

La bataille des animaux

1 – découper les cartes , les mélanger .

2 - nommer les animaux et compter les syllabes

3 – distribuer les cartes entre les joueurs .

4 - Les joueurs retournent en même temps une carte . Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les deux cartes.

Il y a bataille si les deux mots-images ont le même nombre de syllabes. Dans ce cas , chaque joueur retourne une nouvelle carte . Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les quatre cartes mises en jeu.

Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

(animaux d'une syllabe : chat – chien – coq – loup – ours

deux syllabes : bison – guépard – lama – tortue – dauphin

trois syllabes : écureuil – perroquet – éléphant – escargot – papillon

quatre syllabes : hippopotame – rhinocéros – éléphanteau – caméléon – ornithorynque)

Pour les élèves de petite section , il est possible d'adapter (jouer d'abord avec les cartes d'une et de deux syllabes , puis introduite après plusieurs parties les mots de trois syllabes , peut-être celles de quatre syllabes)

Images à découper



