

Règles du jeu

Le fin limier

Compétences travaillées :

- Extraire des informations pour résoudre de petites énigmes.
- Compréhension en lecture avec 2 niveaux de textes (le niveau 2 faisant beaucoup plus appel à l'implicite)
- Repérage d'indices et compréhension de l'implicite
- Travail sur les inférences
- Enrichissement du vocabulaire
- Balayage visuel.

Deux façons de jouer sont possibles :

But du jeu n°1:

Être le premier à trouver sur un plateau de forme hexagonale, la réponse sous la forme d'un dessin à une devinette lue sur une carte.

Préparation :

Trier les cartes et choisir une série. Les cartes bleues correspondent au niveau 1 de difficulté, les jaunes au niveau 2.

Placer le plateau au centre de la table. Distribuer un jeton à chaque joueur.

Placer les cartes choisies faces cachées à côté du plateau de jeu.

Déroulement :

Chacun son tour, un joueur retourne la première carte de la pile, lit la devinette puis pose cette carte face visible pour tous les joueurs. Ceux-ci, après avoir trouvé la réponse à cette énigme, cherchent à quel endroit du plateau se trouve le dessin lui correspondant. Le premier joueur à l'avoir trouvé place son jeton dessus. Si le résultat est exact il gagne la carte et reprend son jeton.

Si un joueur commet une erreur en plaçant son jeton, il est pénalisé et doit rendre une de ses cartes gagnées.

Le vainqueur est celui qui aura réuni le plus grand nombre de cartes lorsqu'elles auront été toutes lues.

Variante :

- On peut décider de faire tourner le plateau (de la valeur d'un triangle) chaque fois qu'un mot est trouvé
- Pour privilégier le travail sur la compréhension, choisir un meneur de jeu qui lira toutes les cartes (sans jouer)



But du jeu n°2:

Chaque fois que la réponse à la devinette lue sur une carte correspond à un dessin entouré par un des cinq anneaux d'un joueur, celui-ci récupère l'anneau. Pour gagner il faut être le premier à récupérer ses 5 anneaux placés sur les dessins du plateau de jeu.

Préparation :

Trier les cartes et choisir une série. Les cartes bleues correspondent au niveau 1 de difficulté, les jaunes au niveau 2.

Placer le plateau au centre de la table. Distribuer une série de 5 anneaux à chaque joueur. Chaque joueur place ses jetons à sa convenance autour de 5 dessins du plateau.

Placer les cartes choisies faces cachées à côté du plateau de jeu.

Déroulement :

Chacun son tour, un joueur retourne la première carte de la pile, lit l'énigme puis pose cette carte face visible pour tous les joueurs. Ceux-ci cherchent si la réponse à cette devinette correspond à un dessin entouré par un de leurs anneaux. Le joueur dont l'un des anneaux entoure le dessin correspondant retire celui-ci du jeu. Le premier joueur à l'avoir trouvé place son jeton dessus. Si le résultat est exact il gagne la carte et reprend son jeton.

Si un joueur commet une erreur en reprenant son anneau, il est pénalisé et doit le placer autour d'un autre dessin de son choix.

Le vainqueur est celui qui aura récupéré ses 5 anneaux le premier.

BONS JEUX !!!

1

Quand on a soif, on le remplit d'eau.

www.lire-ecrire-compter.com

2

Je la tiens par son anse pour boire mon café.

www.lire-ecrire-compter.com

3

Cet animal miaule et attrape les souris.

www.lire-ecrire-compter.com

4

Elle a un moteur et deux roues.

www.lire-ecrire-compter.com

5

Avec lui, je coupe le pain et la viande.

www.lire-ecrire-compter.com

6

Elle a des dents et sert à manger.

www.lire-ecrire-compter.com

7

Elle a des aiguilles et nous indique l'heure.

www.lire-ecrire-compter.com

8

Avec lui, on peut écrire ou dessiner.

www.lire-ecrire-compter.com

9

On le lit pour connaître les dernières nouvelles.

www.lire-ecrire-compter.com

10

Il avance sur l'eau,
poussé par le vent.

www.lire-ecrire-compter.com

11

Elle saute et nage
dans la mare.

www.lire-ecrire-compter.com

12

Cette maison en bois
est construite en
montagne.

www.lire-ecrire-compter.com

13

Ses dents mordent les
planches du menuisier.

www.lire-ecrire-compter.com

14

Elle brille la nuit dans
le ciel.

www.lire-ecrire-compter.com

15

C'est un jouet rond qui
roule et rebondit.

www.lire-ecrire-compter.com

16

Sur l'eau, elle se
déplace grâce à ses
rames.

www.lire-ecrire-compter.com

17

Cet habit s'enfile par
les pieds.

www.lire-ecrire-compter.com

18

Ses grappes sont
cultivées dans les
vignes.

www.lire-ecrire-compter.com

19

Elle a des cornes et
donne du lait.

www.lire-ecrire-compter.com

20

Ce vêtement se porte
sur la tête.

www.lire-ecrire-compter.com

21

Elle a une roue et sert
dans le jardin.

www.lire-ecrire-compter.com

22

Ce siège a des
coussins et des
accoudoirs.

www.lire-ecrire-compter.com

23

Dans ce meuble, je
range du linge.

www.lire-ecrire-compter.com

24

Elle a des pépins et on
la croque.

www.lire-ecrire-compter.com

25

Il a deux roues, un
guidon et des pédales.

www.lire-ecrire-compter.com

26

Le jour, il brille dans le
ciel.

www.lire-ecrire-compter.com

27

Elle tourne pour ouvrir
la porte.

www.lire-ecrire-compter.com

28

Il a des écailles et
nage dans les mers,
les lacs et les rivières.

www.lire-ecrire-compter.com

29

Pour jouer, on les
mélange avant de les
distribuer.

www.lire-ecrire-compter.com

30

Grâce à ses dents, je
suis bien coiffé.

www.lire-ecrire-compter.com

31

Grâce à ses dents, le
jardinier ramasse les
feuilles mortes.

www.lire-ecrire-compter.com

32

Ce petit animal vole
mais n'a pas de
plumes.

www.lire-ecrire-compter.com

33

Elle a un moteur et
quatre roues.

www.lire-ecrire-compter.com

34

Le berger le tond.
Avec sa laine, on
tricote des pulls.

www.lire-ecrire-compter.com

35

Elles se portent sur le
nez pour mieux voir.

www.lire-ecrire-compter.com

36

Ces petits fruits
rouges et ronds
contiennent un noyau.

www.lire-ecrire-compter.com

Elle pond des œufs.
Ses petits sont les
poussins.

Ce meuble n'a pas de
bras, il permet de
s'asseoir.

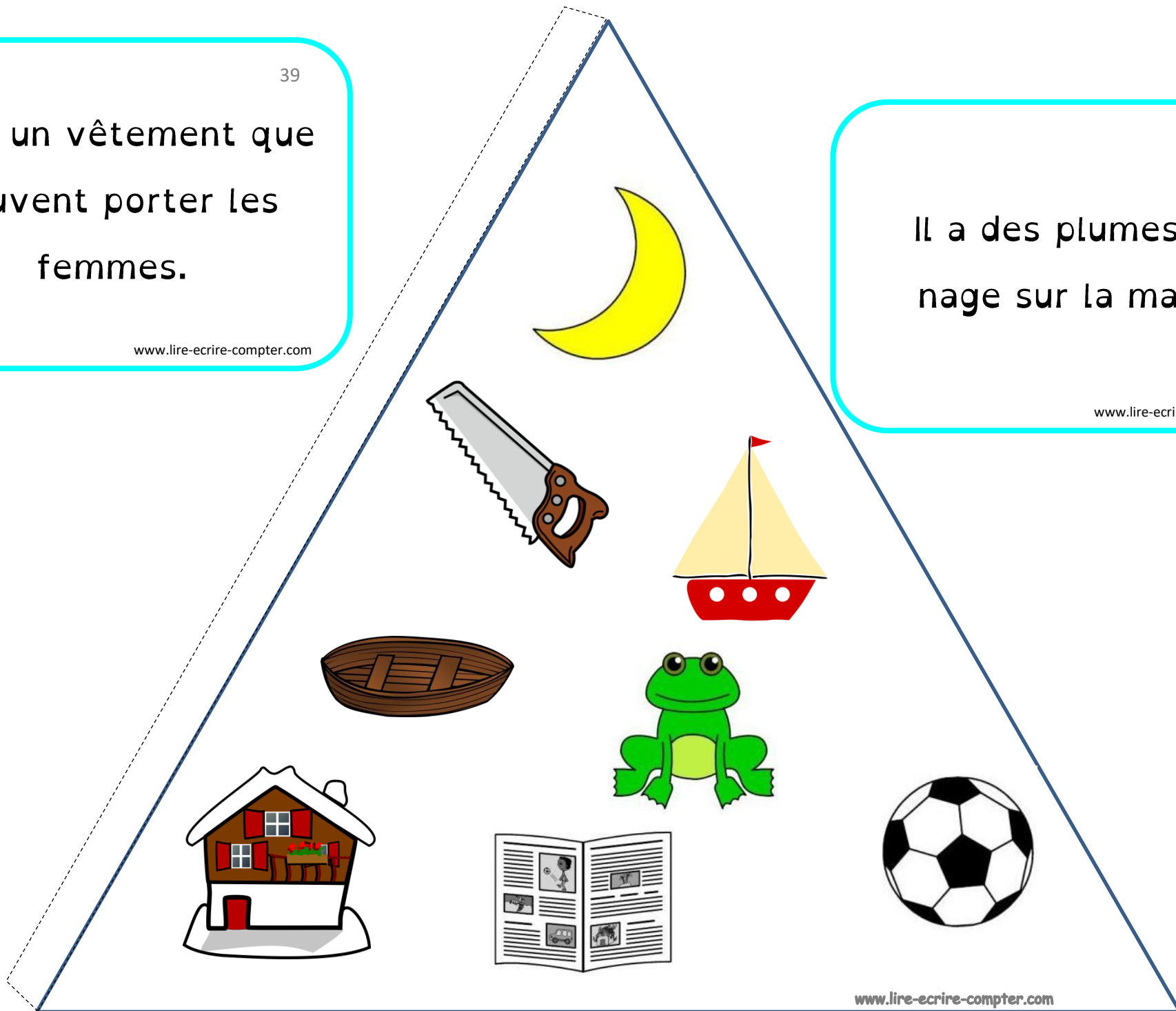


C'est un vêtement que
peuvent porter les
femmes.

www.lire-ecrire-compter.com

Il a des plumes et
nage sur la mare.

www.lire-ecrire-compter.com



41

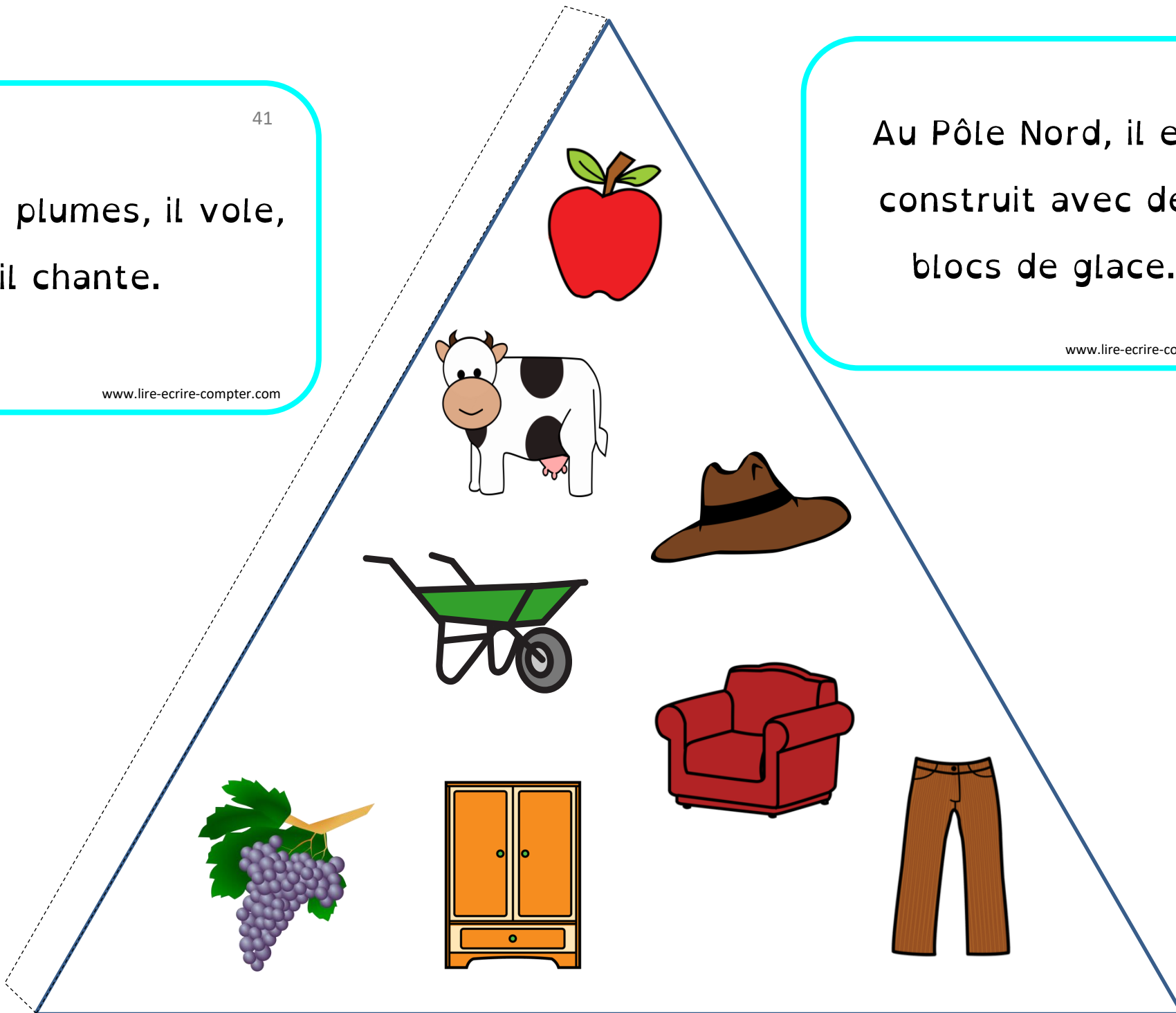
Il a des plumes, il vole,
il chante.

www.lire-ecrire-compter.com

42

Au Pôle Nord, il est
construit avec des
blocs de glace.

www.lire-ecrire-compter.com

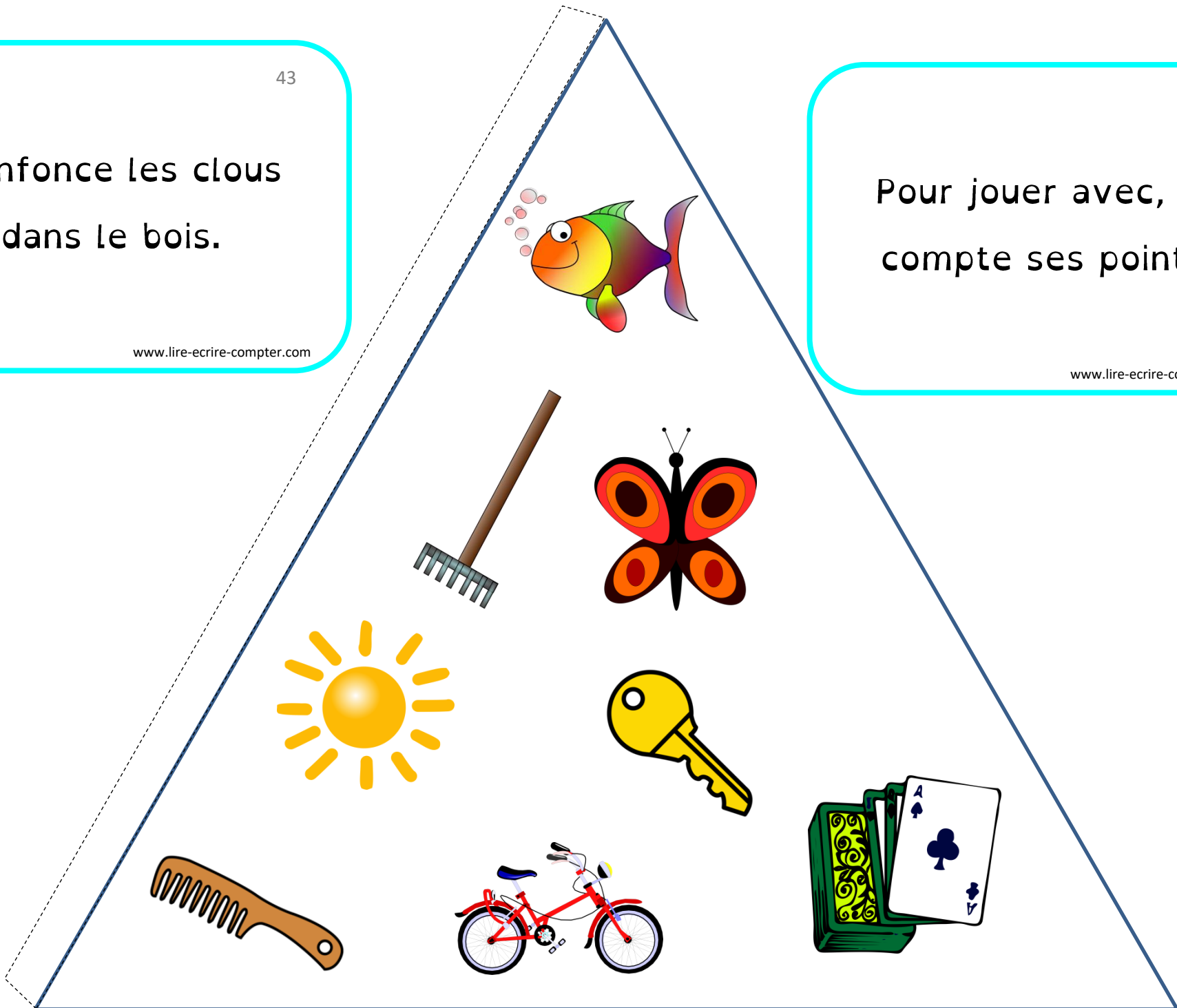


Il enfonce les clous
dans le bois.

www.lire-ecrire-compter.com

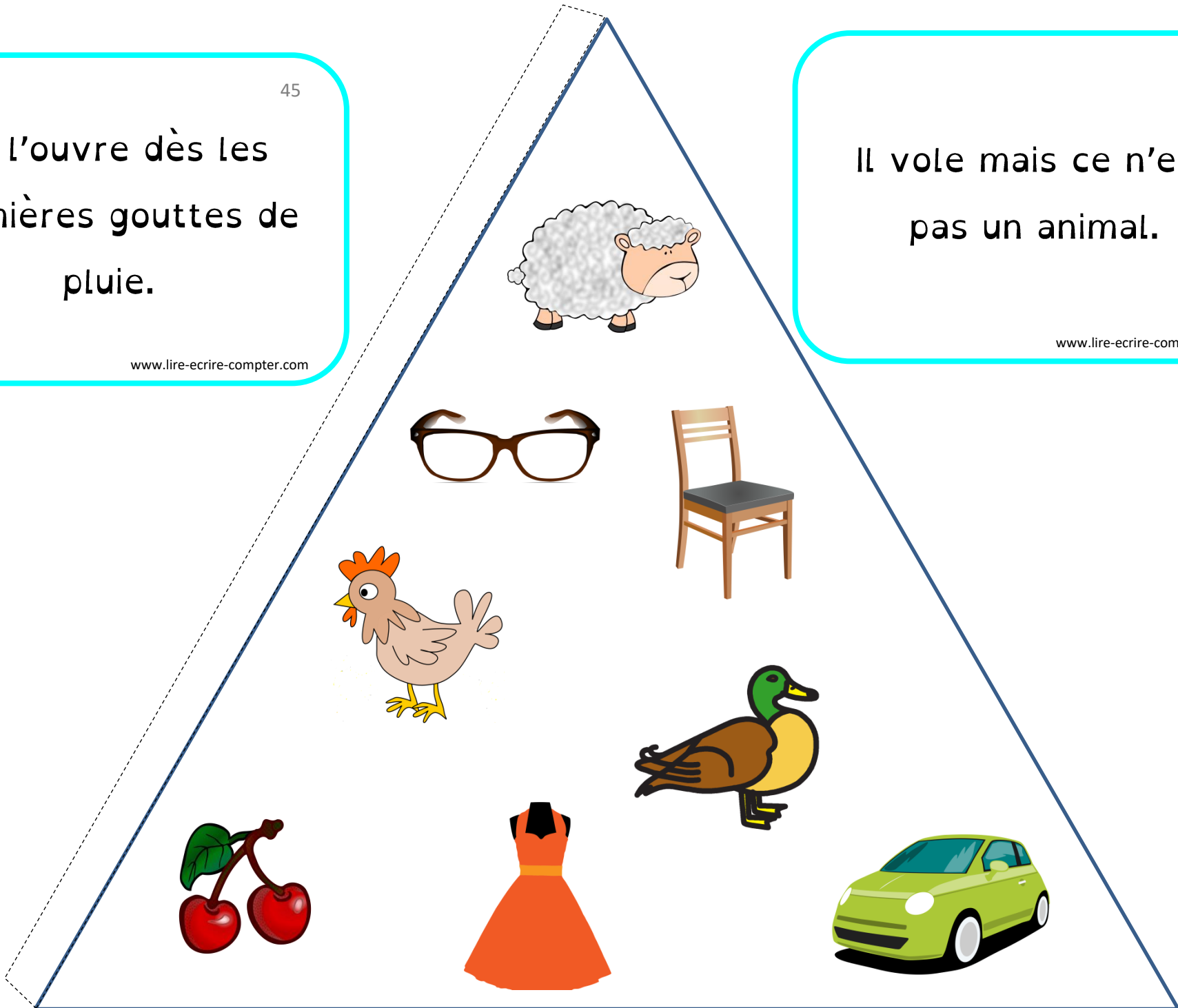
Pour jouer avec, on
compte ses points.

www.lire-ecrire-compter.com



On l'ouvre dès les
premières gouttes de
pluie.

Il vole mais ce n'est
pas un animal.



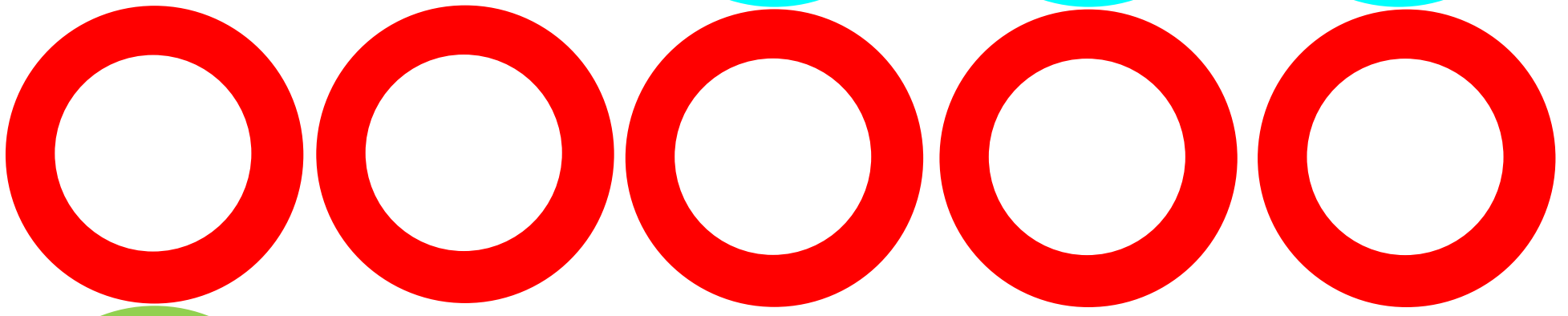
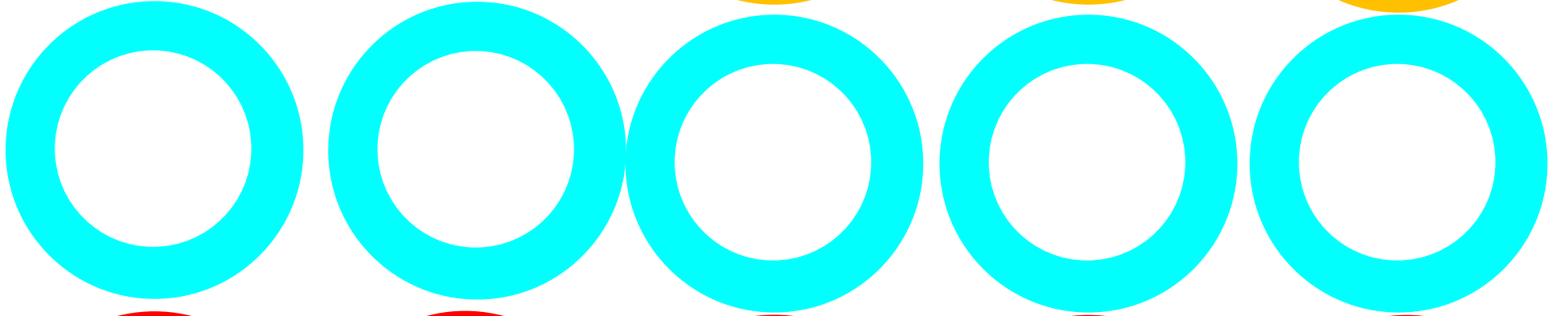
Je l'emprunte à la
bibliothèque pour le
lire.

www.lire-ecrire-compter.com

Ce bijou en or ou en
argent se porte autour
du doigt.

www.lire-ecrire-compter.com





- 1- le verre
- 2- la tasse
- 3- le chat
- 4- la moto
- 5- le couteau
- 6- la fourchette
- 7-la montre
- 8-le crayon
- 9-le journal
- 10-le voilier
- 11-la grenouille
- 12-Le chalet
- 13-la scie
- 14-la lune
- 15-le ballon
- 16-la barque
- 17-le pantalon
- 18-le raisin
- 19-la vache
- 20-le chapeau
- 21-la brouette
- 22-le fauteuil
- 23-l'armoire
- 24-la pomme

- 25-le vélo
- 26-le soleil
- 27-la clé
- 28-le poisson
- 29-les cartes
- 30-le peigne
- 31-le râteau
- 32-le papillon
- 33-la voiture
- 34-le mouton
- 35-les lunettes
- 36-les cerises
- 37-la poule
- 38-la chaise
- 39-la robe
- 40-le canard
- 41-l'oiseau
- 42-l'igloo
- 43-le marteau
- 44-le domino
- 45-le parapluie
- 46-l'avion
- 47-le livre
- 48-la bague

1

Il peut contenir divers liquides et se tient parfois sur un pied.

www.lire-ecrire-compter.com

2

Elle contient un liquide et se tient par son anse.

www.lire-ecrire-compter.com

3

Animal poilu à quatre pattes, il ronronne et adore le poisson.

www.lire-ecrire-compter.com

4

Pour la conduire, le port du casque est obligatoire.

www.lire-ecrire-compter.com

5

C'est un instrument pointu et tranchant.

www.lire-ecrire-compter.com

6

Ses dents piquent les aliments avant de les porter à la bouche.

www.lire-ecrire-compter.com

7

Elle a des aiguilles mais ne pique pas.

www.lire-ecrire-compter.com

8

Il suffit d'un coup de gomme pour effacer ses traces.

www.lire-ecrire-compter.com

9

On l'achète chaque jour pour suivre l'actualité.

www.lire-ecrire-compter.com

10

Il file sur l'eau, si la
force du vent est
suffisante.

www.lire-ecrire-compter.com

11

Elle pond ses œufs
dans l'eau, il en sortira
des têtards.

www.lire-ecrire-compter.com

12

Cette habitation en
bois est construite en
montagne.

www.lire-ecrire-compter.com

13

Ses dents pointues ne
mordent que les
planches.

www.lire-ecrire-compter.com

14

Elle tourne autour de
la terre, on y est
lorsqu'on rêve.

www.lire-ecrire-compter.com

15

On le lance ou on
frappe dedans avec le
pied.

www.lire-ecrire-compter.com

16

Sans rames ni moteur,
impossible de la faire
avancer.

www.lire-ecrire-compter.com

17

Impossible de l'enfiler
par la tête.

www.lire-ecrire-compter.com

18

Après les vendanges,
le vigneron le presse
pour en faire du vin.

www.lire-ecrire-compter.com

19

Le fermier la trait, son
petit s'appelle le veau.

www.lire-ecrire-compter.com

20

Les hommes qui en
porte un le soulèvent
pour saluer.

www.lire-ecrire-compter.com

21

Le jardinier peut y
transporter ses outils
sans trop se fatiguer.

www.lire-ecrire-compter.com

22

Je m'installe sur ses
coussins pour me
reposer.

www.lire-ecrire-compter.com

23

J'ouvre ses portes
pour y ranger ou y
prendre du linge.

www.lire-ecrire-compter.com

24

Elle a des pépins, on
en fait du cidre.

www.lire-ecrire-compter.com

25

Il faut pédaler pour le
faire avancer.

www.lire-ecrire-compter.com

26

Il offre lumière et
chaleur à la terre qui
tourne autour de lui.

www.lire-ecrire-compter.com

27

Elle tourne dans la
serrure pour
permettre l'ouverture.

www.lire-ecrire-compter.com

28

De mer ou d'eau
douce, il est la proie
des pêcheurs.

www.lire-ecrire-compter.com

29

On les bat avant de
les distribuer.

www.lire-ecrire-compter.com

30

Chaque matin, ses
dents passent dans
mes cheveux.

www.lire-ecrire-compter.com

31

Ses dents nettoient le
gazon et les allées en
gravier.

www.lire-ecrire-compter.com

32

La chenille sort de son
cocon transformée en
ce bel insecte coloré.

www.lire-ecrire-compter.com

33

N'oubliez pas
d'attacher votre
ceinture de sécurité
avant de la démarrer.

www.lire-ecrire-compter.com

34

Le berger le tond. Sa
laine nous tient chaud
pendant l'hiver.

www.lire-ecrire-compter.com

35

Le myope ne peut que
difficilement s'en
passer.

www.lire-ecrire-compter.com

36

Attention à ne pas
avaler leurs petits
noyaux !

www.lire-ecrire-compter.com

37

Elle a des plumes et
couve les œufs d'où
sortent les poussins.

www.lire-ecrire-compter.com

38

Ce siège a quatre
pieds, un dossier mais
pas d'accoudoirs.

www.lire-ecrire-compter.com

39

Ce vêtement féminin
est rarement porté
par les hommes !

www.lire-ecrire-compter.com

40

Couvert de plumes,
ses pattes palmées lui
permettent de nager.

www.lire-ecrire-compter.com

41

Au printemps, il
construit son nid pour
pondre.

www.lire-ecrire-compter.com

42

Les Esquimaux le
construisent avec des
blocs de glace.

www.lire-ecrire-compter.com

43

Faites attention à ne
pas vous taper sur les
doigts en l'utilisant.

www.lire-ecrire-compter.com

44

Dans ce jeu, il s'agit
d'associer des
quantités identiques.

www.lire-ecrire-compter.com

45

Il vous sera bien utile
lorsque l'orage
menace.

www.lire-ecrire-compter.com

Il se déplace
bruyamment dans les
airs mais ce n'est pas
un animal.

On se le procure à la
bibliothèque ou en
librairie.

Ce bijou se porte
souvent à l'annulaire.