

VOCABULAIRE

un chat	une araignée	un renard
un chien	un humain	une baleine
un pigeon	un ours	un requin
un poisson rouge	une chauve-souris	un crabe
un éléphant	une autruche	un crocodile
une vache	un kangourou	une tortue
un dauphin	un cheval	un lion
une fourmi	une souris	un ver de terre
une abeille	un mouton	une grenouille
une poule	un cochon	un boa
un canard	un lapin	un chameau
un papillon	un aigle	un poulpe

4 À LA SUITE ANIMAUX



2



1-3^{ème}
PRIMAIRE



15'



FRANÇAIS

VOCABULAIRE

REPÈRES SPATIAUX

ANIMAUX

FICHE PÉDAGOGIQUE

Savoir

- Caractéristiques des vivants.
- Nommer des animaux.
- Identifier et nommer les attributs des animaux.

Savoir-faire

- Lire : déduire des informations implicites à partir des liens exprimés entre des éléments du message, de son vécu, de ses connaissances.
- Situer, placer un objet ou soi-même dans un quadrillage

CONTENU

- 1 plateau
- 40 jetons (2 couleurs)
- 2 dés
- 80 cartes

NOTE DE L'ÉDITEUR

Baobab réalise des animations et des formations dans les écoles et associations.
Envie de créer vos propres jeux?
Contactez-nous à info@baobabelgium.be
Visitez notre boutique : www.baobabelgium.be/eshop



INFO@BAOBABELGIUM.BE

FACEBOOK : [@BAOBABELGIUM.BEO](https://www.facebook.com/BAOBABELGIUM.BEO)

BOUTIQUE EN LIGNE : WWW.BAOBABELGIUM.BE/ESHOP

RUE DE HEEMBEEK N°267, 1120 NEDER-OVER-HEEMBEEK

RÈGLE 1 : 1ÈRE ET 2ÈME PRIMAIRE

OBJECTIF

Réaliser un alignement de 4 jetons de sa couleur.

MISE EN PLACE

- Placer le plateau au centre de la table ;
- Placer les deux dés à côté du plateau ;
- Chaque joueur prend tous les jetons d'une couleur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence la partie. À son tour, le joueur lance les deux dés. En fonction des valeurs obtenues, il repère sur le plateau la ou les cases à l'intersection des deux valeurs de dé. Il en choisit une et nomme l'animal. En cas de réussite, il place un jeton de sa couleur sur la case et la main passe. S'il se trompe ou ne connaît pas la réponse, la main passe au joueur suivant. Si toutes les cases ciblées par les deux dés sont occupées, le joueur relance les dés.

FIN DU JEU

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur a réalisé un alignement de 4 jetons de sa couleur. Ce joueur est déclaré vainqueur. Si toutes les cases du plateau sont occupées sans qu'aucun joueur n'ait réalisé un alignement de quatre jetons de sa couleur, alors les joueurs sont ex aequo.

RÈGLE 2 : 2ÈME ET 3ÈME PRIMAIRE

OBJECTIF

Réaliser un alignement de 4 jetons de sa couleur.

MISE EN PLACE

- Placer le plateau au centre de la table ;
- Placer les cartes en pile face cachée à proximité du plateau ;
- Chaque joueur prend tous les jetons d'une couleur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence la partie. À son tour, le joueur (ou un adulte) pioche une carte et la lit. Il cherche sur le plateau un animal correspondant à la description ou un animal dont le mot contient la ou les lettres indiquées et le nomme. Si la réponse est valide, il place un jeton de sa couleur sur la case. Si la réponse est erronée ou qu'il ne trouve pas d'animal valide, la main passe au joueur suivant. Si le joueur ne trouve aucune case vide valide, il peut nommer

un animal dont la case est déjà couverte par un jeton adverse et le remplacer par le sien. Le joueur adverse peut annuler cette action s'il est capable de trouver un animal valide dont la case est vide.

FIN DU JEU

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur a réalisé un alignement de 4 jetons de sa couleur. Ce joueur est déclaré vainqueur. Si toutes les cases du plateau sont occupées sans qu'aucun joueur n'ait réalisé un alignement de 4 jetons de sa couleur, alors les joueurs sont ex aequo.