

- alligator
- bagages
- balai
- baleine
- banane
- bandit
- bateau
- bouche
- bouton
- cabane
- carabine
- carapace
- cartable
- cascade
- casque
- castor
- cavalier
- chapeau
- château

- chaton
- cheminée
- chemise
- chevalier
- dinosaure
- domino
- douche
- escalier
- escargot
- espace
- espadon
- étable
- fourche
- fourmi
- garage
- gâteau
- genou
- grenier
- hibou

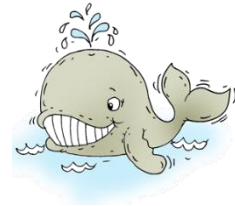
- laine
- lavabo
- limace
- maracas
- marmite
- marteau
- miroir
- mouche
- moulin
- mouton
- orage
- orange
- otarie
- page
- panier
- parasol
- pirate
- radis
- râteau

- ruban
- ruche
- singe
- table
- tapis
- tigre
- tipi
- tiroir
- torche
- tornade
- tulipes
- vache
- valise

bagages



balai



baleine

banane



bandit

douche

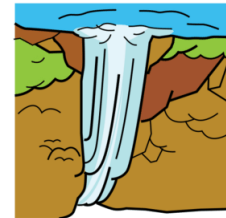


bateau

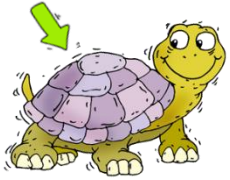


cabane

cascade

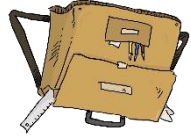


carabine



carapace

cartable



cavalier

chapeau

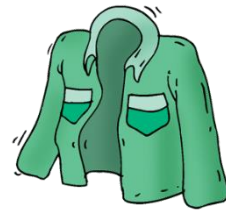


château



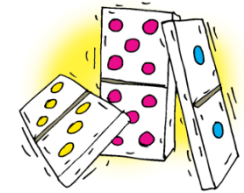
chaton

cheminée

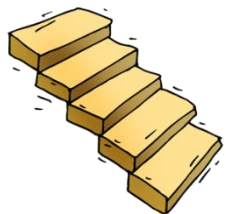


chemise

dinosaure

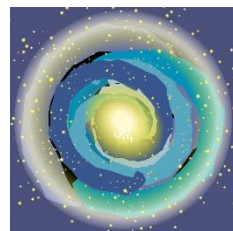


domino



escalier

escargot



espace

espadon



fourche



fourmis

laine



garage

gâteau



genou



lavabo

marmite



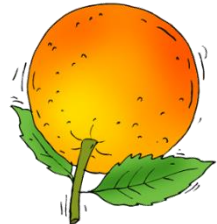
marteau

mouche



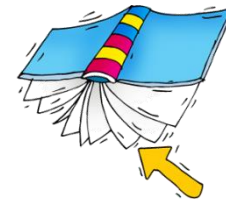
moulin

orange

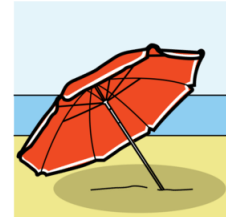


mouton

page



otarie



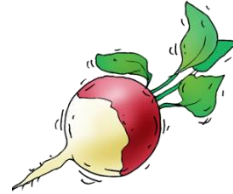
parasol



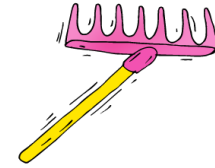
pirate



grenier



radis



rateau



ruban



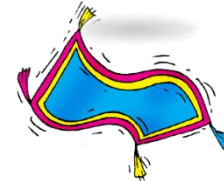
ruche



singe



table



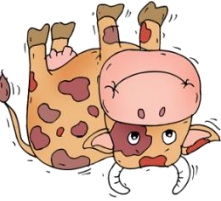
tapis



tigre



tipi



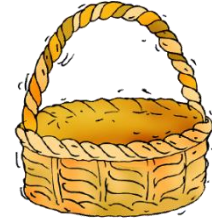
vache



valise



chevalier



panier



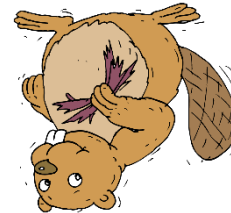
orage



étable



maracas



castor

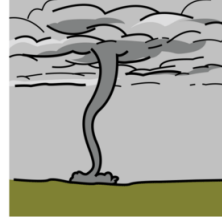


casque



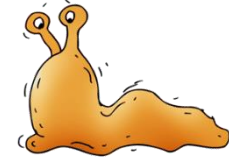
torche

tulipes

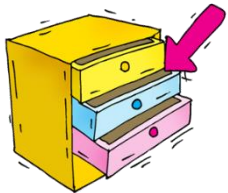


tornade

alligator



limace



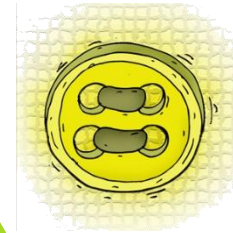
tiroir



miroir



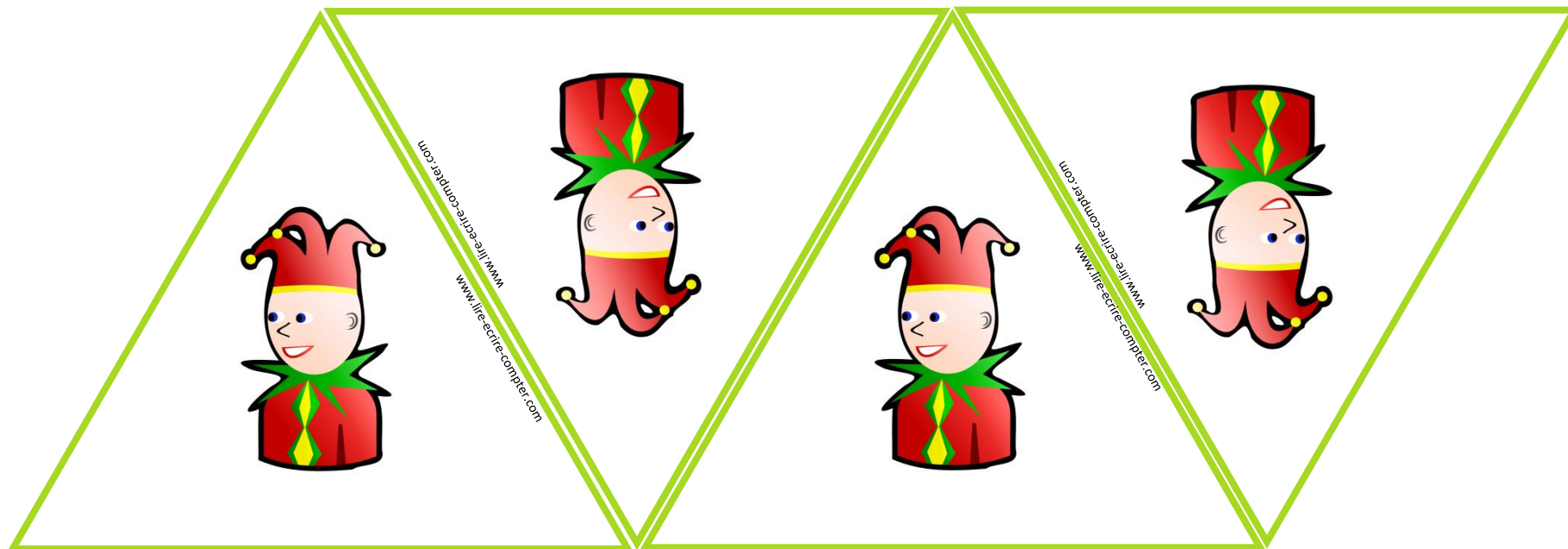
hibou



bouton



bouche



Règle du jeu

Un air de famille_version 2020

Compétences travaillées :

- Repérage d'analogies entre différents mots.
- Décomposition d'un mot en syllabes
- Attention et concentration
- Balayage et discrimination visuels

Composition du jeu :

74 cartes : 70 cartes comportant un mot décomposé en syllabes et illustré par un dessin et 4 cartes « Joker »

Les mots sont écrits avec la police Open Dyslexic, leurs différentes syllabes ont des couleurs alternées et les lettres muettes sont grisées.

But du jeu :

Se débarrasser des 7 cartes que l'on a en main en les associant à une carte du jeu comportant un mot avec une syllabe identique. La forme triangulaire des cartes permet d'associer 3 cartes à une même carte. Des cartes « Joker » permettent de débloquer la partie en pouvant être positionnées à n'importe quelle place.

Préparation :

Mélanger soigneusement les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Le reste des cartes constituant la pioche. Retourner et placer la première carte de la pioche au centre du jeu.

Déroulement :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il cherche parmi ses cartes une carte ayant une syllabe en commun avec la carte du jeu. Si une carte convient : il la pose. Dans le cas contraire, il peut échanger une de ses cartes (au choix) contre la 1^{ère} carte de la pioche. Si celle-ci convient, il peut la poser immédiatement.

Les autres joueurs continuent ainsi à tour de rôle.

Quand un joueur place une carte « Joker », il peut aussi se débarrasser en même temps d'une autre carte. La carte « Joker » remplace **toutes** les syllabes.

Attention ! Si une carte est placée entre 2 autres, elle doit avoir une **syllabe commune** avec chacune de ces deux cartes.

Fin de partie :

Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, la partie s'arrête et le joueur est déclaré vainqueur.

BON JEU !