

**Fiche concernant l'atelier**  
**Œil de lynx aux vêtements**



**Jeu du site Matern'ailes**

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b><u>Activité :</u></b><br/>But du jeu :<br/>Le joueur qui obtient 5 jetons en premier a gagné la partie.</p>  | <p><b><u>Durée de l'activité/ du cycle :</u></b><br/>Au réveil de la sieste, tous les é doivent participer au moins plusieurs fois.</p>  |  |
| <p><b><u>S'approprier le langage :</u></b><br/><b><u>Compétences :</u></b><br/>Nommer avec exactitude un objet ressortissant à la vie quotidienne.<br/><b><u>Objectifs :</u></b><br/>Produire des phrases correctes, même très courtes.<br/>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs) concernant les actes du quotidien (habillage).</p> | <p><b><u>Déroulement, démarche :</u></b><br/>Règle du jeu :<br/>Le meneur de jeu tire une carte et nomme le vêtement sans le montrer : « <i>C'est une robe rouge avec des volants !</i> »<br/>Le premier joueur qui pointe du doigt l'image correspondante sur les planches, gagne un jeton.<br/><i>Attention : Ce sont les yeux qui cherchent l'image. On ne met les mains sur les planches que lorsqu'on a trouvé le vêtement.</i></p> |  |
| <p><b><u>Matériel :</u></b><br/>Jetons, 5 planches de jeux, Cartes.</p>  | <p><b><u>Organisation des enfants :</u></b><br/>De 2 à 6 joueurs</p>   |  |
| <p><b><u>Consignes :</u></b><br/>Cf règle du jeu.</p>  |  |  |
| <p><b><u>Remarques :</u></b></p>   | <p><b><u>Bilan :</u></b></p>   | <p><b><u>Suites à donner :</u></b><br/>Variante : Les joueurs nomment les cartes chacun leur tour.</p> |