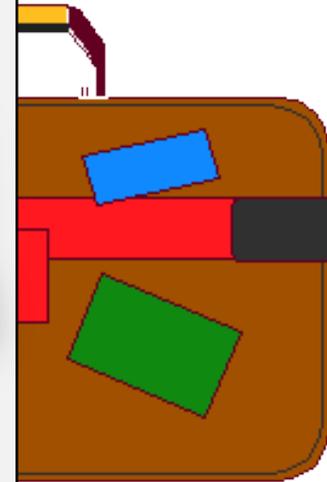
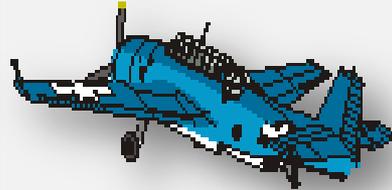
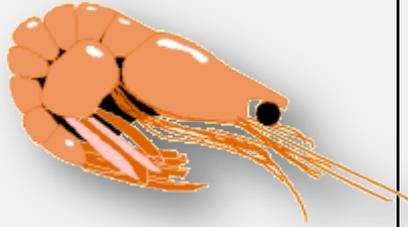
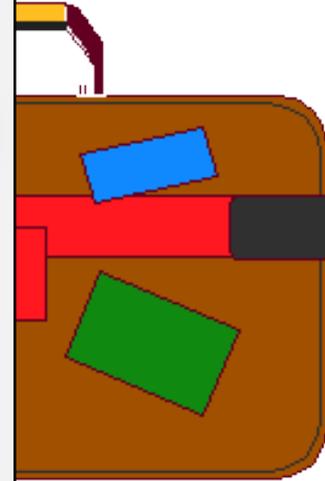
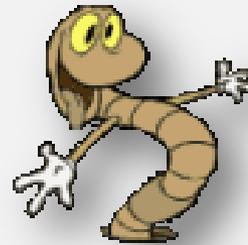


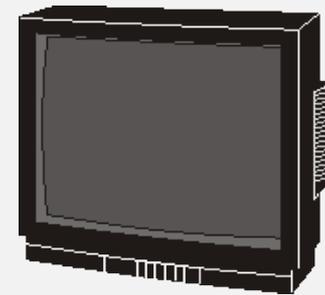
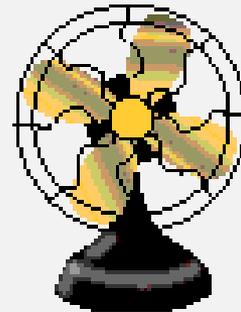
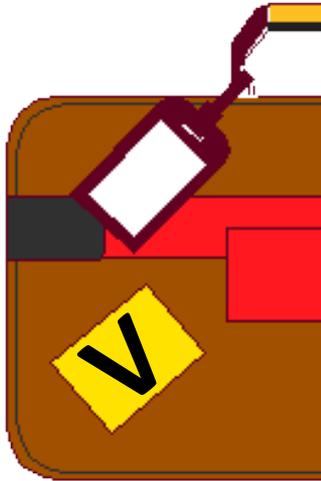
Tissages & Créations GD



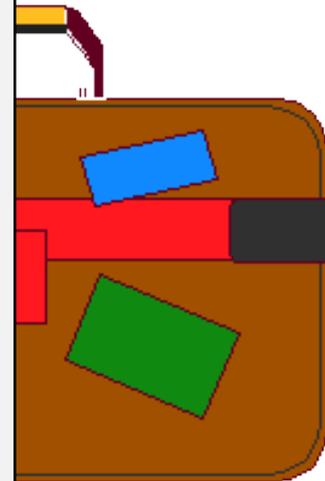
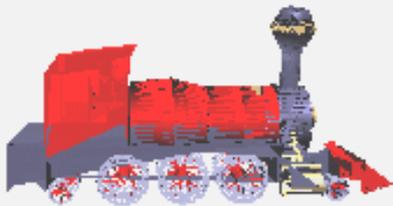


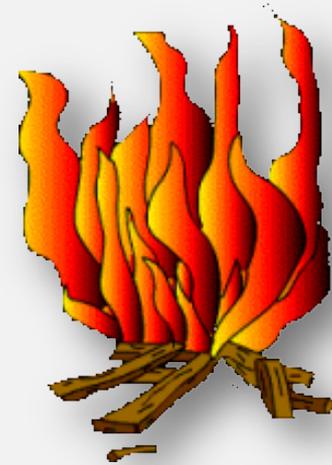
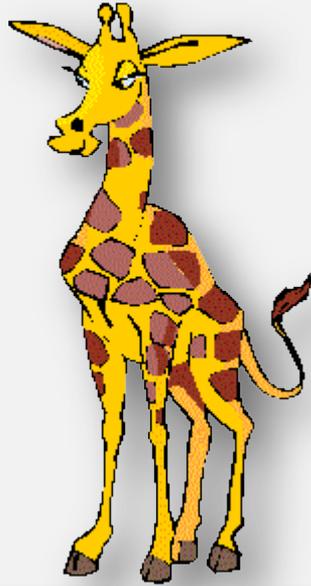
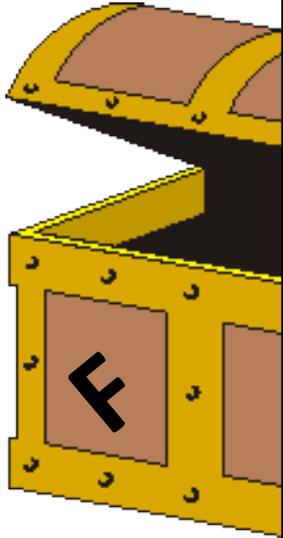
Tissages & Créations GD



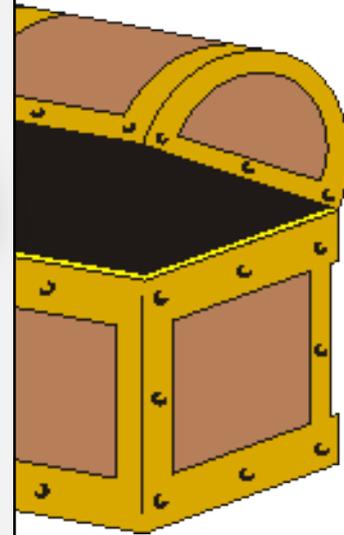
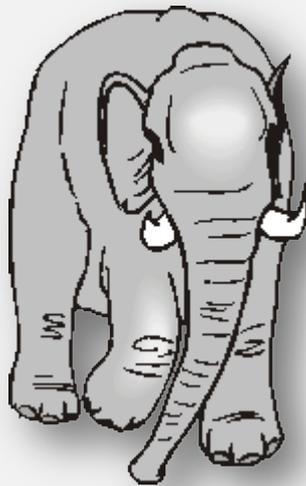


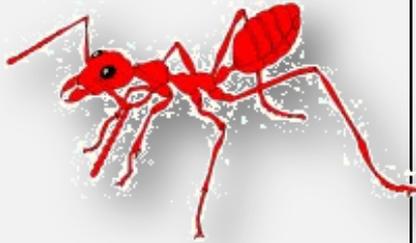
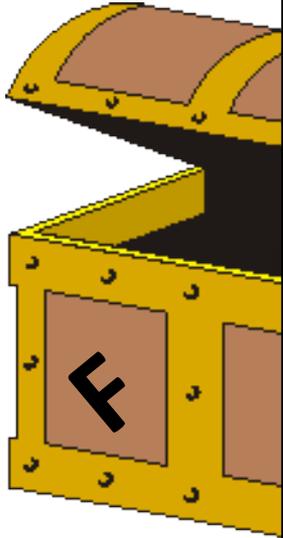
Tissages & Créations GD



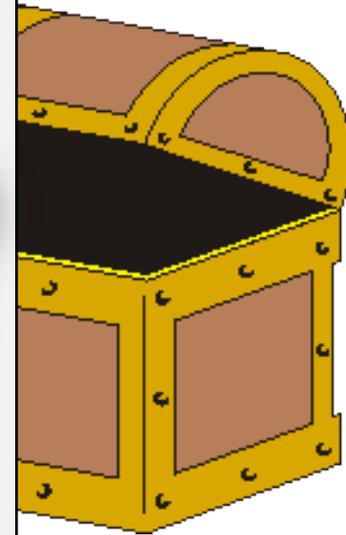
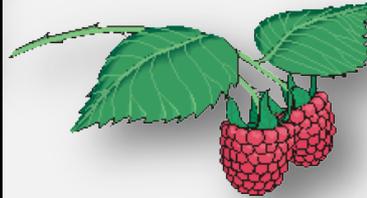
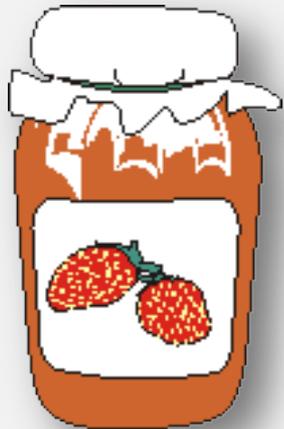


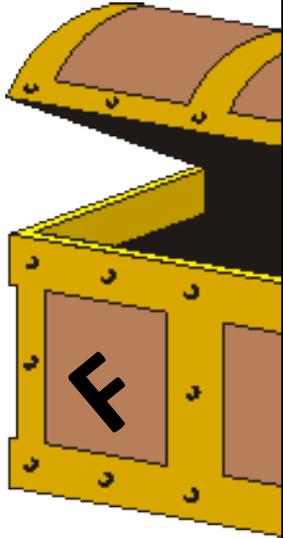
Tissages & Créations GD



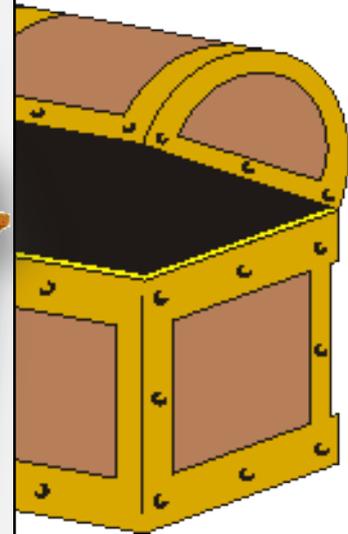


Tissages & Créations GD





Tissages & Créations GD



Devine ce qu'il y a dans ma valise...

Devine ce qu'il y a dans mon coffre ...

Matériel :

Trois bandes *valise* , trois bandes *coffre* (voir photo)

Pour chaque valise ou chaque coffre coller les 2 parties (double –face) et plier en accordéon de manière à ce que chaque bande tienne debout devant les joueurs .
6 gros trombones par joueur (couleur vive)

JEU 1 But du jeu :

Faire deviner au joueur suivant un élément de sa bande valise ou coffre en donnant 3 renseignements. Quand l'élément est deviné placer un trombone à son niveau.

Le joueur qui répond faux 3 fois passe son tour .

Le gagnant est celui qui a placé les 6 trombones.

On peut jouer à 6 par équipe de 2 en prenant le son (v) ou (f) . On peut jouer à 6 en prenant toutes les bandes .

Quand le jeu est terminé pour ranger on forme l'accordéon en laissant visible uniquement la valise ou le coffre , placer les trombones pour tenir l'accordéon fermé .

JEU 2 VARIANTE : Imprégnation phonétique , stratégies pour mémoriser

Jouer avec les 3 bandes d'un son .Exemple (f) : Le 1^{er} joueur dit « Dans mon coffre j'ai une girafe » , le 2^{ième} Répète « Dans mon coffre j'ai une girafe » et ajoute un élément de sa bande ainsi de suite , celui qui n'arrive plus à répéter perd .On peut faire ce jeu en collectif sans les images .

Pour éviter la tentation de regarder à travers , imprimer sur du papier épais , ne pas se placer face à la lumière ou cacher avec un livre .



Objectifs JEU 1 :

Pour celui qui fait deviner : Trouver des indices pertinents .

Stratégies , classification (critères) , description *Ex : C'est un mot de 3 syllabes*

C'est un objet , c'est un animal ... il est petit , énorme ...

Représentation mentale , vocabulaire (mot étiquette) à partir des indices donnés pour les autres joueurs .