

Animaux marins

baleine

crabe

dauphin

phoque

requin

orque

méduse

crevette

Tissages & Créations GD

Animaux de la forêt

écureuil

renard

biche

cerf

loup

belette

sanglier

chouette

Tissages & Créations GD

Instrument# de musique

trompette

clarinette

tambour

guitare

piano

flûte

violon

harmonica

Tissages & Créations GD

Légumes

courgette

carotte

poireau

navet

chou

poivron

haricot

épinards

Tissages & Créations GD

Métiers

médecin

boulangier

boucher

coiffeur

vendeur

jardinier

pompier

policier

Tissages & Créations GD

Vêtements

chemise

pull

écharpe

veste

short

jupe

pantalon

manteau

Tissages & Créations GD

Animaux de la ferme

canard

mouton

bouc

lapin

poule

vache

cochon

âne

Tissages & Créations GD

Personnes

garçon

filles

bébé

oncle

cousin

maitresse

directeur

élève

Tissages & Créations GD

Parties du corps

coude

jambe

tête

cou

cheville

bras

pied

épaule

Tissages & Créations GD

Matériel scolaire

règle

gomme

stylo

crayon

cahier

classeur

colle

feutre

Tissages & Créations GD

Fruits

ananas

framboise

poire

pomme

banane

fraise

abricot

cerise

Tissages & Créations GD

Vaisselle

assiette

couteau

cuillère

verre

casserole

fourchette

poêle

plat

Tissages & Créations GD

Meubles

table

armoire

canapé

chaise

buffet

lit

bureau

fauteuil

Tissages & Créations GD

Fleurs

rose

tulipe

muguet

lilas

primevère

marguerite

coquelicot

tournesol

Tissages & Créations GD

DEVINE mes NOMS !

Utilisation :

Classe entière (un élève sur deux a une planche) ou en atelier par 2.

But du jeu : Trouver tous les noms de la planche de l'autre joueur .

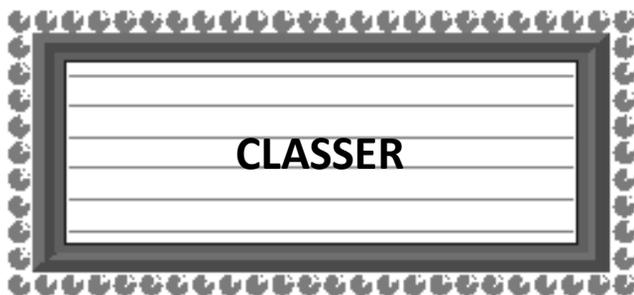
Chacun annonce le titre de sa planche .

Chaque joueur à son tour dit un nom .Au fur et à mesure on entoure les noms trouvés .Celui qui a trouvé les 8 noms de la planche adverse le premier a gagné .

On peut ensuite échanger les planches avec un autre duo .

Ce jeu collectif peut être complété avec le jeu : « *J'aime un peu beaucoup les noms* » en atelier .

Voir également le fichier autonome mots , catégories chez *Crevette* et le jeu de *Mickaël* chez *ipotâme* .



Structuration d'une stratégie pour trouver des mots par catégorie :

Anticiper , se questionner , se représenter

- Vocabulaire : les mots étiquettes
- Grammaire : Nature des mots , les noms communs