Les échelles accordées

@emilles idées de logopède

				les luces de lo				24
99	98	97	96	95	94	93	92	91
		\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$						
90	89	88	87	86	85	84	83	82
	™		*	1		ABC ZTA	Heren o	00 d
81	80	79	78	77	76	75	74	73
	Car III							
72	71	70	69	68	67	66	65	64
•••	Ala		888					
63	62	61	60	59	58	57	56	55
54	53	52	51	50	49	48	47	46
0								
45	44	43	42	41	40	39	38	37
			٥٥					
36	35	34	33	32	31	30	29	28
		5			000			
27	26	25	24	23	22	21	20	19
		88888					W.	
18	17	16	15	14	13	12	11	10
66								
9	8	7	6	5	4	3	2	1
	\$ P.							

Cartes à découper

grand	grand petit		jeune
vieux	intelligent	fort	faible
long	long court		lent
heureux	triste	joyeux	gentil
méchant	méchant bruyant		abimé
troué	lourd	chaud	sec
sombre	lisse	rugueux	doux
mince	dur	épais	étroit
haut	moelleux	étrange	parfait
amusant	brisé	entier	sale

merveilleux	laid	bavard	différent
lumineux	élégant	agressif	charmant
naïf	musclé	actif	frais
blanc	modeste	joli	fantastique
gras	ancien	court	content
faux	attentif	créatif	glacé
rapide	jaloux	brillant	fragile
impulsif	émotif	violent	superficiel
prudent	clair	bizarre	vivant
usé	puissant	sportif	soucieux

rusé	têtu	solitaire	odorant
pointu	énorme	épais	discret
débrouillard	compréhensif	discret	cassé
malheureux	puissant	coloré	dominant
usé	fragile	réparé	comique

Les échelles accordées: fiche 1 @emilles idées de logopède	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	

Les échelles accordées : fiche 2 @emilles idées de logopède
→
→
→
→
>
→
→
→
>
→
→
→
>
→

Les échelles accordées

Contenu:

- Un plateau
- 80 cartes « adjectif »
- 2 fiches (pour noter les réponses)
- 2 pions et un dé (non fournis)

Déroulement:

Le joueur le plus jeune commence, lance le dé et avance son pion du même nombre de cases qu'indique le dé. Une fois avancé, il pioche une carte « adjectif » qu'il doit accorder selon l'image sur laquelle son pion se trouve.

- Exemple : il a pioché l'adjectif « heureux » et il se trouve sur l'image des chauves-souris
 - → Production attendue : Des chauves-souris heureuses.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a atteint la case 99.