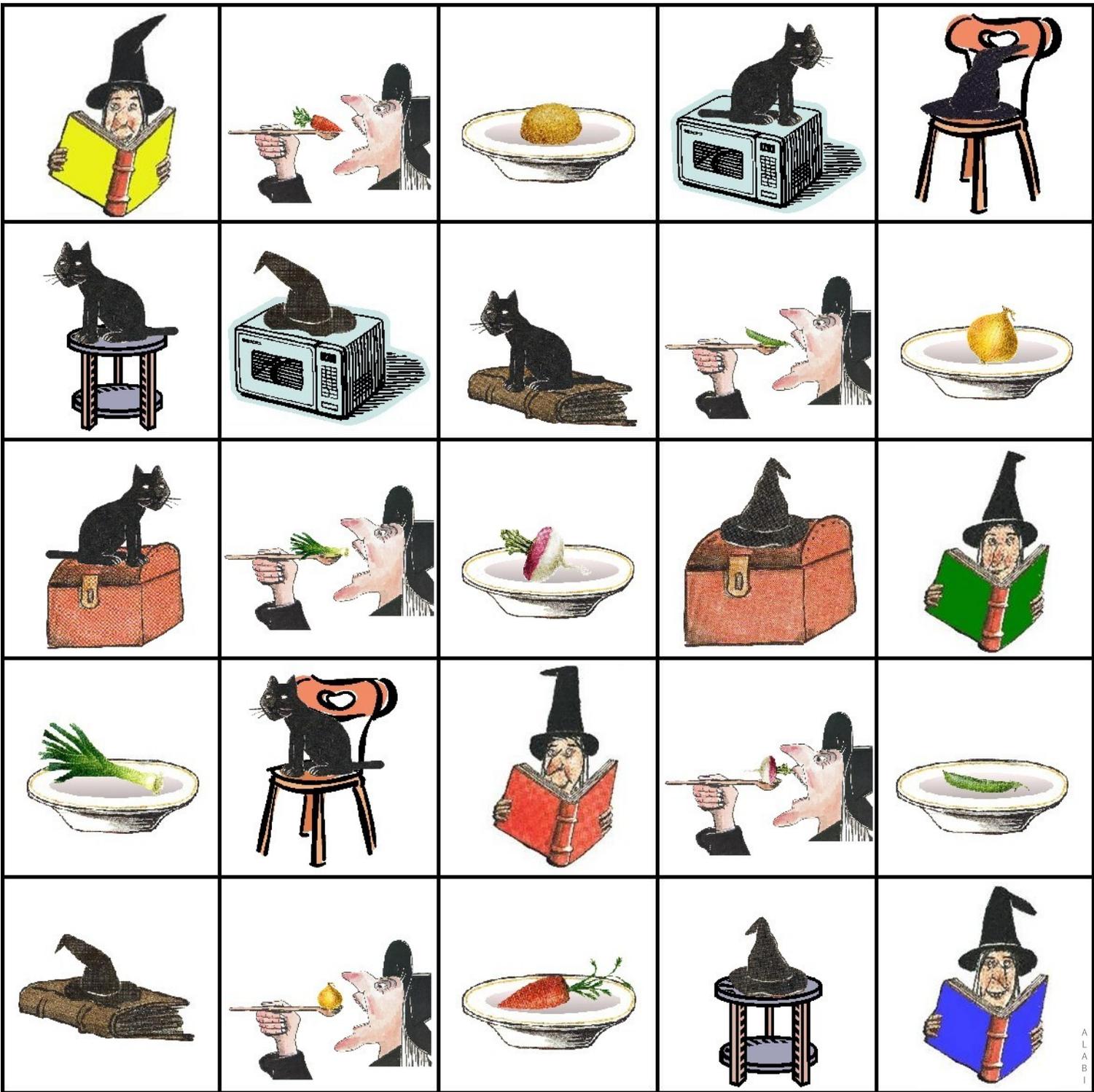


Objectif : formuler, en se faisant comprendre, une description

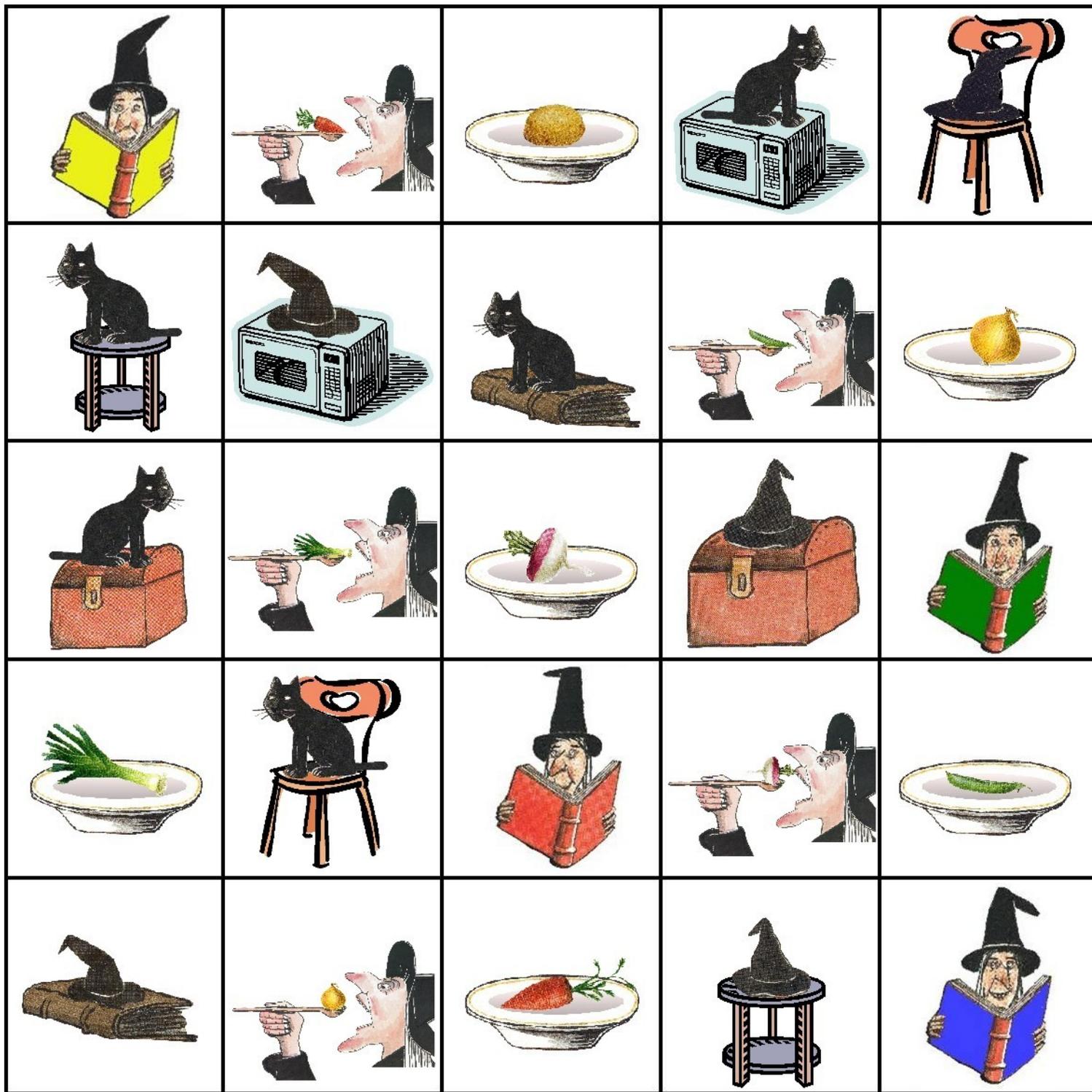
But du jeu : se débarrasser de tous ses jetons le premier

Déroulement : chaque joueur (5 au maximum) dispose de 5 jetons. Un joueur supplémentaire dispose des étiquettes faces cachées. Il retourne la première carte et décrit ce qu'il voit sans montrer la carte aux autres joueurs. Par exemple, il peut dire : « Le chat est sur le coffre ». Simultanément, les joueurs cherchent cette image. Le premier qui dépose correctement son jeton sur l'image correspondante le laisse sur le plateau. Le jeu s'arrête lorsqu'un élève a posé correctement tous ses jetons le premier. Il prend alors la place de l'élève qui décrivait les images.

Remarques : il s'agit d'un jeu de langage très ludique. Pour une meilleure tenue du jeu, on peut coller de la Patafix sous les jetons. Le plateau doit être imprimé au format affiche (4 feuilles A4 assemblées) pour une meilleure visibilité des images.



Plateau à imprimer au format affiche



Étiquettes à découper