

Ces six cartes de jeu ci-dessous sont distribuées aux joueurs.



1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Les images ci-dessous sont découpées et retournées sur la table. Le meneur de jeu en tire une. L'enfant qui la reconnaît sur sa carte de jeu la réclame. Celui qui a rempli sa carte de jeu avec ses six images a gagné la partie.

A découper



1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

