

JEU DES ATTAQUES Grande section

Il s'agit d'identifier deux mots dont l'attaque est identique.

Règle du jeu :

- 8 planches de jeu (1 planche = 5 cases avec image et 5 cases vides) ; 40 images individuelles (mots ayant la même attaque que les mots des images sur les planches)
- Jusqu'à 8 joueurs, 1 planche par joueur (il est préférable de jouer à 4 pour la découverte du jeu)
- Les images individuelles sont disposées en tas, à l'envers au milieu de la table. Chaque joueur, à son tour, pioche une image et nomme le mot correspondant (avec l'aide éventuelle de l'enseignant). S'il a, sur sa planche, une image dont le mot a la même attaque, il garde la vignette piochée et la pose dans la case correspondante. Dans le cas contraire, il la repose à l'envers sur la table, sur un autre tas à côté du premier.
- Le premier qui a ses 5 cases a gagné.

Pour faciliter le démarrage et la compréhension du jeu, il est préférable de mettre les cartes à l'endroit voire de mettre devant chaque joueur les cinq cartes qui correspondent à sa planche. Après cette phase d'introduction, il est alors possible de jouer avec les règles normales.

Il est préférable lors de la vérification du lexique de dire les mots avec les syllabes écrites, même si dans ce jeu, l'attaque n'est pas modifiée par la prononciation ou non des « e » muets par exemple.

Jeu élaboré sur une idée de Claire Tréguier

Merci à Nathalie Menguy et aux stagiaires des animations pédagogiques qui ont permis les améliorations du jeu.

Ce fichier, conçu par Anne Garro et Myriam Hamza,, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en novembre 2007 1^{ère} version, actualisé novembre 2008.























