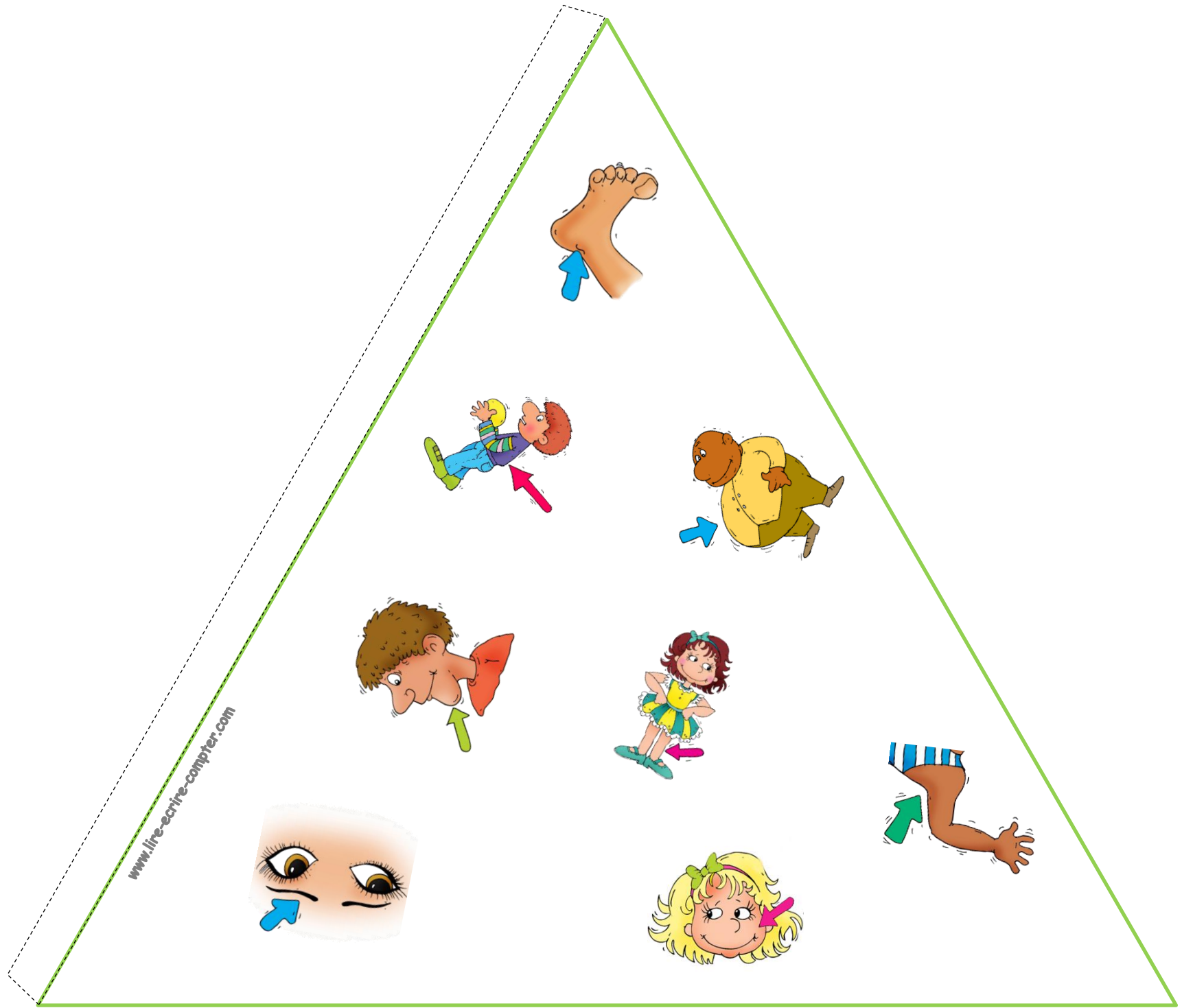
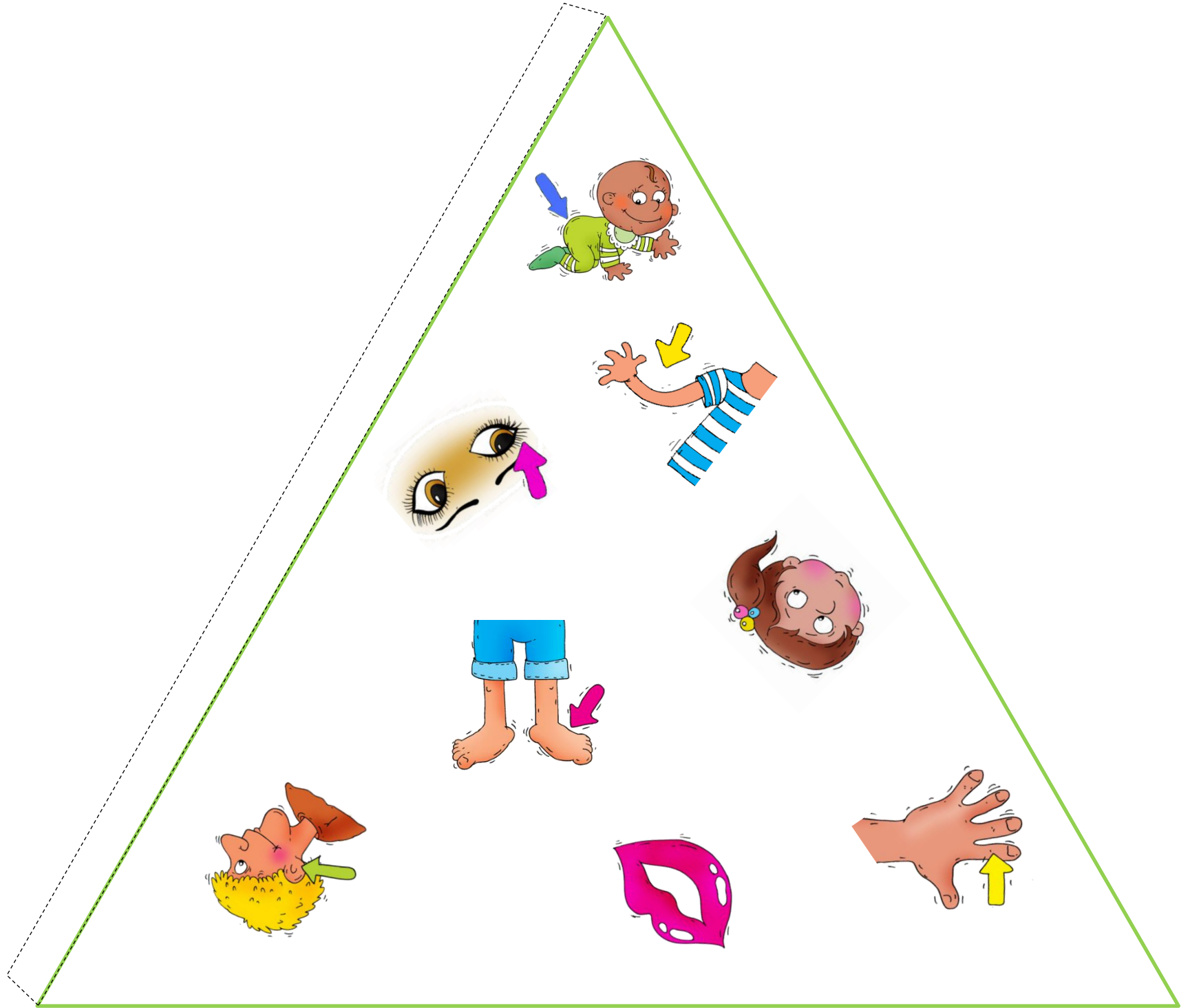
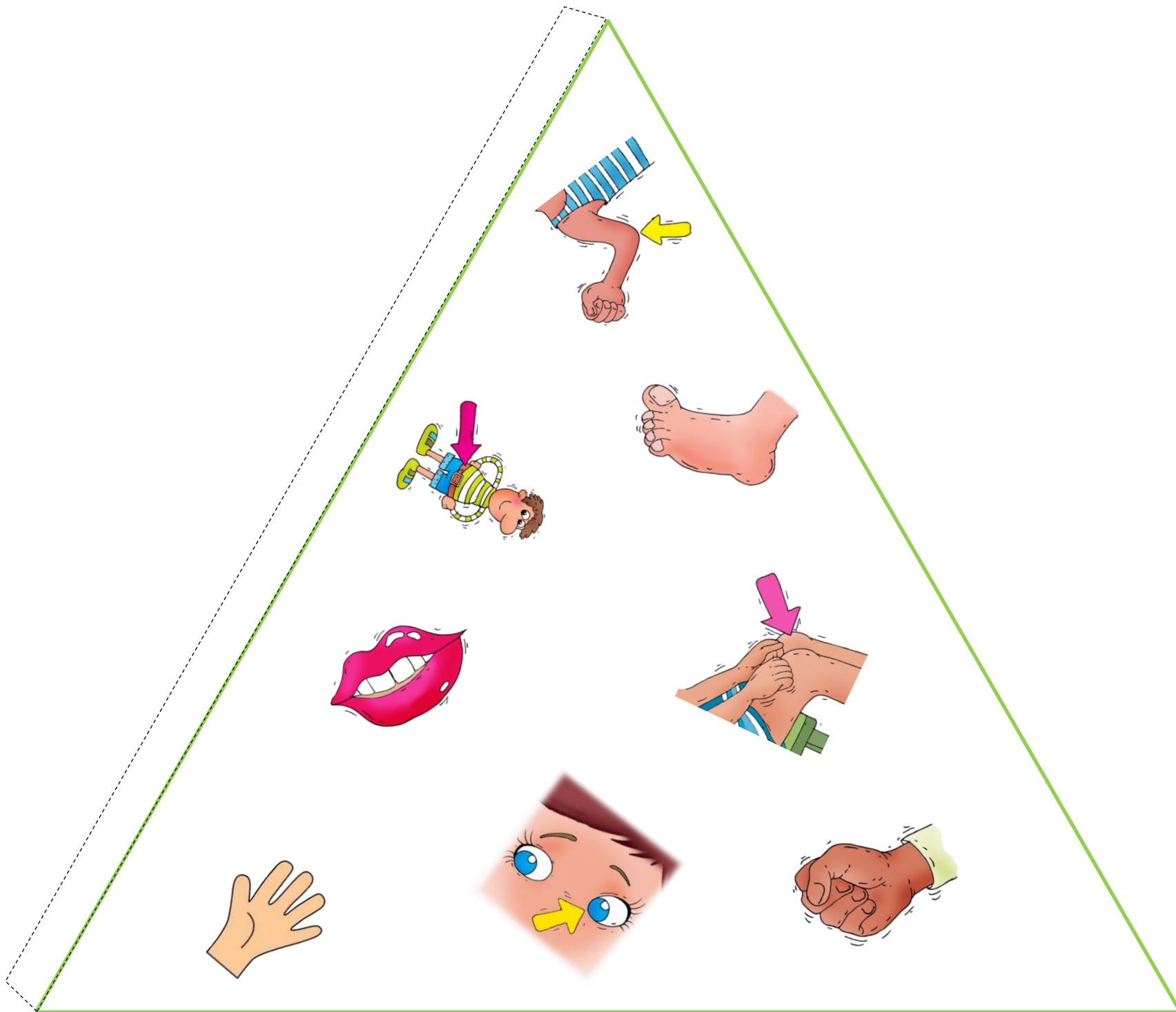
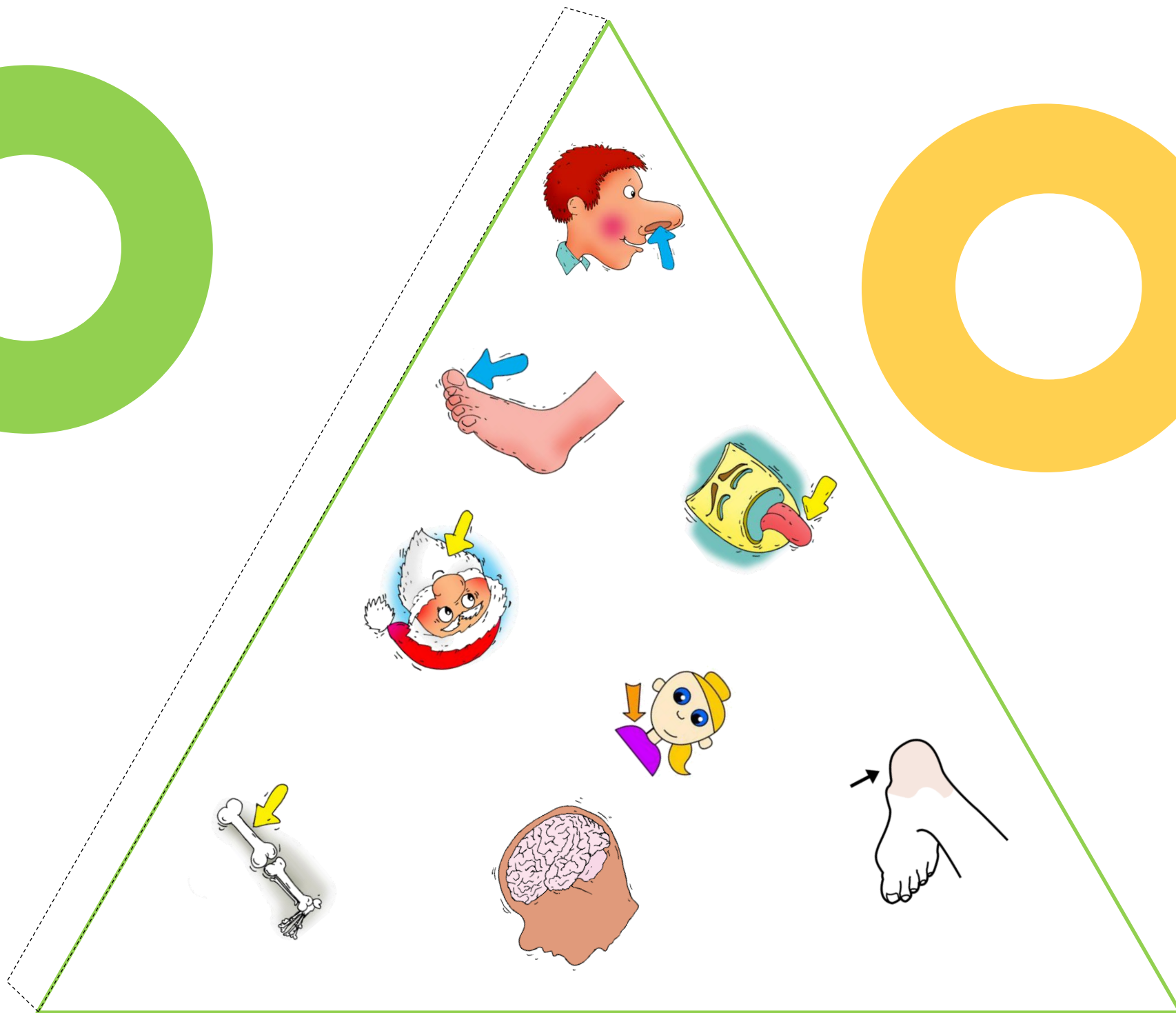


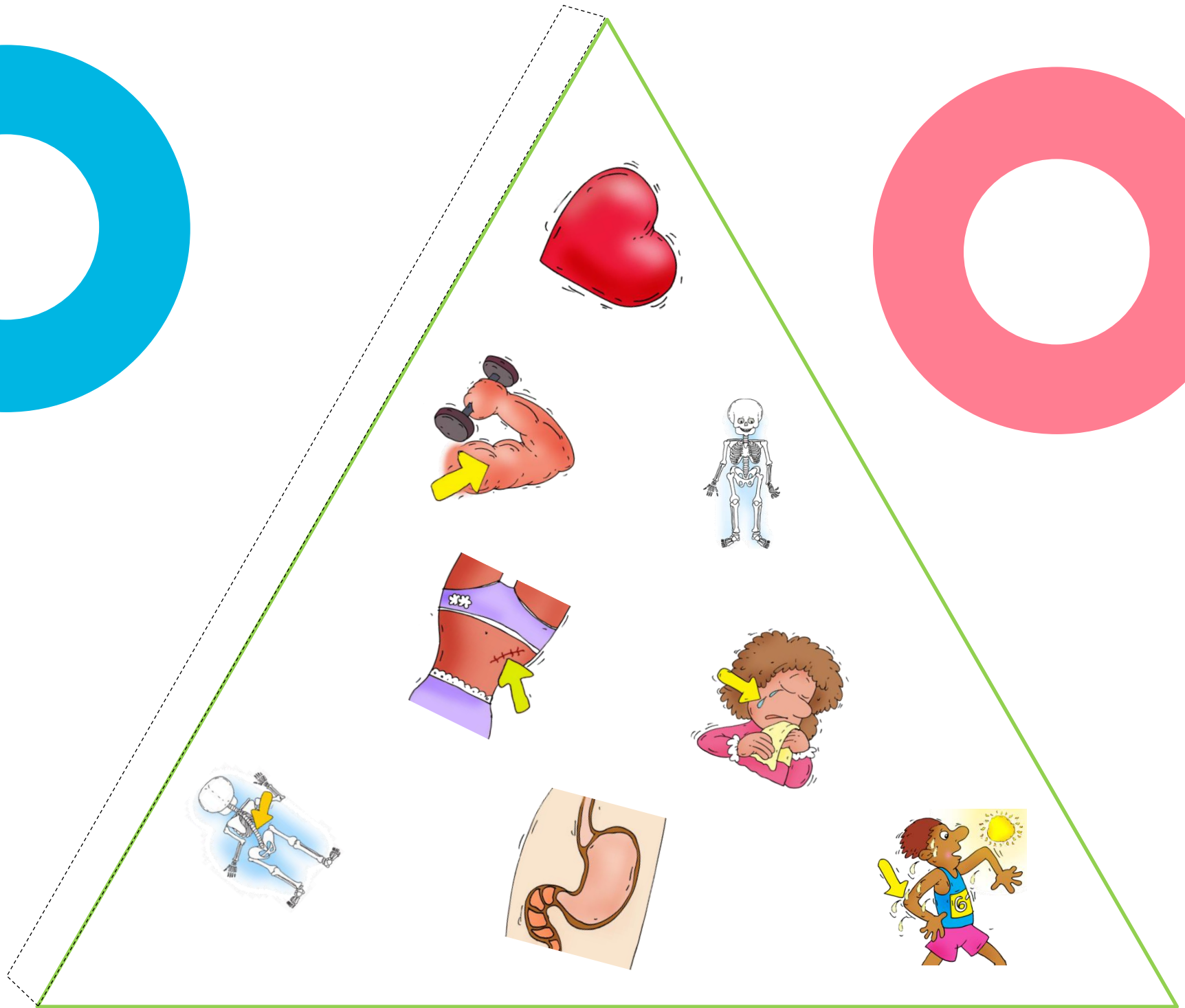
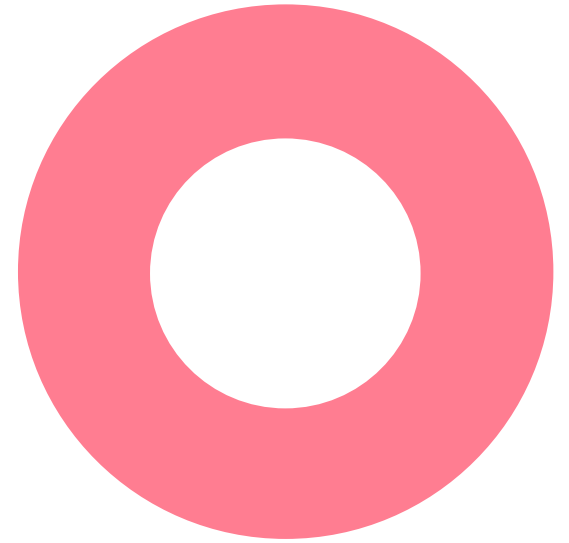
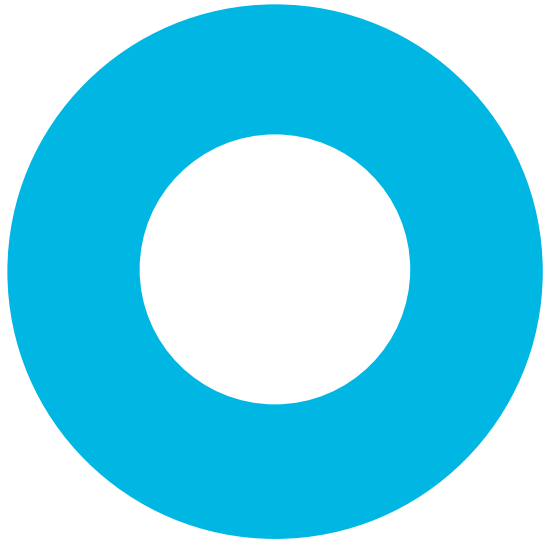


www.live-ecrire-computer.com









cheville

ankle



www.lire-ecrive-compter.com

bras

arm



www.lire-ecrive-compter.com

aisselle

armpit



www.lire-ecrive-compter.com

dos

back



www.lire-ecrive-compter.com

ventre

belly



www.lire-ecrive-compter.com

fesses

buttocks



www.lire-ecrive-compter.com

joue

cheek



www.lire-ecrite-compter.com

menton

chin



www.lire-ecrite-compter.com

oreille

ear



www.lire-ecrite-compter.com

coude

elbow



www.lire-ecrite-compter.com

sourcil

eyebrow



www.lire-ecrite-compter.com

cil

eyelash



www.lire-ecrite-compter.com

œil

eye



www.lire-ecrite-compter.com

visage

face



www.lire-ecrite-compter.com

pieds

feet



www.lire-ecrite-compter.com

doigt

finger



www.lire-ecrite-compter.com

poing

fist



www.lire-ecrite-compter.com

pied

foot



www.lire-ecrite-compter.com

main

hand



www.lire-ecrite-compter.com

hanche

hip



www.lire-ecrite-compter.com

genou

knee



www.lire-ecrite-compter.com

jambe

leg



www.lire-ecrite-compter.com

lèvre

lip



www.lire-ecrite-compter.com

bouche

mouth



www.lire-ecrite-compter.com

dents

teeth



www.lire-ecrite-compter.com

nombril

navel



www.lire-ecrite-compter.com

cou

neck



www.lire-ecrite-compter.com

nez

nose



www.lire-ecrite-compter.com

narine

nostril



www.lire-ecrite-compter.com

cuisse

thigh



www.lire-ecrite-compter.com

pouce

thumb



www.lire-ecrite-compter.com

gorge

throat



www.lire-ecrite-compter.com

orteil

toe



www.lire-ecrite-compter.com

langue

tongue



www.lire-ecrite-compter.com

poignet

wrist



www.lire-ecrite-compter.com

épaule

shoulder



www.lire-ecrite-compter.com

talon

heel



www.life-ecrite-compter.com

barbe

beard



www.life-ecrite-compter.com

os

bone



www.life-ecrite-compter.com

cerveau

brain



www.life-ecrite-compter.com

cœur

heart



www.life-ecrite-compter.com

muscle

muscle



www.life-ecrite-compter.com

squelette

skeleton



www.lire-ecrive-compter.com

cicatrice

scar



www.lire-ecrive-compter.com

colonne
vertébrale

spin



www.lire-ecrive-compter.com

larme

tear eye



www.lire-ecrive-compter.com

sueur

sweat



www.lire-ecrive-compter.com

estomac

stomach



www.lire-ecrive-compter.com

Règle du jeu

Compétences travaillées :

- Lecture par voie indirecte
- Enrichissement du vocabulaire autour du corps humain, dans deux langues : le français et l'anglais.
- Balayage visuel

But du jeu :

Retrouver le plus rapidement possible, sur un plateau, l'illustration d'un mot écrit sur une carte. Les mots des cartes sont écrits dans deux langues, le français et l'anglais. Ils concernent le vocabulaire autour du corps humain. Le premier joueur à retrouver, sur le plateau hexagonal, le dessin correspondant au mot écrit d'une carte gagne celle-ci. Le joueur ayant le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

Préparation :

Évider le centre de chaque jeton de manière à fabriquer des anneaux.

Placer le plateau au centre de la table, si possible sur un plateau tournant. Distribuer un anneau à chaque joueur. Mélanger les cartes. Les placer faces cachées à côté du plateau de jeu.

Déroulement :

Chacun son tour, un joueur retourne la première carte de la pile, lit le mot écrit sur la carte, dans la langue choisie ou dans les deux langues, puis pose cette carte face visible pour tous les joueurs. Ceux-ci cherchent à quel endroit du plateau est illustré le mot à retrouver.

Le premier joueur à avoir trouvé le dessin recherché place son anneau dessus. Si le résultat est exact il gagne la carte et reprend son anneau.

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'on les aura toutes montrées.

Variantes :

1. On peut décider de faire tourner le plateau (de la valeur d'un triangle) chaque fois qu'un mot est trouvé.
2. On peut fixer un nombre de cartes à obtenir pour être déclaré vainqueur (par exemple, 5 cartes).
3. On peut choisir un meneur de jeu qui lira toutes les cartes, dans la langue de son choix, sans les montrer.

BON JEU !

