

# Le joker

## Objectifs fonctionnels :

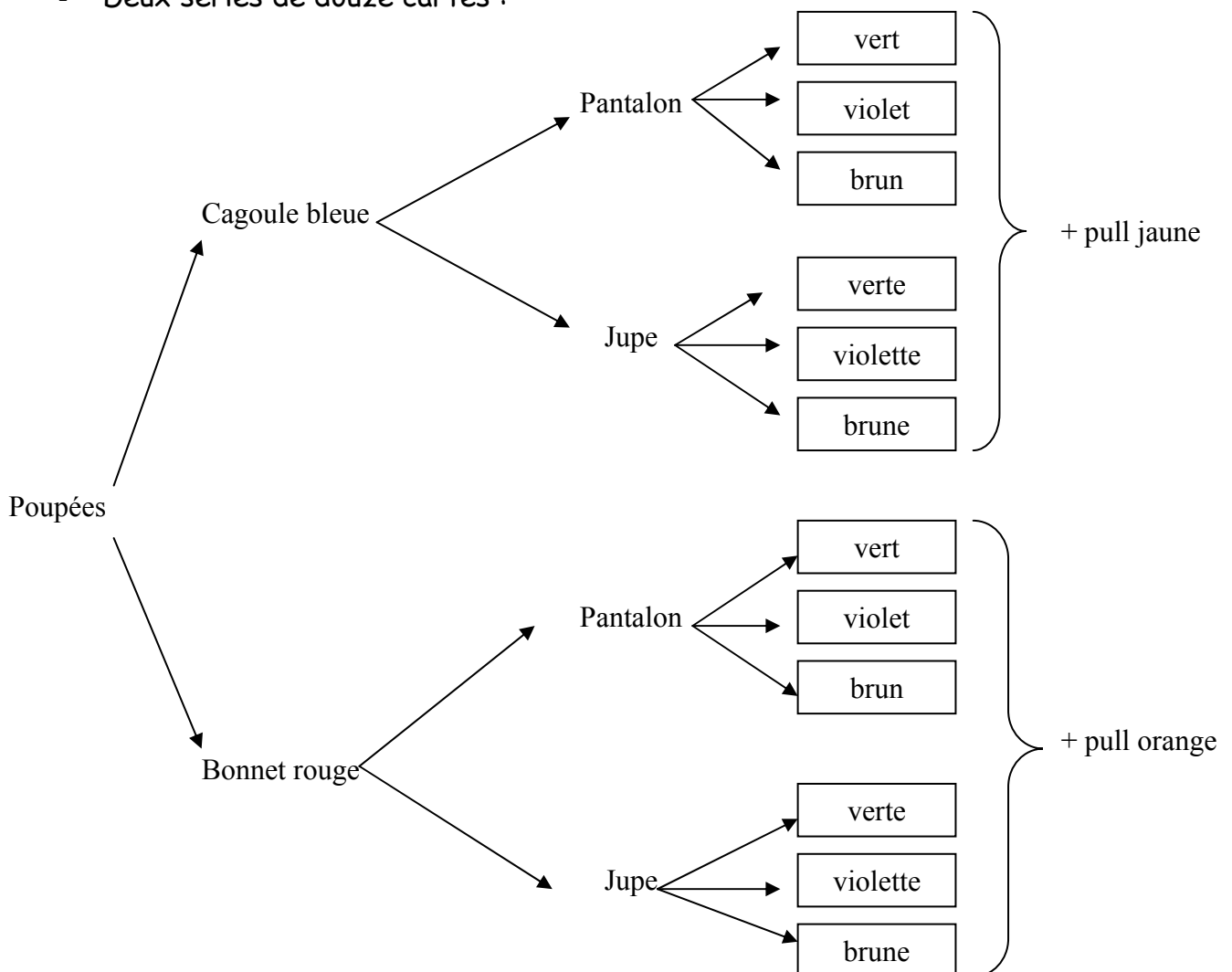
- Déterminer
- Donner un ordre

## Objectifs linguistiques :

- Réinvestissement de la notion de genre à travers l'utilisation de l'adjectif qualificatif post-posé.
- Structures privilégiées : Je veux ( ou Donne-moi) + N + avec + N + Adjectif de couleur.

## Matériel :

- Deux séries de douze cartes :



- Une carte joker

### Déroulement du jeu :

- On distribue trois cartes à chacun des quatre joueurs, le reste des 25 cartes constituant la pioche.
- A tour de rôle, les enfants demandent à leur voisin de gauche une des cartes qui leur manque pour constituer une paire.
- S'il obtient la carte demandée (description correcte), il pose la paire face cachée.
- Il pioche, s'il obtient une nouvelle paire, il la pose et pioche à nouveau, sinon il passe.
- C'est alors au tour du joueur suivant.
- Le joker permet de faire une paire avec n'importe quelle carte.
- Si on a posé toutes ses cartes, on pioche afin de faire une paire supplémentaire.
- On attribue un même nombre de points à chaque paire posée et une valeur négative à la carte restant dans les mains du dernier joueur (celle qui a été remplacée par le joker).
- Celui qui a le plus de points a gagné.

### Variantes :

- Coloriage (avec les grands modèles de poupée et les 7 couleurs pré-citées).
- Retrouve ta poupée
- Cherche ta case (tableau à double entrée)
- Jeu de kim
- Jeu de classement
- Jeu de l'arbre







A COLORIER



A COLORIER



A COLORIER





