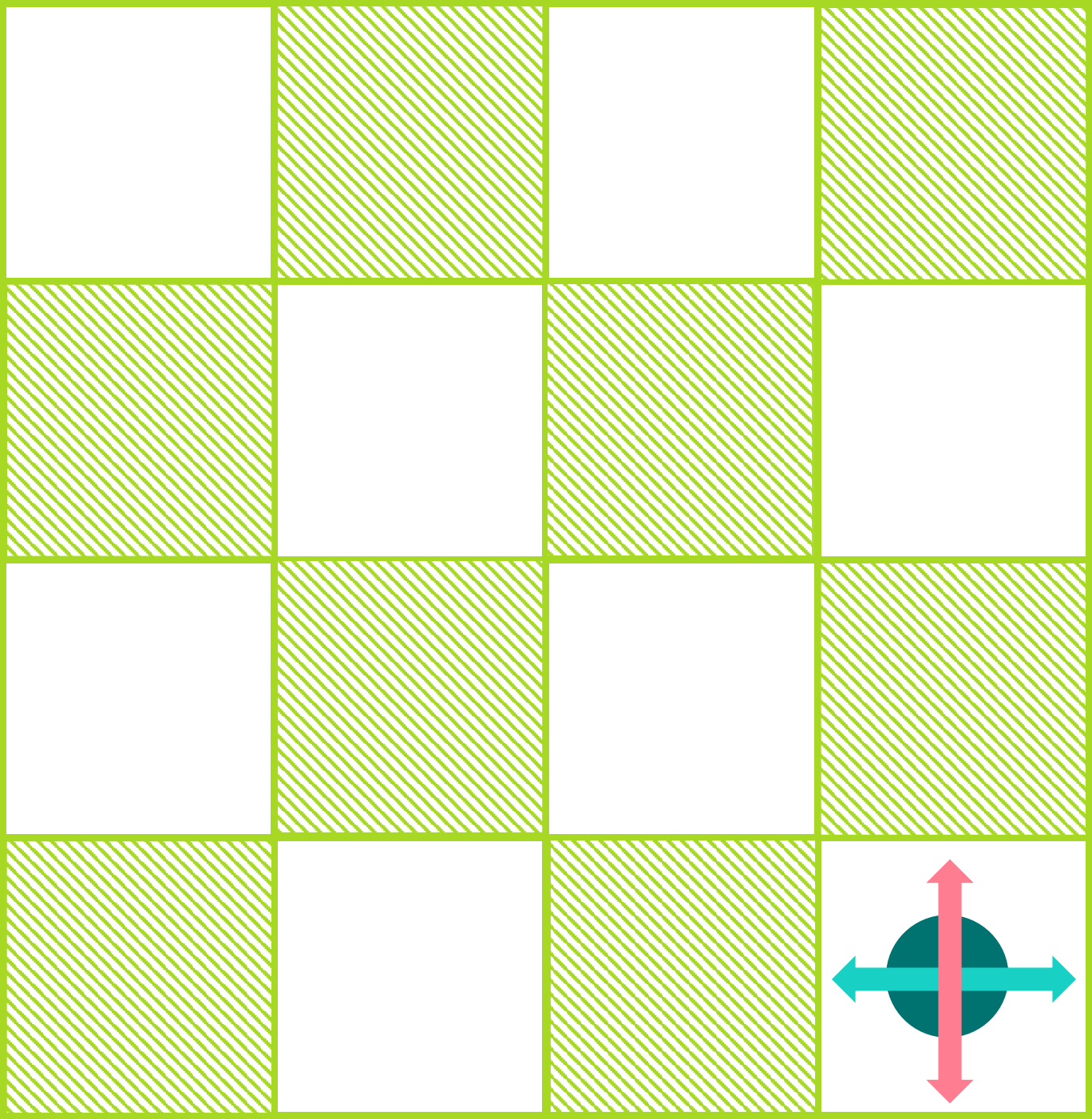
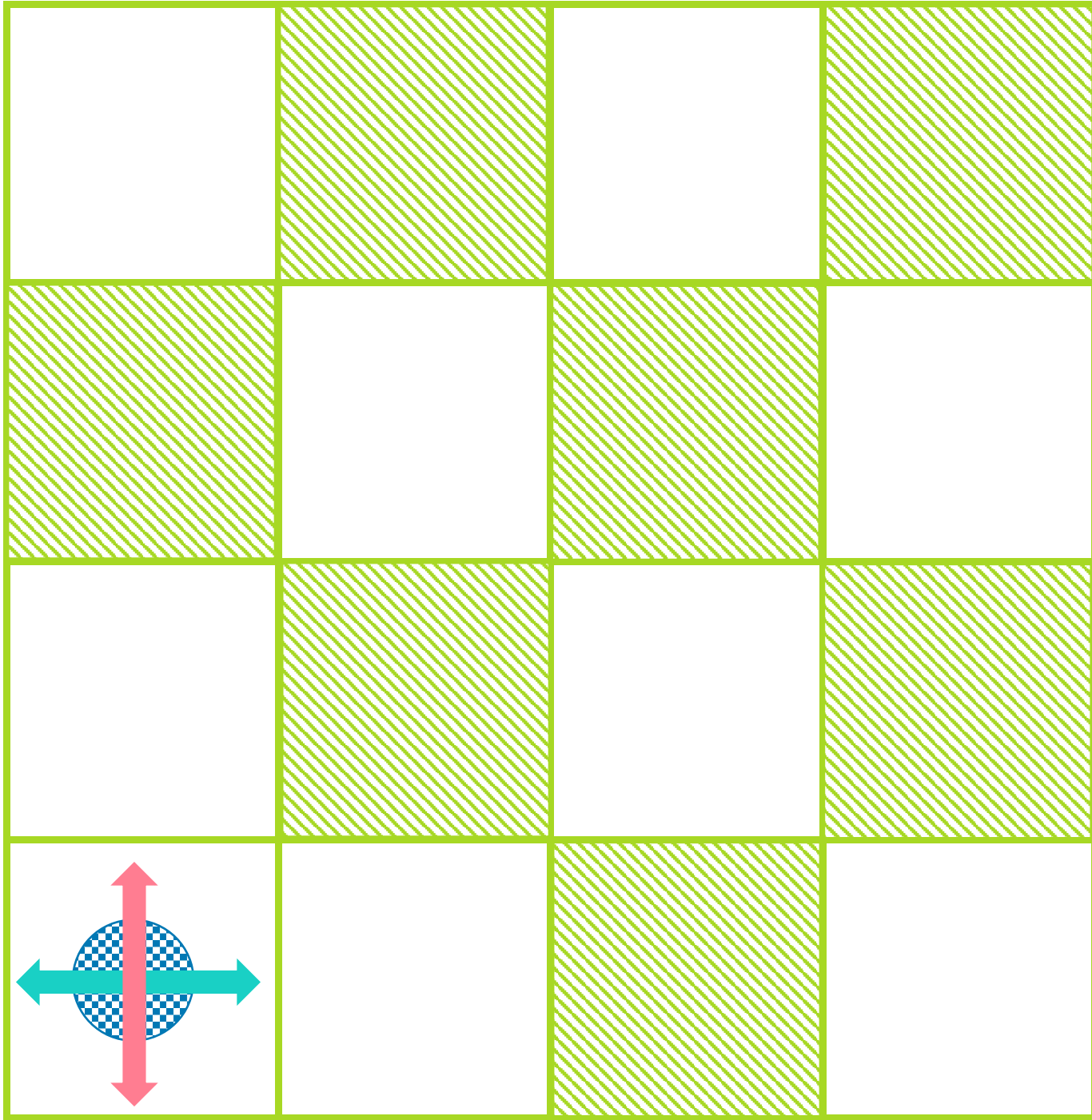
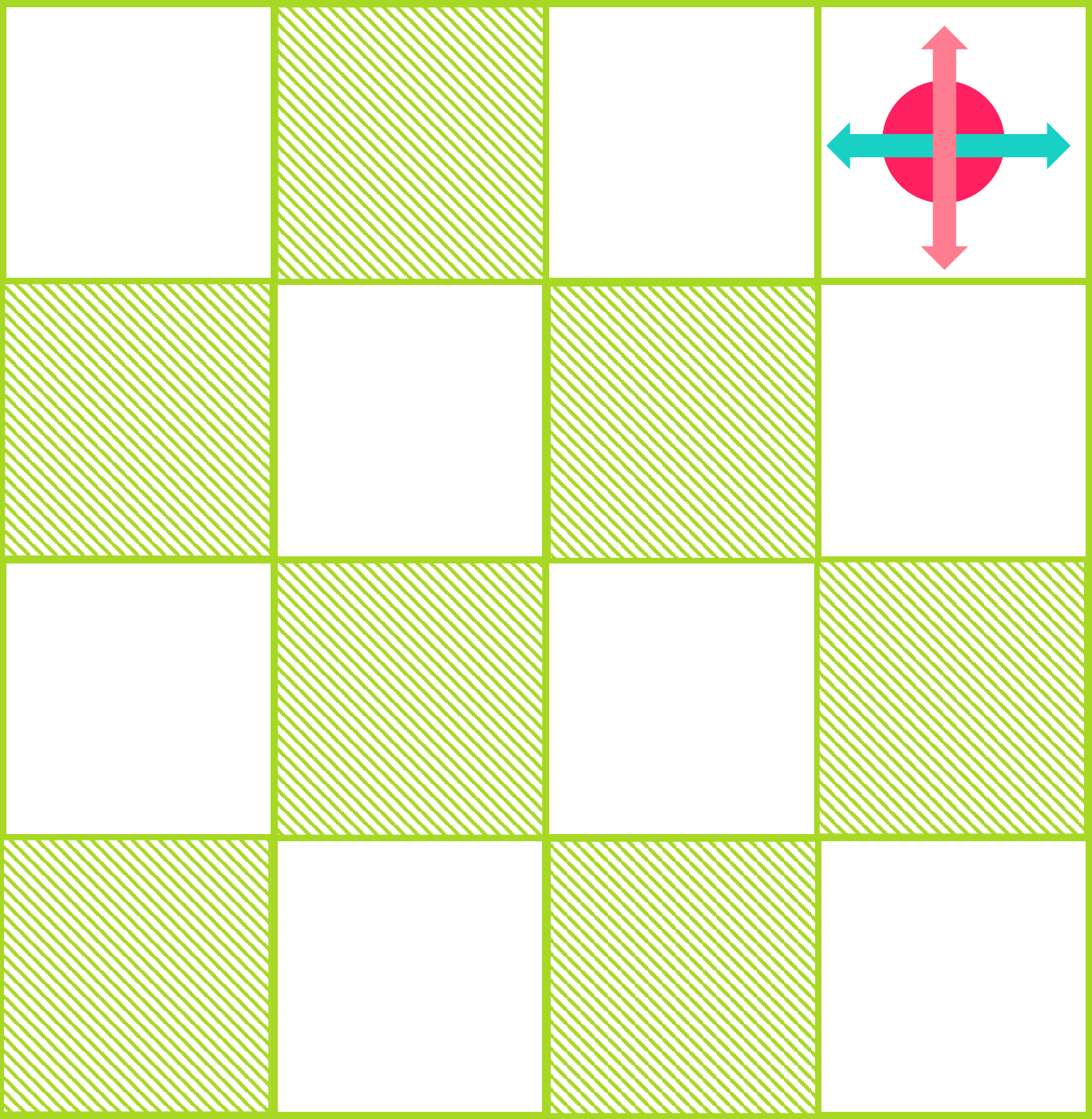
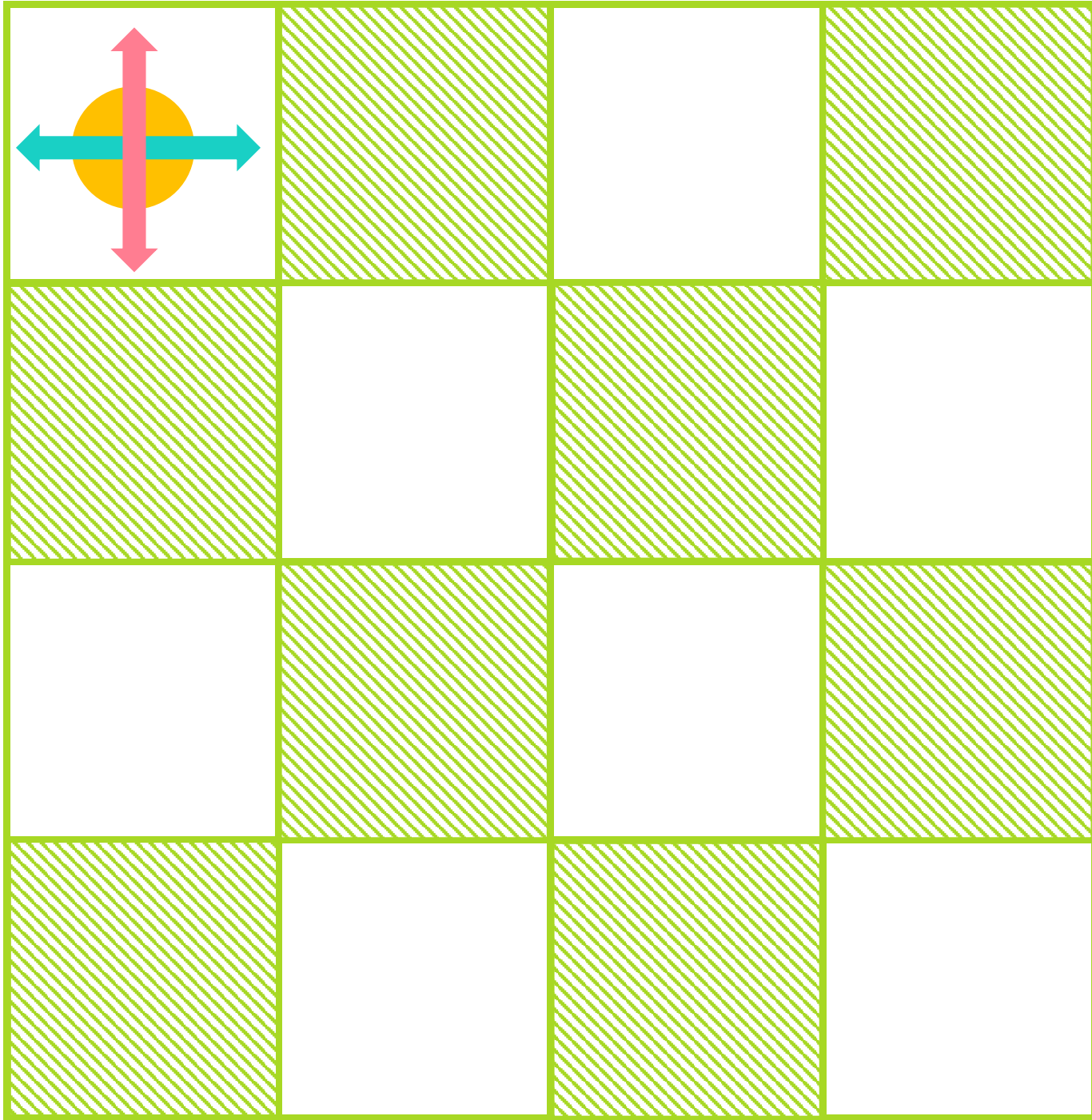












montre

1



chaise

2



feu

3



robinet

4



téléphone

5



poubelle

6



couteau

7



porte

8



verre

9



lunettes

10



stylo

11



aiguille

12



journal

13



parapluie

14



voiture

15



serviette

16



lit

17



peigne

18



ballon

19



marteau

20



poêle

21



pomme

22



oreilles

23



cartes

24



ciseaux

25



savon

26



tire-bouchon

27



tasse

28



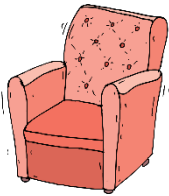
pinceau

29



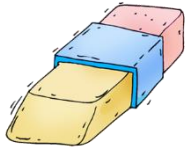
pelle

30



fauteuil

31



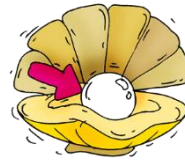
gomme

32



argent

33



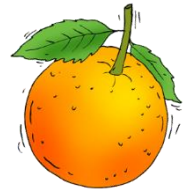
perles

34



clou

35



orange

36



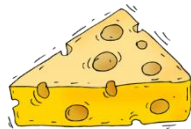
tournevis

37



pelouse

38



fromage

39



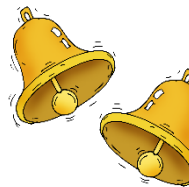
douche

40



seringue

41



cloches

42



corde

43



nez

44



yeux

45



poisson

46



cheveux

47



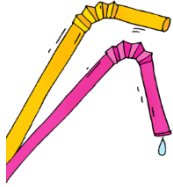
larmes

48



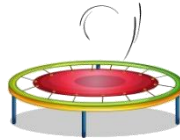
linge

49



paille

50



trampoline

51



miroir

52



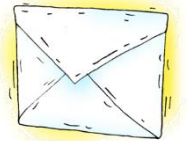
livre

53



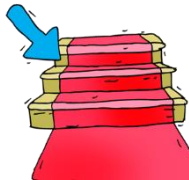
maracas

54



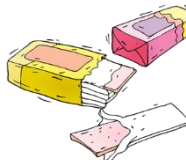
lettre

55



marches

56



Chewing-gum

57



loupe

58



sourcils

59



cheminée

60



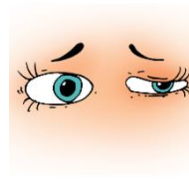
5



15



44



45



46



47



48



50



51



52



53



55

Regarder l'heure sur
sa ...

<https://lire-ecrire-compter.com>

S'asseoir sur une ...

<https://lire-ecrire-compter.com>

Allumer un ...

<https://lire-ecrire-compter.com>

Tirer de l'eau au ...

<https://lire-ecrire-compter.com>

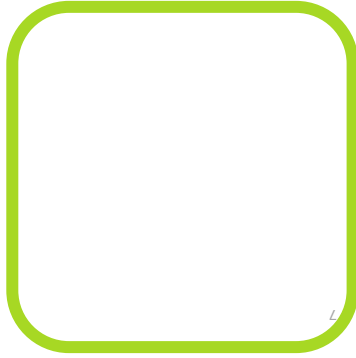
Répondre au ...

<https://lire-ecrire-compter.com>

Jeter à la ...

<https://lire-ecrire-compter.com>

Trancher avec un ...



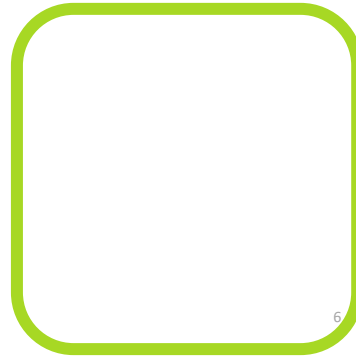
<https://lire-ecrire-compter.com>

Frapper à la ...



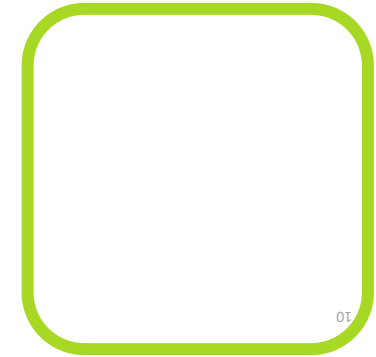
<https://lire-ecrire-compter.com>

Boire dans un ...



<https://lire-ecrire-compter.com>

Lire avec ses ...



<https://lire-ecrire-compter.com>

Écrire avec un ...



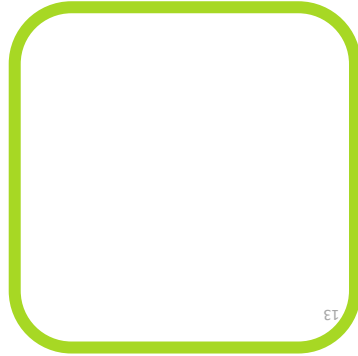
<https://lire-ecrire-compter.com>

Coudre avec une ...



<https://lire-ecrire-compter.com>

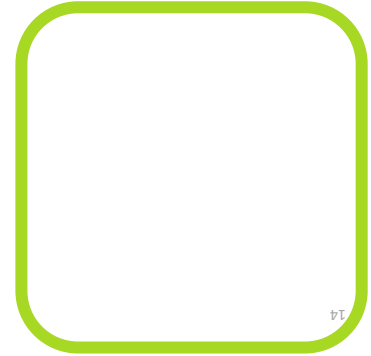
Lire le ...



13

<https://lire-ecrire-compter.com>

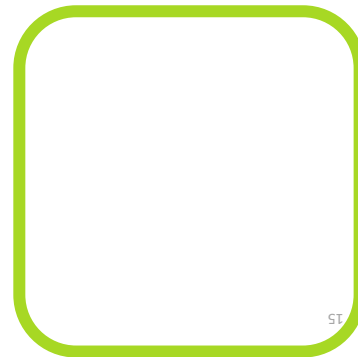
S'abriter sous un ...



14

<https://lire-ecrire-compter.com>

Conduire une ...



15

<https://lire-ecrire-compter.com>

S'essuyer avec une ...



16

<https://lire-ecrire-compter.com>

Dormir dans son ...



17

<https://lire-ecrire-compter.com>

Se coiffer avec un ...



18

<https://lire-ecrire-compter.com>

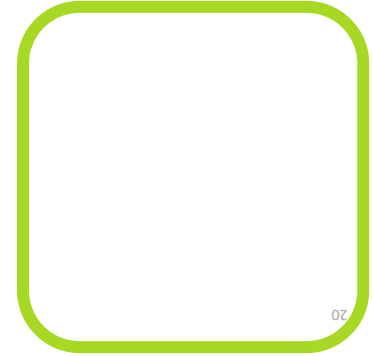
Taper dans un ...



19

<https://lire-ecrire-compter.com>

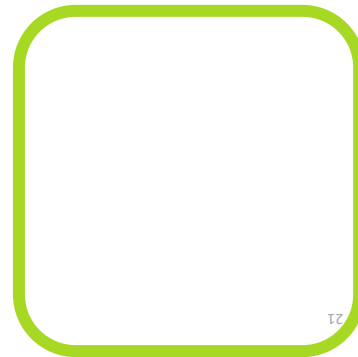
Taper avec un ...



20

<https://lire-ecrire-compter.com>

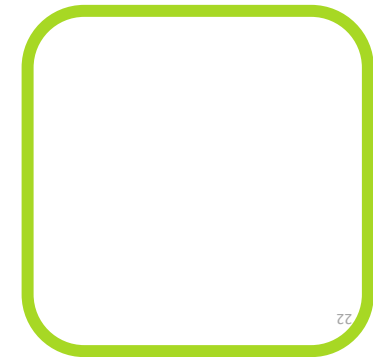
Cuire à la ...



21

<https://lire-ecrire-compter.com>

Croquer dans une ...



22

<https://lire-ecrire-compter.com>

Se boucher les ...



23

<https://lire-ecrire-compter.com>

Battre les ...



24

<https://lire-ecrire-compter.com>

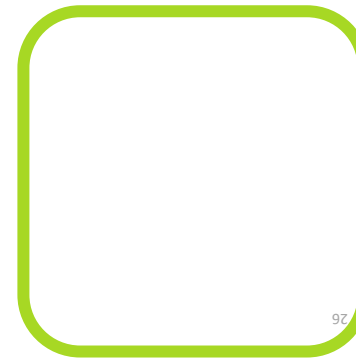
Découper avec des ...



25

<https://lire-ecrire-compter.com>

Se laver avec du ...



26

<https://lire-ecrire-compter.com>

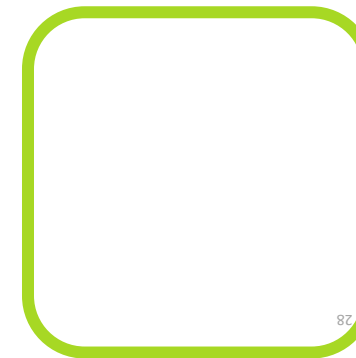
Déboucher avec un ...



27

<https://lire-ecrire-compter.com>

Boire dans une...



28

<https://lire-ecrire-compter.com>

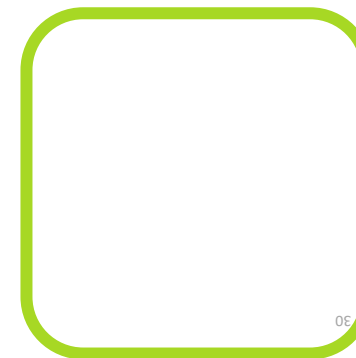
Peindre avec un ...



29

<https://lire-ecrire-compter.com>

Creuser avec une ...



30

<https://lire-ecrire-compter.com>

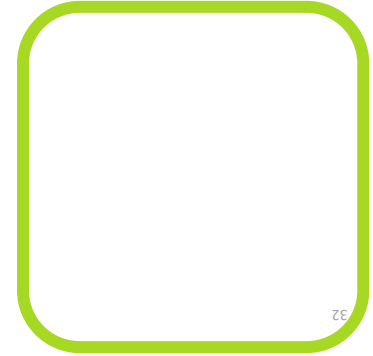
S'asseoir dans un ...



18

<https://lire-ecrire-compter.com>

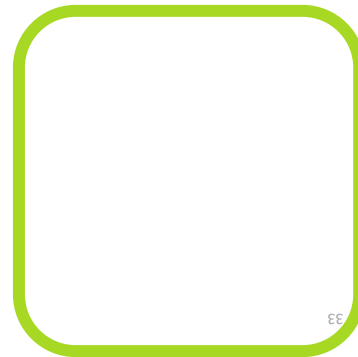
Effacer avec une ...



19

<https://lire-ecrire-compter.com>

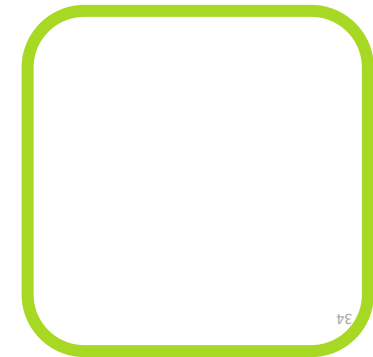
Payer avec de l'...



20

<https://lire-ecrire-compter.com>

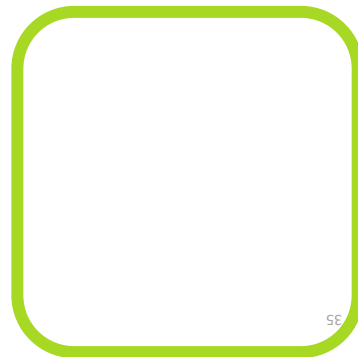
Enfiler des ...



21

<https://lire-ecrire-compter.com>

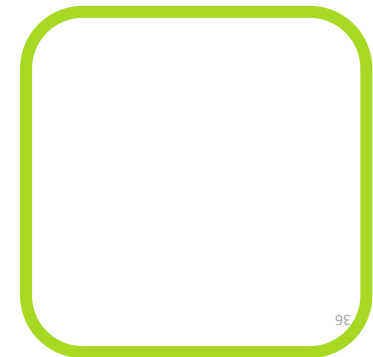
Enfoncer un ...



22

<https://lire-ecrire-compter.com>

Presser une ...



23

<https://lire-ecrire-compter.com>

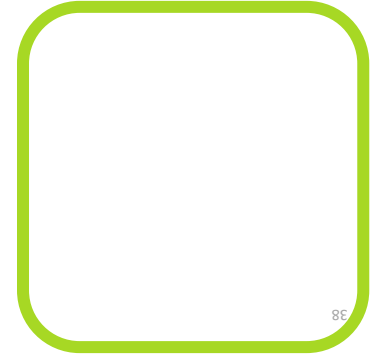
Visser avec un ...



38

<https://lire-ecrire-compter.com>

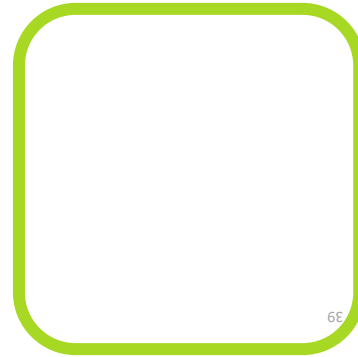
Tondre la ...



38

<https://lire-ecrire-compter.com>

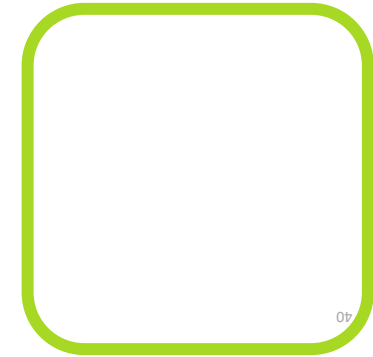
Râper du ...



39

<https://lire-ecrire-compter.com>

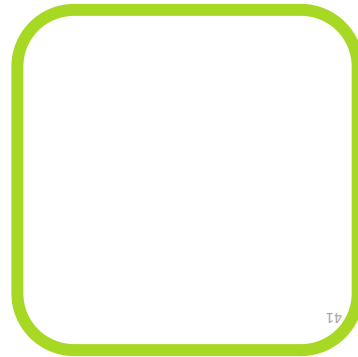
Se laver sous la ...



40

<https://lire-ecrire-compter.com>

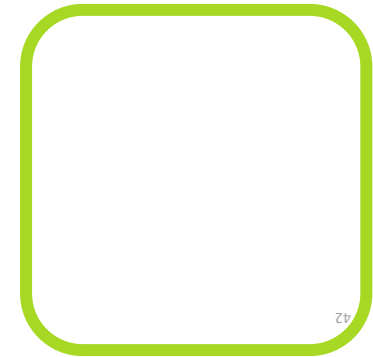
Vacciner avec une ...



41

<https://lire-ecrire-compter.com>

Sonner les ...



42

<https://lire-ecrire-compter.com>

Sauter à la ...



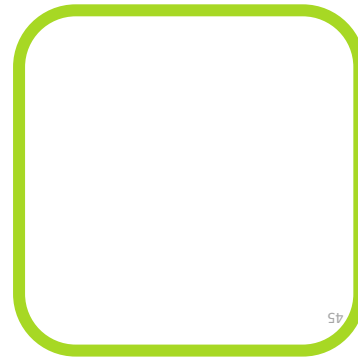
<https://lire-ecrire-compter.com>

Sentir avec son ...



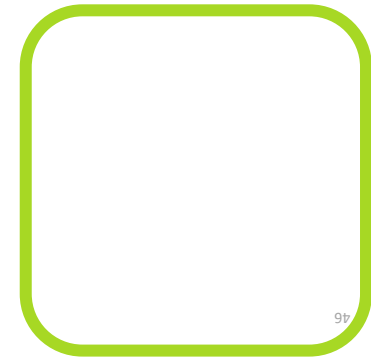
<https://lire-ecrire-compter.com>

Cligner des ...



<https://lire-ecrire-compter.com>

Pêcher un ...



<https://lire-ecrire-compter.com>

Se shampooiner les ...



<https://lire-ecrire-compter.com>

Pleurer de toutes
ses ...



<https://lire-ecrire-compter.com>

Étendre le ...



67

<https://lire-ecrire-compter.com>

Boire à la ...



05

<https://lire-ecrire-compter.com>

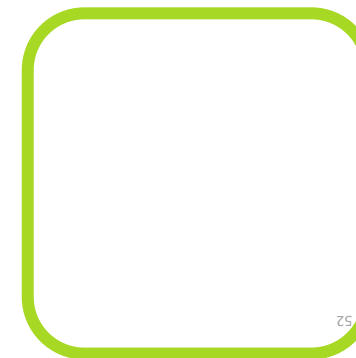
Rebondir sur un ...



15

<https://lire-ecrire-compter.com>

Se regarder dans
un ...



52

<https://lire-ecrire-compter.com>

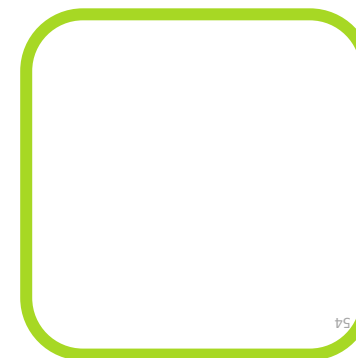
Lire un ...



85

<https://lire-ecrire-compter.com>

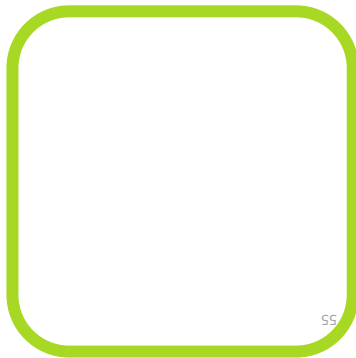
Secouer les ...



14

<https://lire-ecrire-compter.com>

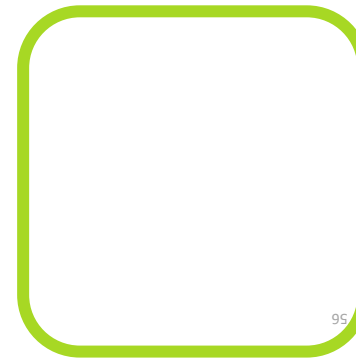
Poster une ...



55

<https://lire-ecrire-compter.com>

Monter les ...



95

<https://lire-ecrire-compter.com>

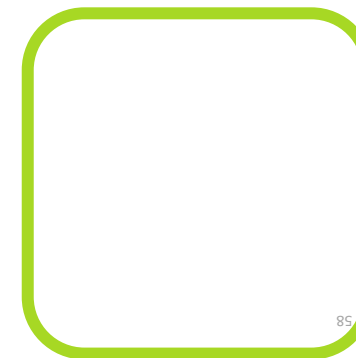
Mâcher du ...



25

<https://lire-ecrire-compter.com>

Observer à la ...



85

<https://lire-ecrire-compter.com>

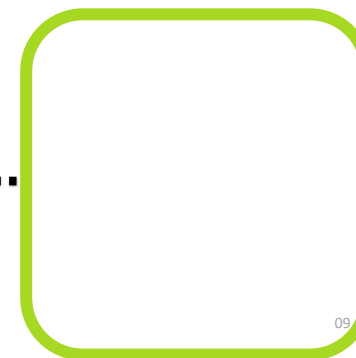
Froncer les ...



65

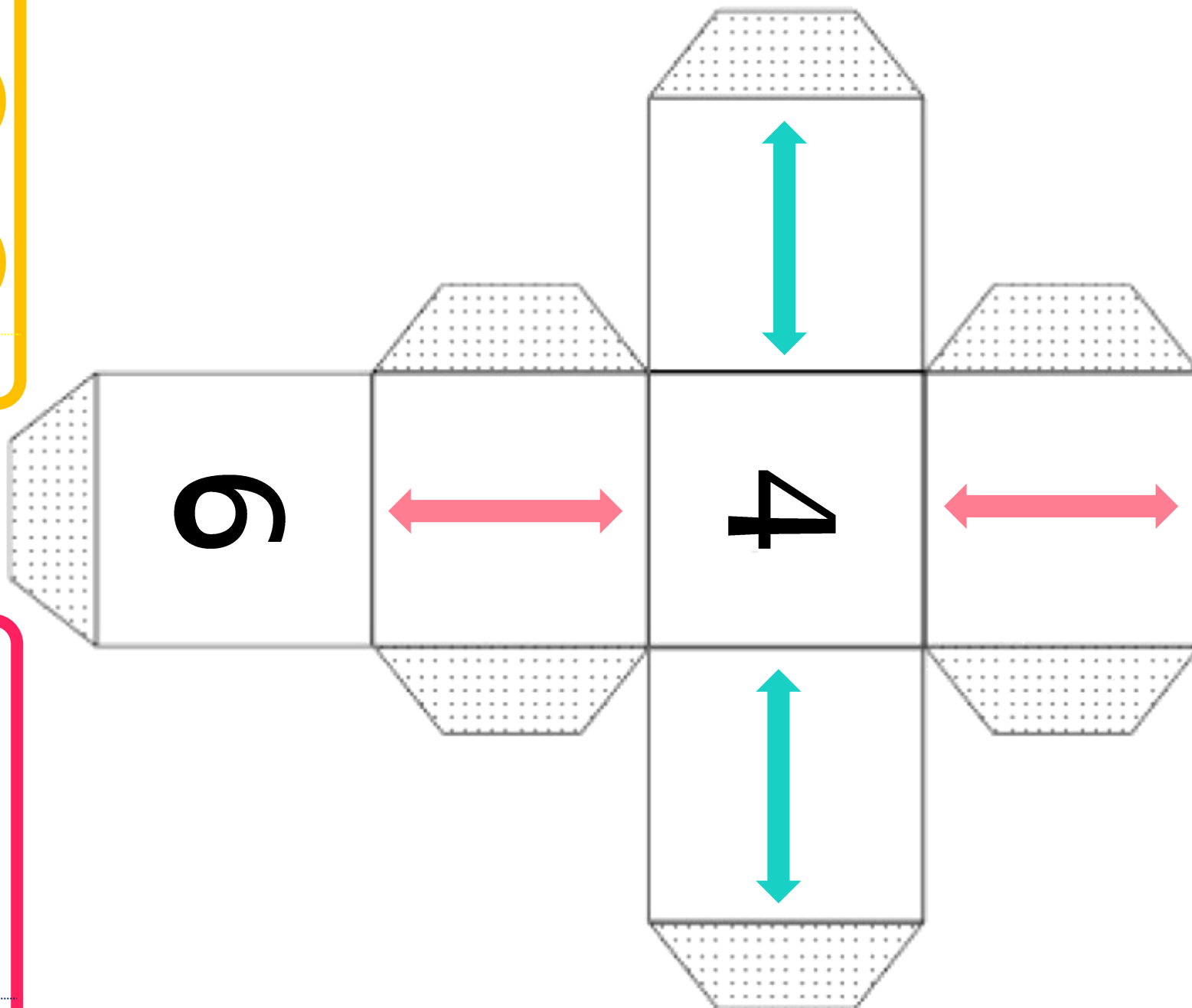
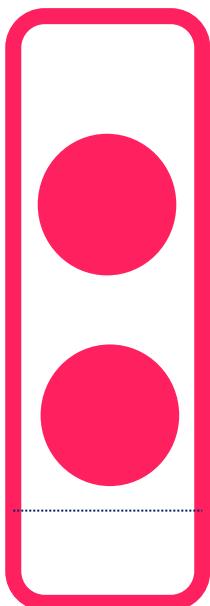
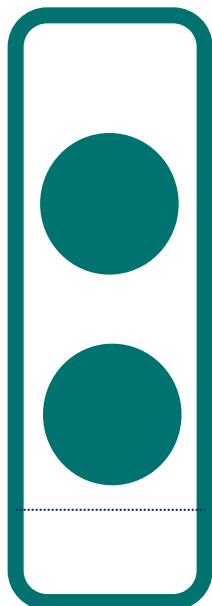
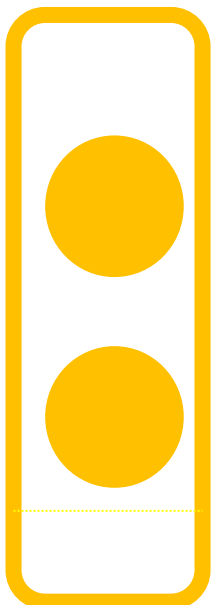
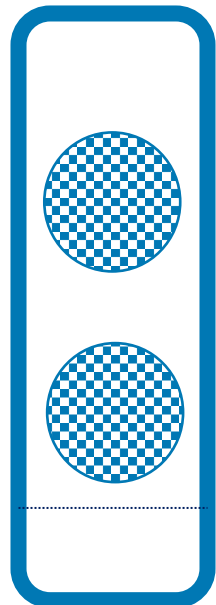
<https://lire-ecrire-compter.com>

Faire du feu dans la ...



09

<https://lire-ecrire-compter.com>



Règle du jeu « Les 5 paires »

Compétences travaillées :

- Développer les capacités d'anticipation en travaillant les associations fonctionnelles ou sémantiques.
- Faire interagir « sens » et indices morpho syntaxiques pour choisir un mot.
- Évocation du nom à partir du verbe.
- Se déplacer sur quadrillage avec une contrainte de direction ou de nombre de déplacements.

But du jeu :

Sur un plateau de jeu, trouver puis récupérer les 5 noms qui complètent les 5 phrases que chaque joueur a en main. Les phrases incomplètes sont écrites sur des cartes. Les noms qui les complètent sont inscrits et illustrés sur des jetons.

Les contraintes de déplacement, sur le plateau, sont données par un dé. Les jetons « nom » sont à récupérer sur un plateau, en se déplaçant selon les contraintes données par le dé.

Composition du jeu : Un plateau quadrillé, 60 jetons « nom », 60 cartes « phrase à compléter », 12 jetons « Bonus » 4 pions et un dé.

Les jetons « Bonus » illustrent la phrase écrite sur une carte donnée. Ils rapportent 2 points au joueur qui s'en empare.

Le dé sert à indiquer les déplacements imposés pour s'emparer d'un jeton du plateau. La flèche verte permet un déplacement horizontal, la flèche rose, un déplacement vertical. Les faces 4 et 6 imposent un déplacement de ce nombre de cases sans contraintes spatiales (hors diagonale).

Préparation : Placer aléatoirement 32 jetons « nom » (de couleur verte) sur les cases blanches du plateau. Laisser les autres jetons à disposition. Ils serviront à remplacer les jetons gagnés par les joueurs. Placer les 12 jetons « Bonus » (de couleur rose) tout autour du plateau.

Positionner les pions sur la case correspondant à leur couleur.

Distribuer 5 cartes « phrase à compléter » à chaque joueur et leur faire choisir un pion.

Préparer une feuille avec le nom des joueurs et choisir un meneur de jeu. Celui-ci notera, sur la feuille, les points gagnés par chaque joueur, à chaque tour de jeu.

Déroulement :

À chaque tour de jeu, les joueurs ont 3 choix. Ils choisissent soit de lancer le dé, soit d'échanger une de leurs cartes avec l'une de la pioche, soit de s'emparer d'un jeton « Bonus » (qui correspond à l'une de leurs cartes).

- Un joueur qui ne trouve, sur le plateau, aucun jeton correspondant à ses cartes peut choisir de se défausser d'une de ses cartes et d'en piocher une nouvelle.

- Si le joueur choisit de lancer le dé, il cherche si le déplacement imposé lui permet de s'emparer d'un jeton « nom » qui convient à l'une de ses cartes. Dans l'affirmative il positionne son pion sur la case, prend le jeton et le place sur sa carte de façon à compléter la phrase. Les autres joueurs vérifient que les numéros figurant sur la carte et le jeton correspondent bien. Le joueur gagne alors un point. Il place alors un nouveau jeton sur la case vide du plateau.

Si le déplacement imposé ne lui permet pas de s'emparer d'un jeton, il peut choisir de ne pas se déplacer, mais ne peut en aucun cas s'emparer du jeton de la case où il se situe.

- Si un joueur possède une carte dont la phrase est illustrée par un des jetons « Bonus », il peut prendre celui-ci et le placer à côté de la carte concernée. Si les numéros correspondent bien, il gagne deux points.

Le joueur suivant joue de même et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs possède 5 cartes complétées avec les 5 jetons « nom ». Le jeu s'arrête alors et le meneur de jeu calcule les points gagnés par chacun. Les jetons « Bonus » valent 2 points et les jetons « nom », 1 point. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points.

NB : Deux joueurs ne peuvent se trouver ensemble sur une même case. Le joueur qui arrive sur une case occupée renvoie le pion de l'autre joueur sur sa case de départ.