte. Il peut se référer au graphisme du cadre, au dessin, à la couleur et au numéro afin de trouver où positionner sa carte.
3. Il la dispose en dessous de la carte d'aide correspondante, dans la ligne de la famille déterminée. S'il se trompe, nous cherchons collectivement à rectifier. Il la place au bon endroit et pioche.
4. Chacun son tour joue jusqu'à ce que toutes les familles soient reconstituées.



• 1 **FLAMANT ROSE**



•• 2 **PLUME**

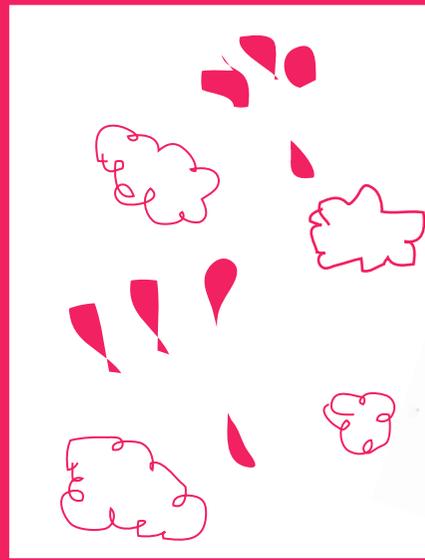


••• 3 **CREVETTE**

••• 3 **ALGUES**



•••• 4 **POUSSIN**



••••• 5 **VOLE**



•••••• 6 **DEVENIR UNE REINE**

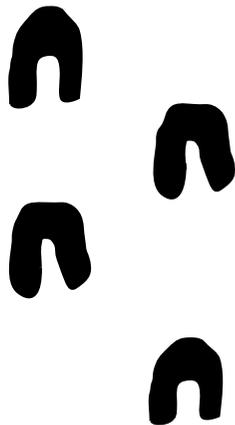
•••••• 6 **RÊVE**



• 1 ZÈBRE

: 2 POIL, RAYÉ

: 3 L'HERBE



:: 4 POULAIN

:: 5 TROTTE

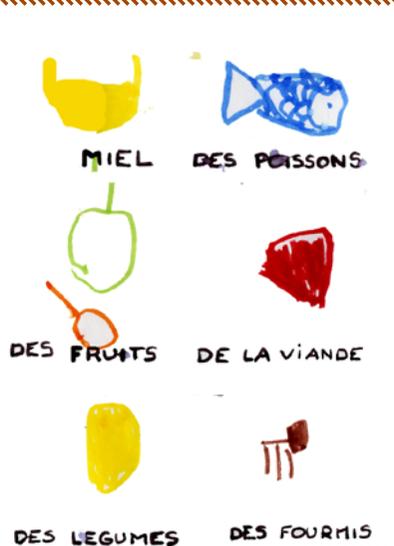
:: 6 RÊVE



• 1 OURS



• 2 POIL



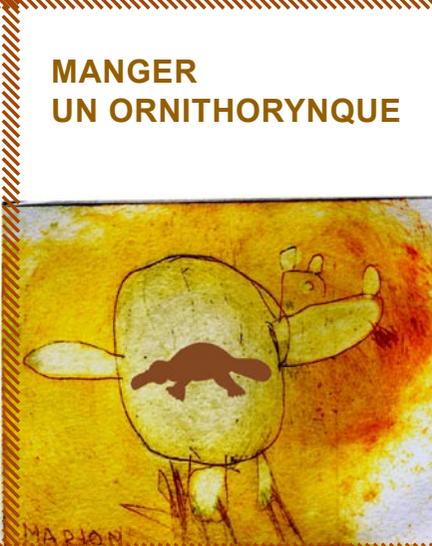
• 3 DE TOUT



•• 4 OURSON

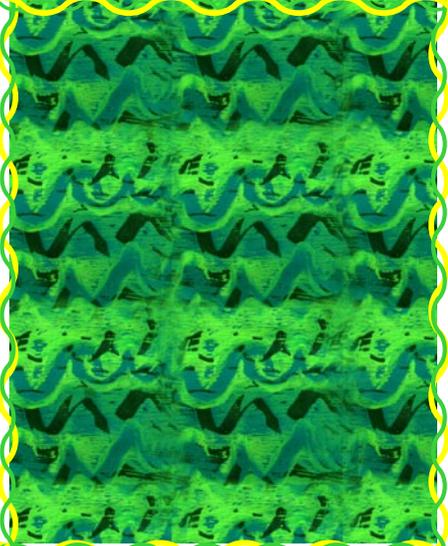


••• 5 MARCHÉ



MANGER UN ORNITHORYNQUE

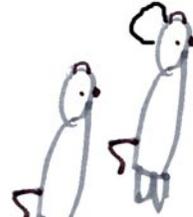
•••• 6 RÊVE



DES OEUFS



DES OISEAUX



DES SOUAI

• 1 SERPENT

: 2 ÉCAILLE

: 3 LA VIANDE

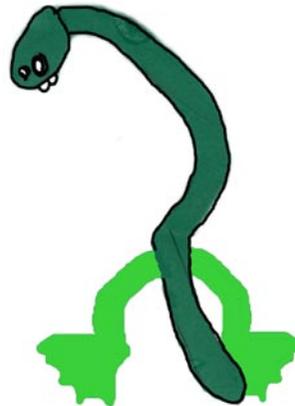


:: 4 BÉBÉ



:: 5 RAMPE

DEVENIR
UNE GRENOUILLE



:: 6 RÊVE



1 CROCODILE

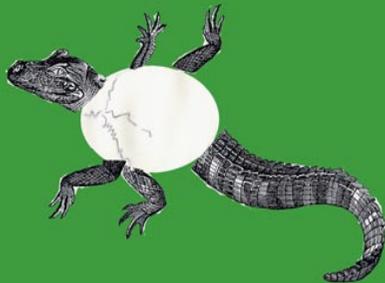


2 ÉCAILLE

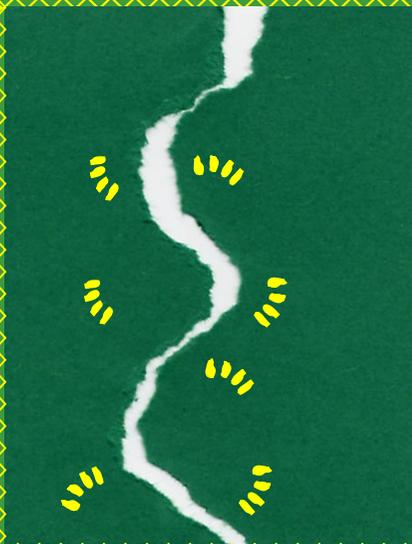


DES ZÈBRES

3 LA VIANDE



4 BÉBÉ



5 MARCHE

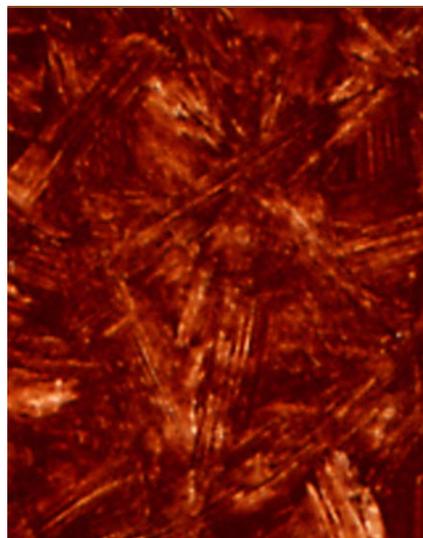
VIVRE DANS LES BOIS



6 RÊVE



• 1 ORNITHO-
RYNQUE



• 2 POIL

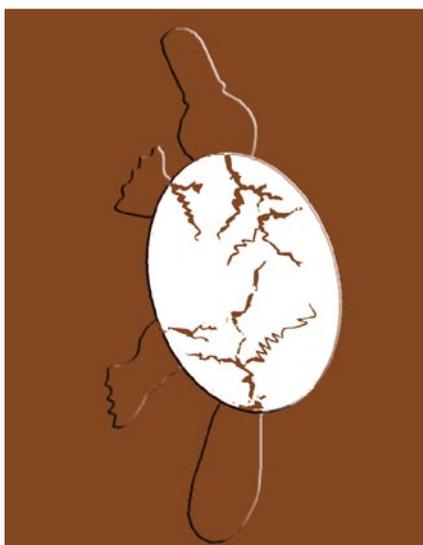


ÉCREVISSE

VERS

LARVE

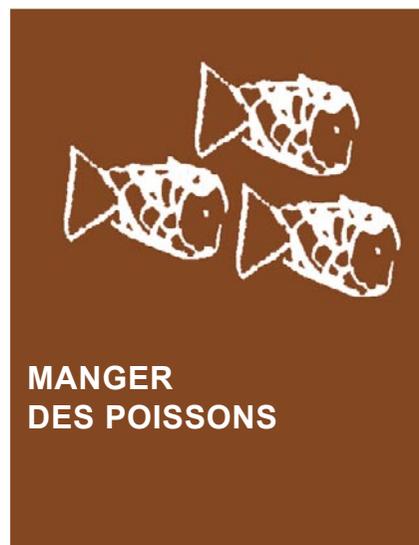
• 3 ÉCREVISSE



• 4 BÉBÉ



• 5 NAGE



MANGER
DES POISSONS

• 6 RÊVE