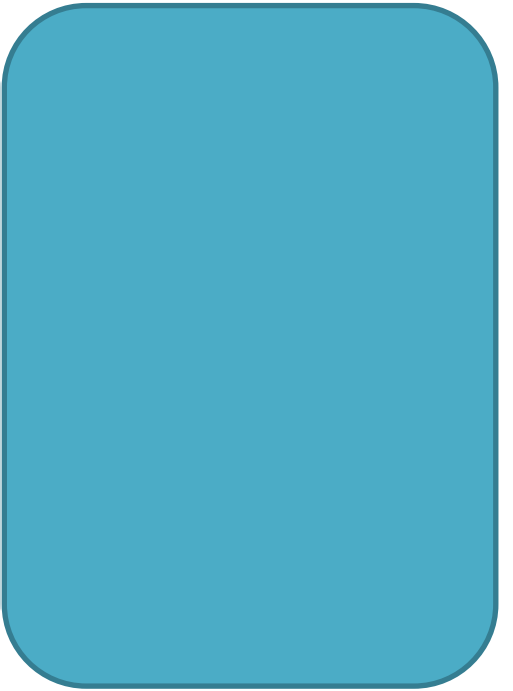
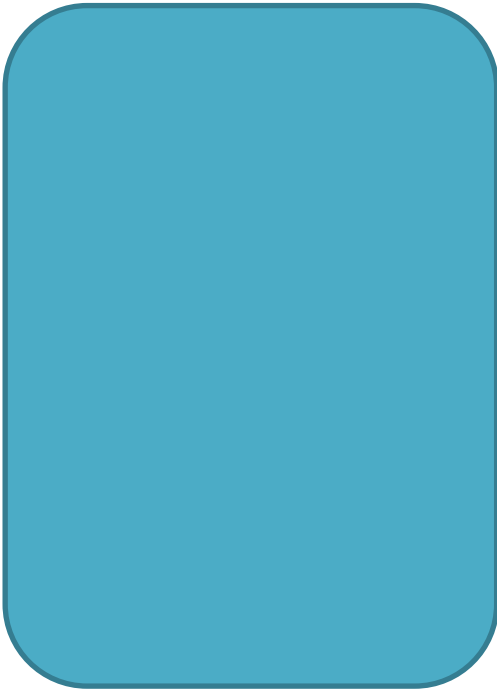
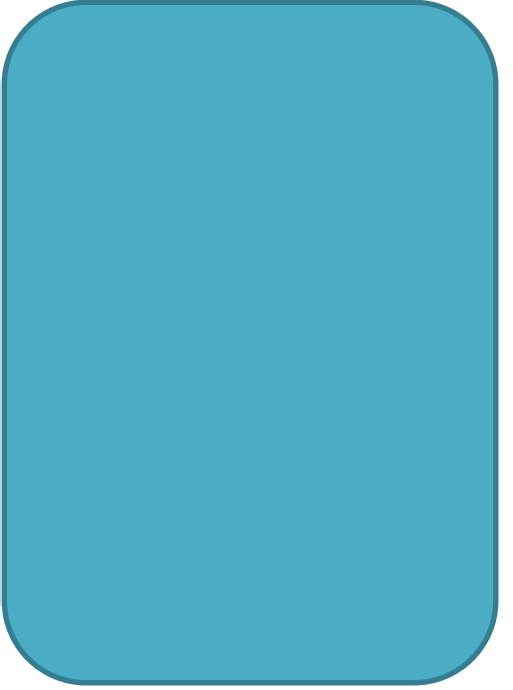
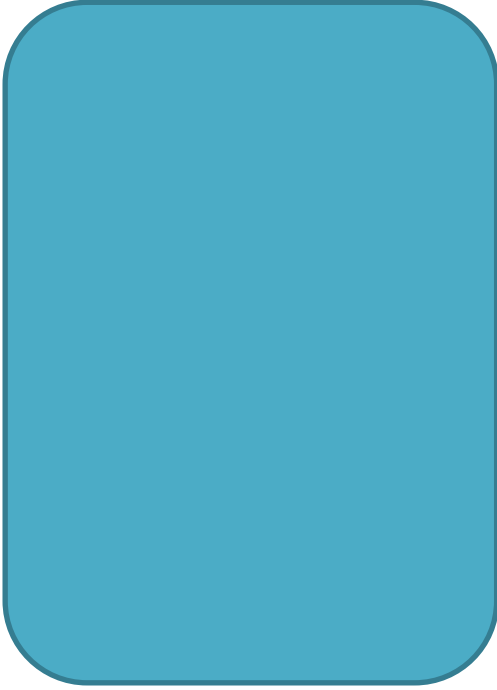
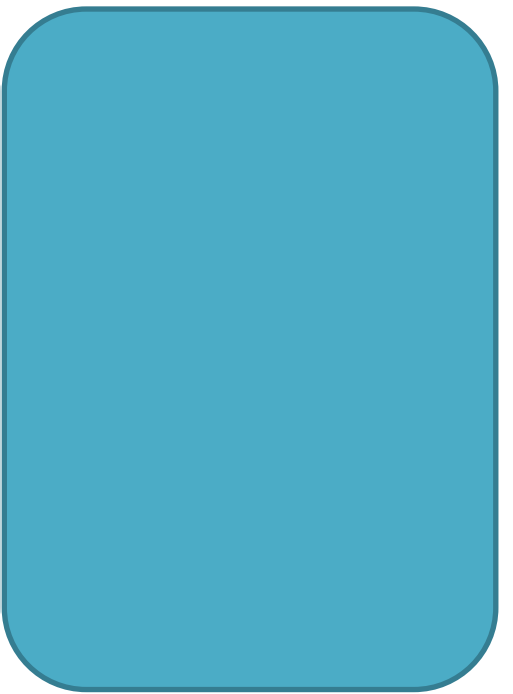
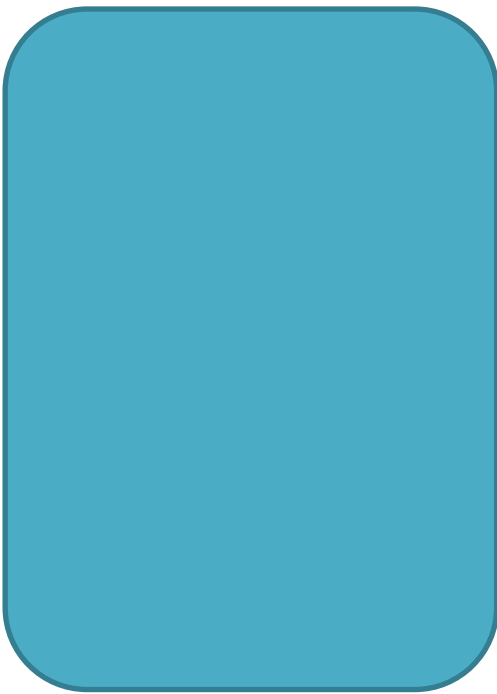
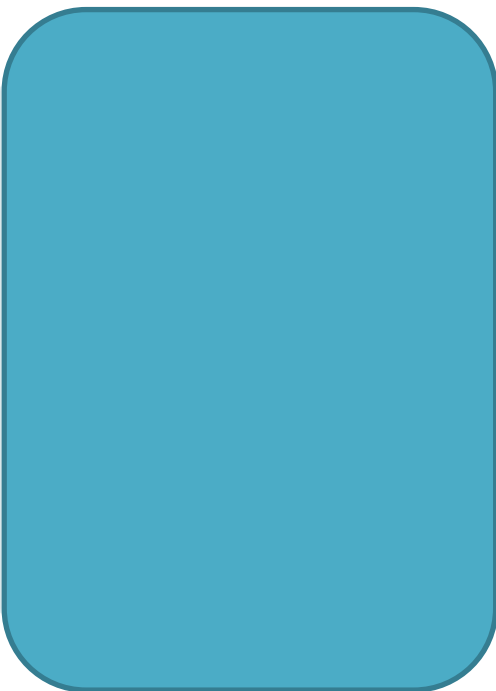
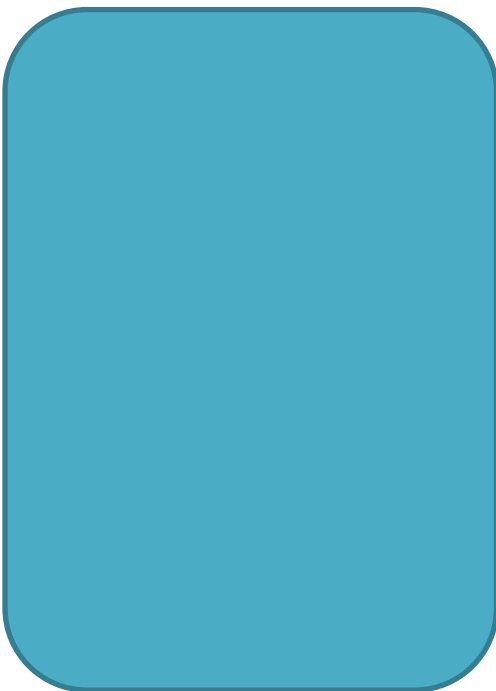
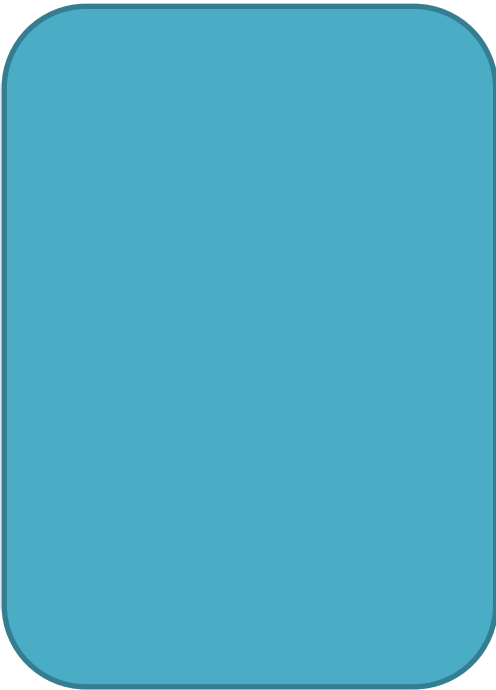
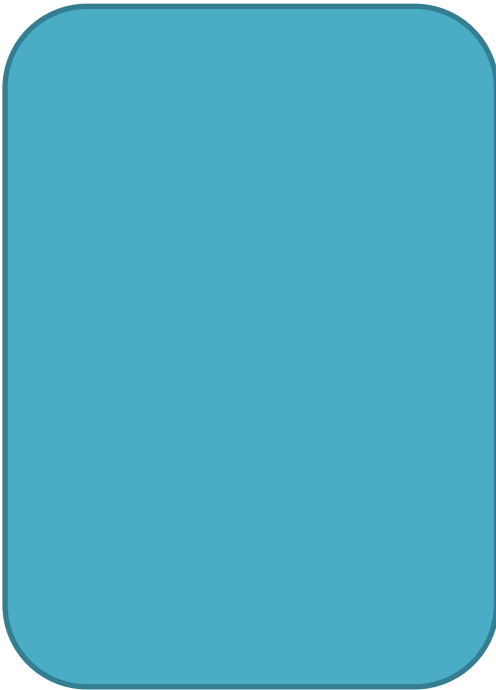
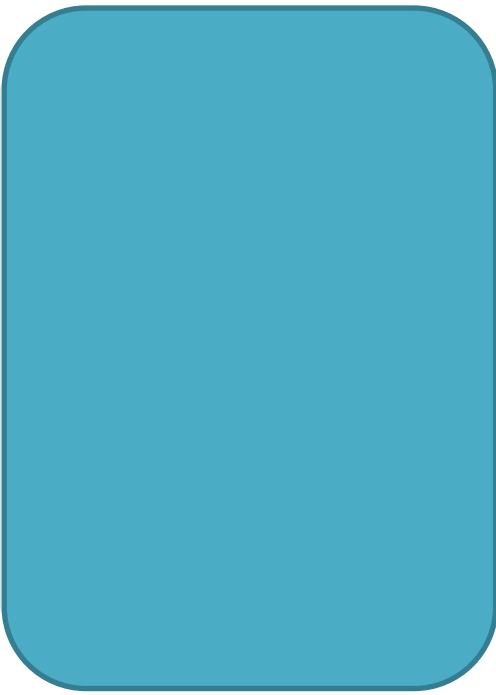
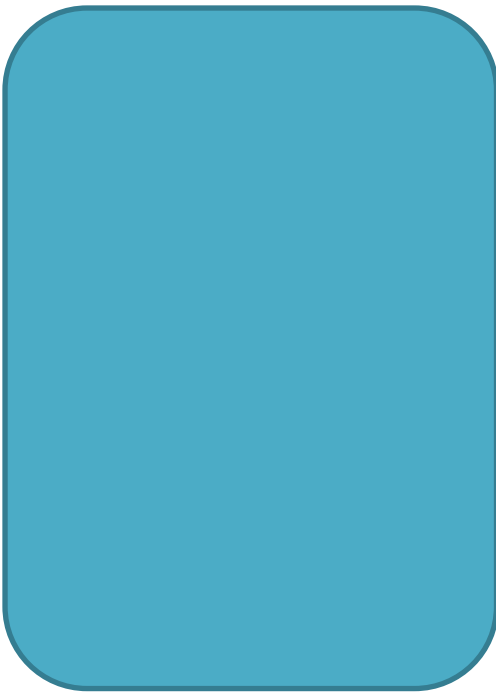
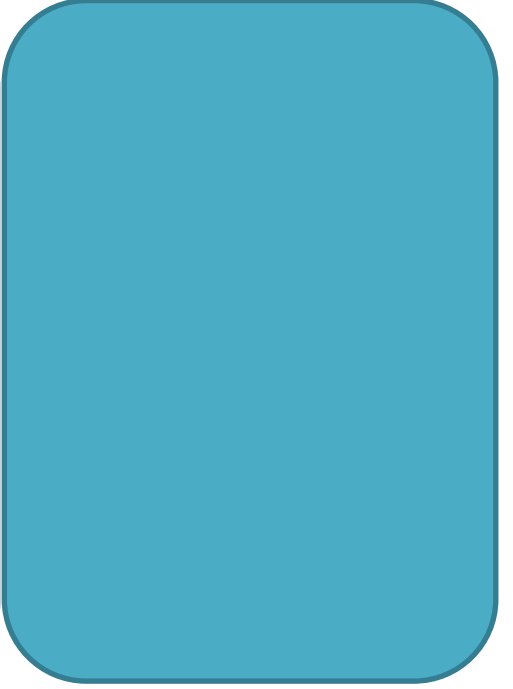
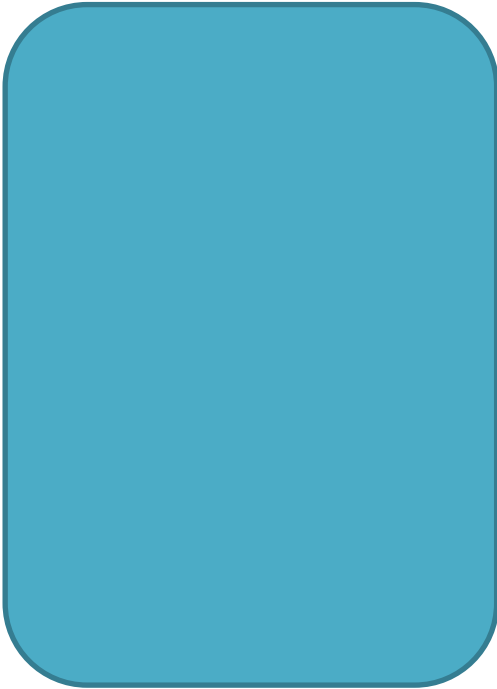
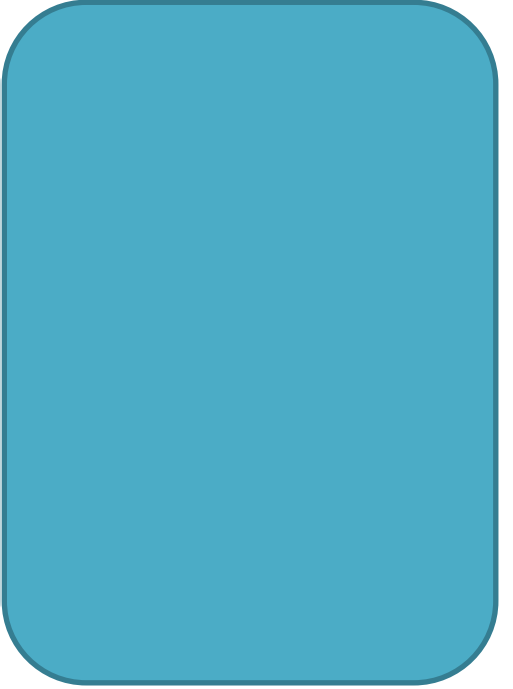
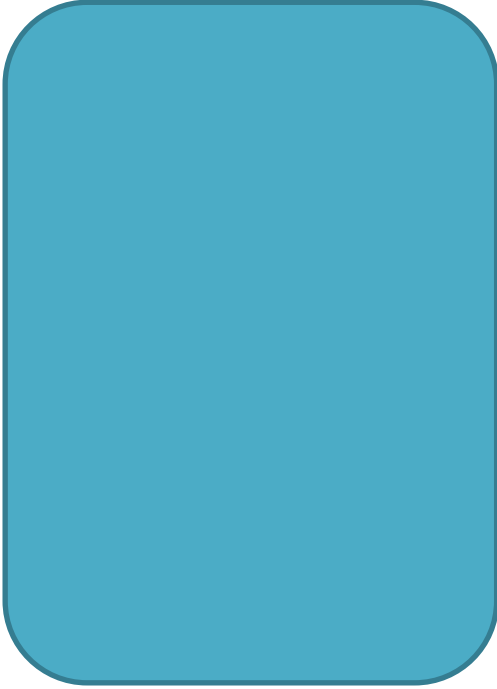
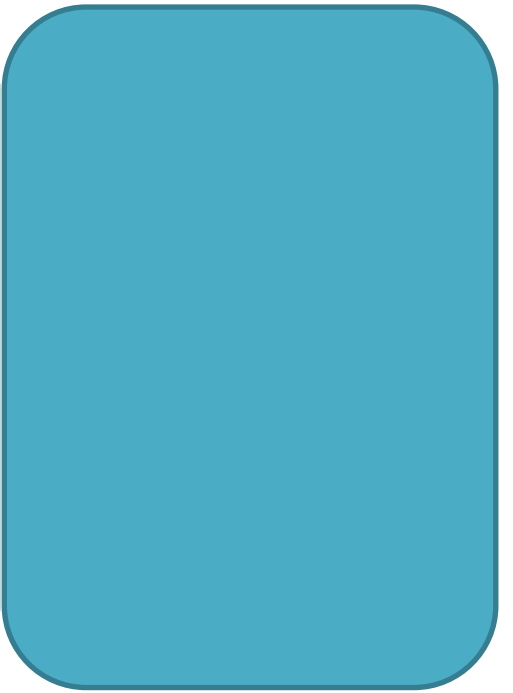
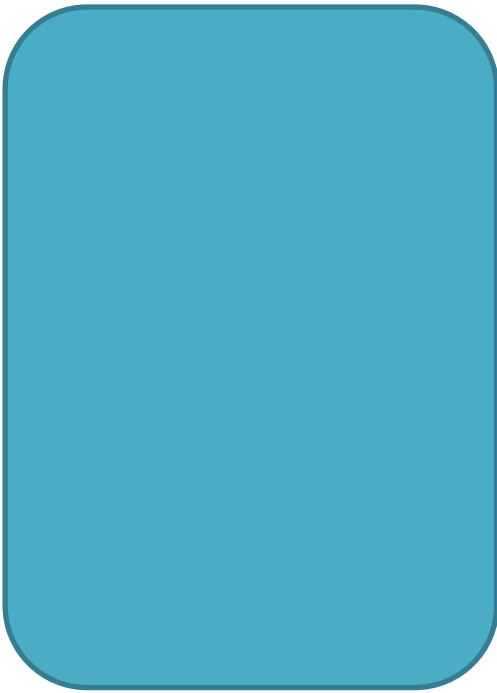
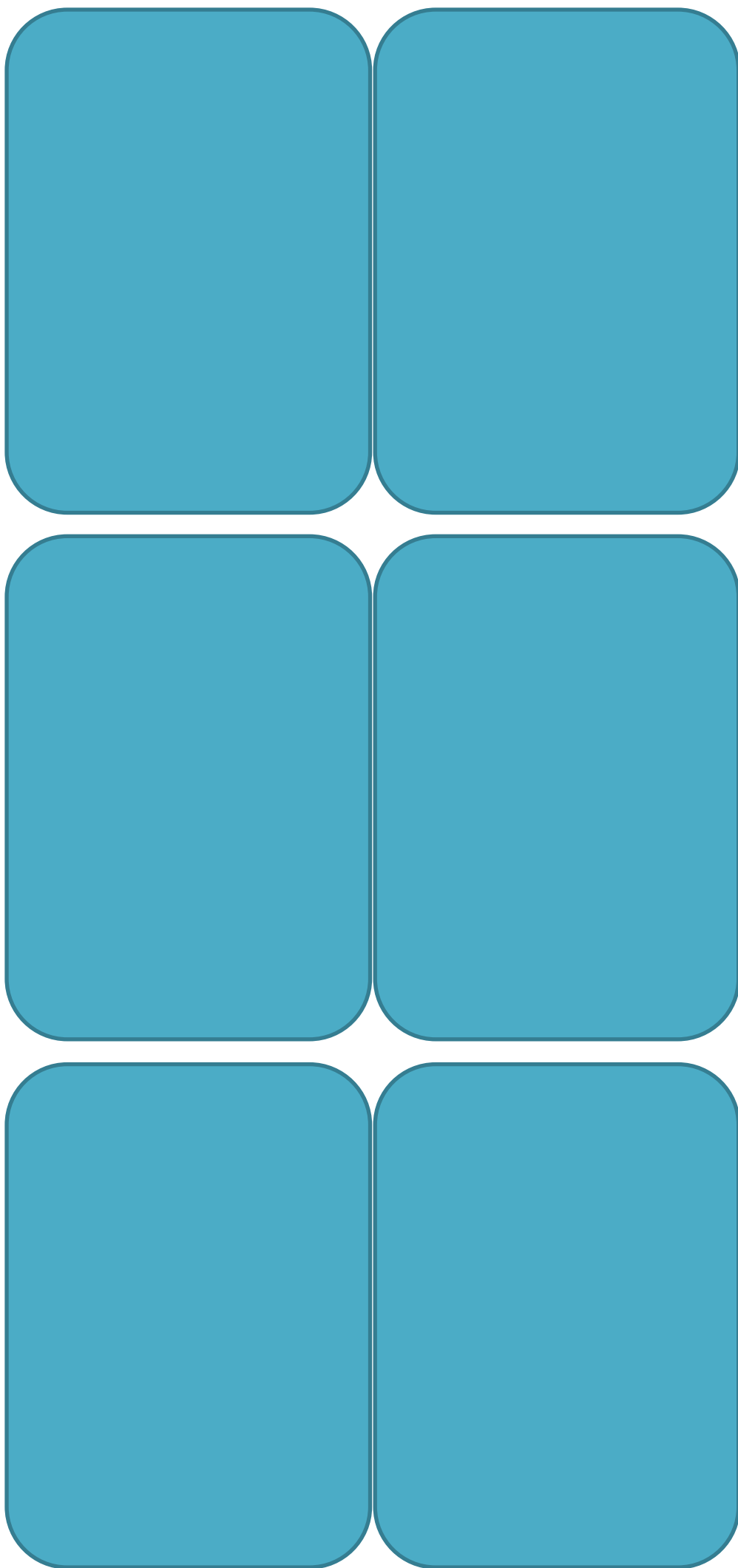










métiers

meubles

bijoux

véhicules

couleurs

insectes

fleurs

fruits

outils

reptiles

poissons

légumes

vêtements

habitats



médecin



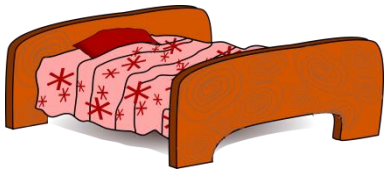
peintre



pilote



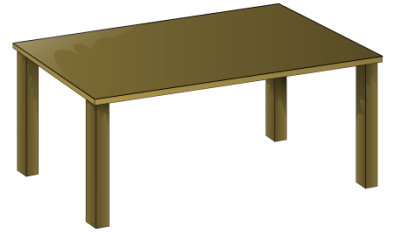
plombier



lit



fauteuil



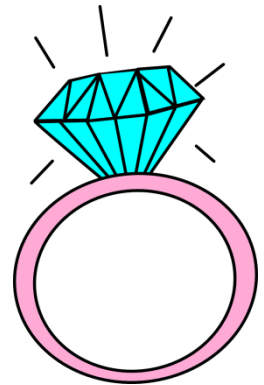
table



chaise



montre



bague



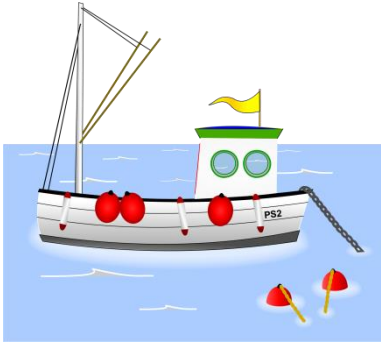
boucles
d'oreilles



pendentif



voiture



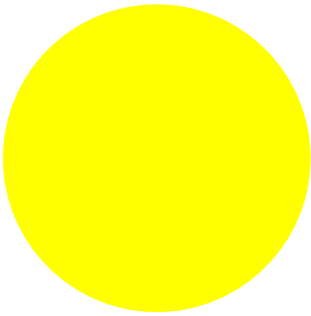
bateau



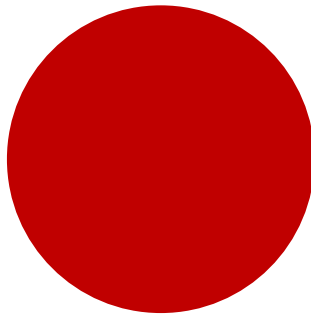
camion



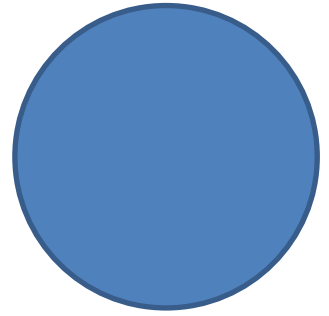
avion



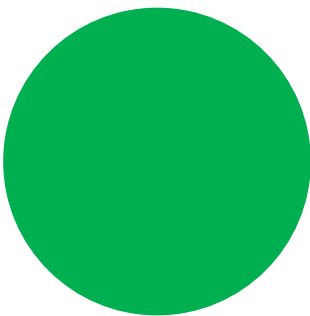
jaune



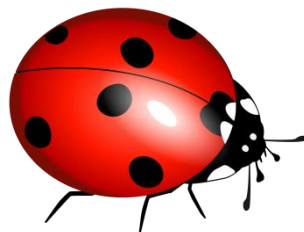
rouge



bleu



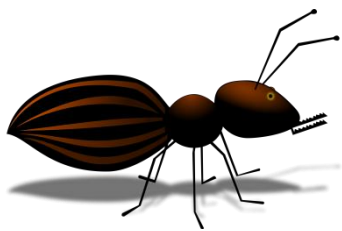
vert



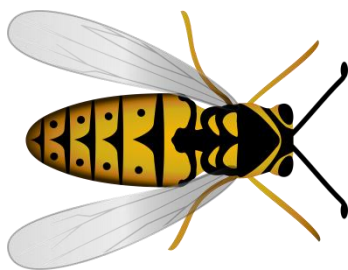
coccinelle



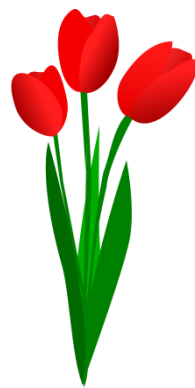
mouche



fourmi



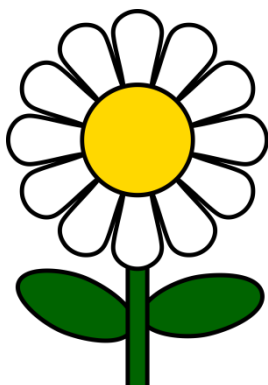
abeille



tulipes



jonquille



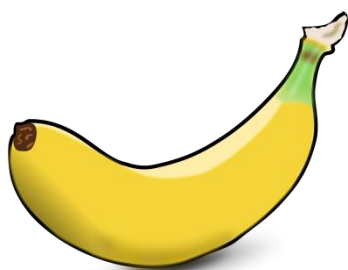
marguerite



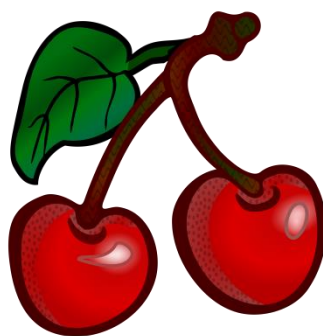
tournesol



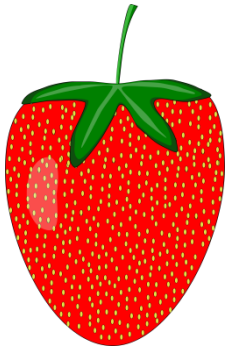
ananas



banane



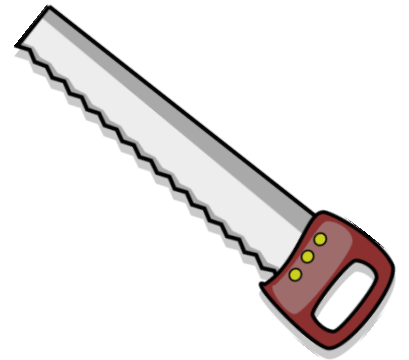
cerises



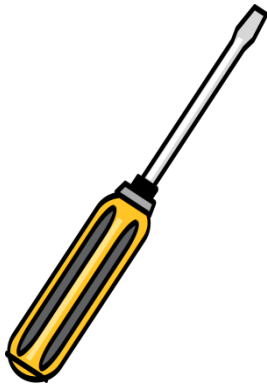
fraise



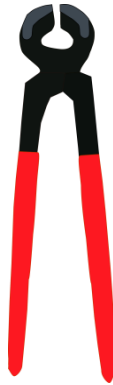
marteau



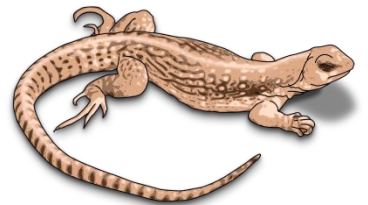
scie



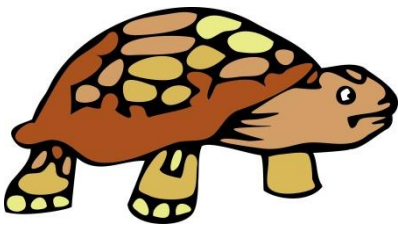
tournevis



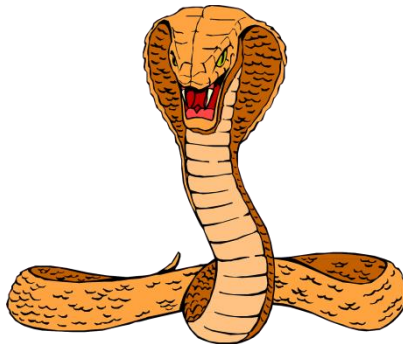
tenailles



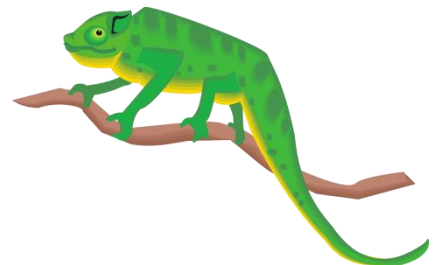
lézard



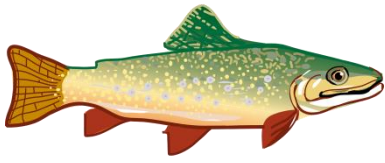
tortue



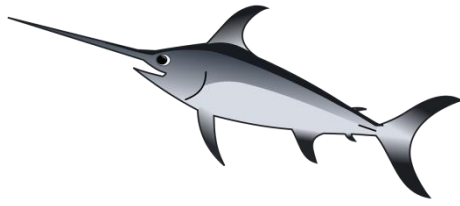
cobra



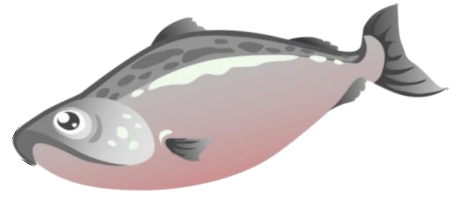
caméléon



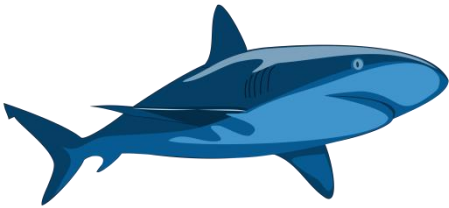
truite



espadon



saumon



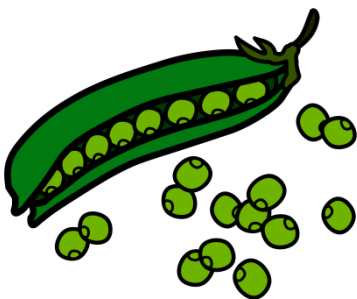
requin



carotte



aubergine



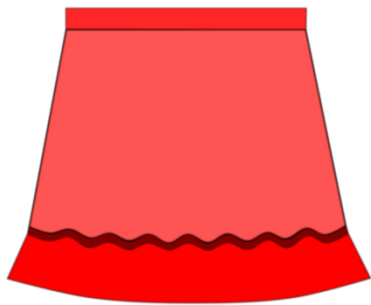
petits pois



broccoli



pantalons



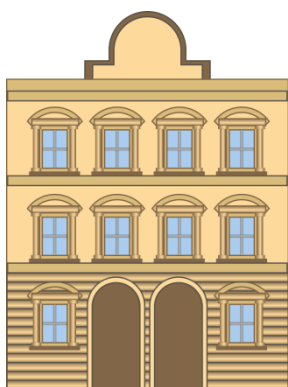
jupe



chemise



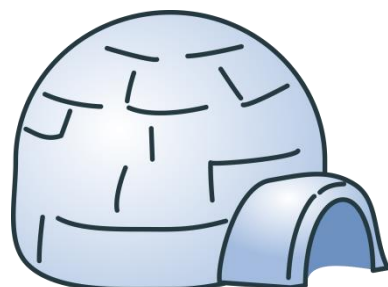
blouson



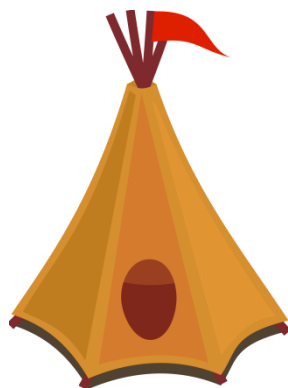
immeuble



chalet



igloo



tipi

Liste des catégories

- **Métiers** : médecin, peintre, pilote, plombier
- **Meubles** : lit, fauteuil, table, chaise
- **Bijoux** : montre, bague, boucles d'oreilles, pendentif
- **Véhicules** : voiture, bateau, camion, avion
- **Couleurs** : jaune, rouge, bleu, vert
- **Insectes** : coccinelle, mouche, fourmi, abeille
- **Fleurs** : tulipe, jonquille, marguerite, tournesol
- **Fruits** : ananas, banane, cerises, fraise
- **Outils** : marteau, scie, tournevis, tenailles
- **Reptiles** : lézard, tortue, cobra, caméléon
- **Poissons** : truite, espadon, saumon, requin
- **Légumes** : carotte, aubergine, petits pois, brocoli
- **Vêtements** : pantalon, jupe, chemise, blouson
- **Habitats** : immeuble, chalet, igloo, tipi

Règle du jeu

1 pour 4



Compétences travaillées :

- Compréhension et catégorisation : trouver des éléments qui se ressemblent et qui partagent des propriétés communes : les vêtements, les fruits, les légumes...
- Enrichissement du vocabulaire : associer le terme générique d'une catégorie avec le nom d'éléments qui la composent.
- Préparation aux inférences : mise en lien d'éléments

Composition du jeu :

70 cartes organisées en 14 séries et un plateau permettant de disposer les cartes. Chaque série comporte une carte avec le nom générique de la catégorie et 4 cartes avec un nom et un dessin d'un élément de la catégorie.

But du jeu :

Constituer le plus possible de familles de cartes en trouvant le nom générique de la catégorie ainsi que celui des 4 éléments qui la constituent. Dès qu'un joueur complète une série en posant la cinquième carte il remporte toutes les cartes de la série. Le joueur qui en gagne le plus est le vainqueur.

Préparation :

Reconstituer le plateau en collant bord à bord les pages 1 et 2 ainsi que les pages 3 et 4 puis en collant les pages 3 et 4 assemblées sous les pages 1 et 2 assemblées.

Mélanger soigneusement les 70 cartes et les placer en tas, faces cachées, à côté du plateau.

Déroulement :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il tire la première carte de la pioche et la place dans une des rangées, en respectant le code couleur. Les cartes vertes correspondent au nom de la catégorie ; les cartes bleues aux noms d'éléments qui la constitue. Toutes les cartes d'une même rangée doivent appartenir à la même famille. Le joueur suivant tire une carte à son tour et, complète la rangée (si cela est possible) ou place sa carte dans une nouvelle rangée. Le joueur qui termine une « famille » dans une rangée, retire du jeu et gagne toutes les cartes de cette rangée. Une nouvelle rangée est alors disponible pour le placement des cartes. Au cours du jeu, si une carte ne peut être placée dans aucune rangée, elle est rejetée à côté de la pioche qu'elle viendra « réalimenter » quand celle-ci sera vide. Le jeu continue ainsi, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été placées.

Fin de partie :

Chaque joueur compte les cartes qu'il a remportées. Celui qui en a le plus est le vainqueur.

BON JEU !