

Les renards

@emilles idées de logopède



Les tortues

@emilles idées de logopède



Les hérissons

@emilles idées de logopède



Les tigres

@emilles idées de logopède



Les singes

@emilles idées de logopède



Les crocodiles

@emilles idées de logopède



Les lémuriens

@emilles idées de logopède



Les éléphants

@emilles idées de logopède



Les girafes

@emilles idées de logopède



Les canetons

@emilles idées de logopède



Les cochons

@emilles idées de logopède



Les pandas

@emilles idées de logopède



Les castors

@emilles idées de logopède

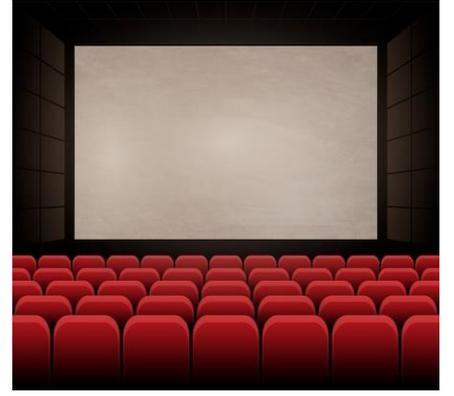
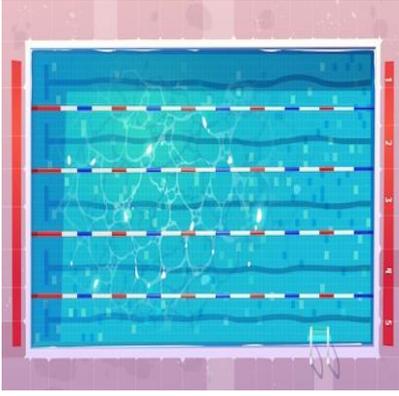


Les vers de terre

@emilles idées de logopède



Cartes à découper



Qui quoi où

Déroulement (2 joueurs) :

Chaque joueur choisit une planche. Les cartes « lieux » sont à placer dans une pochette, un pochon, un sac, ...

Le joueur le plus jeune commence et pioche une carte « lieux ». Une fois la carte en main, il regarde sur sa planche l'endroit où il souhaite déposer cette carte et il doit donner :

- L'animal + l'action réalisée + l'endroit (carte piochée) → exemple : le ver de terre lit un livre dans la salle de sport.