Règle du jeu · Memory des cris d'animaux

BUT DU JEU
Associer un animal au verbe qui désigne son cri ou le bruit qu'il produit. Pour 2 à 4 joueurs.

MATÉRIEL
32 cartes en deux lots de 8 paires. La planche d'écoute (page 6), le corrigé (page 7) et le lecteur sonore servent à découvrir les cris.

INSTALLATION
Imprimer les pages 2 à 5 en A4 paysage, à 100 %, sur du papier épais. Découper les cartes. Choisir un lot pour commencer ou réunir les deux. Mélanger les cartes et les étaler face cachée.

DÉROULEMENT D'UN TOUR
Retourner deux cartes et lire ce qui est écrit. Si l'animal et le verbe vont ensemble, garder la paire et rejouer. Sinon, retourner les deux cartes face cachée à leur place. En cas de doute, vérifier dans le corrigé.

FIN DE LA PARTIE
Quand toutes les paires sont trouvées, le joueur qui en a le plus gagne. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE SONORE
Quand un joueur retourne un animal et un verbe, le meneur lance la piste qui porte la lettre du verbe, sans montrer son écran. On peut aussi étaler les cartes Animal face visible, écouter une piste et retrouver l'animal puis le verbe.

POUR MÉMORISER
À chaque paire trouvée, dire une phrase au présent. Par exemple, « Le dindon glougloute. »

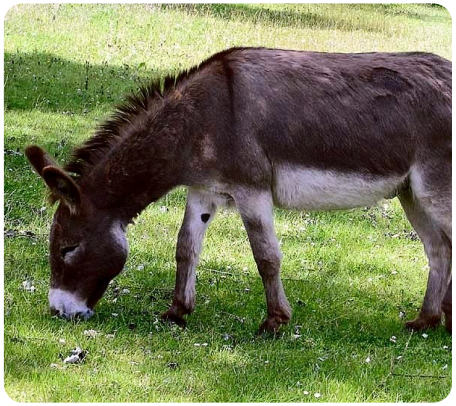
ANIMAL 4



L'éléphant

LOT 1

ANIMAL 1



L'âne

LOT 1

ANIMAL 6



La cigogne

LOT 1

ANIMAL 2



La grenouille

LOT 1

VERBE F

À L'INFINITIF

cacarder

LOT 1

VERBE C

À L'INFINITIF

claqueter

LOT 1

VERBE H

À L'INFINITIF

bramer

LOT 1

VERBE A

À L'INFINITIF

glouglouter

LOT 1

ANIMAL 7



Le dindon

LOT 1

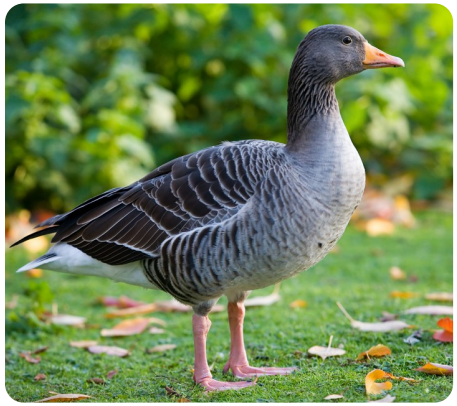
ANIMAL 3



Le grand corbeau

LOT 1

ANIMAL 8



L'oie

LOT 1

ANIMAL 5



Le cerf

LOT 1

VERBE E

À L'INFINITIF

croasser

LOT 1

VERBE B

À L'INFINITIF

braire

LOT 1

VERBE D

À L'INFINITIF

barrir

LOT 1

VERBE G

À L'INFINITIF

coasser

LOT 1

ANIMAL 12



Le hibou

LOT 2

ANIMAL 9



Le chameau

LOT 2

ANIMAL 16



La mésange

LOT 2

ANIMAL 14



Le renard

LOT 2

VERBE J

À L'INFINITIF

grisoller

LOT 2

VERBE N

À L'INFINITIF

striduler

LOT 2

VERBE P

À L'INFINITIF

boubouler

LOT 2

VERBE K

À L'INFINITIF

caracouler

LOT 2

ANIMAL 11



L'alouette

LOT 2

ANIMAL 13



Le pigeon

LOT 2

ANIMAL 10



La caille

LOT 2

ANIMAL 15



Le grillon

LOT 2

VERBE L

À L'INFINITIF

zinzinuler

LOT 2

VERBE I

À L'INFINITIF

glapir

LOT 2

VERBE M

À L'INFINITIF

blatérer

LOT 2

VERBE O

À L'INFINITIF

cacaber

LOT 2

Les pistes à écouter

Les pistes portent les lettres des cartes Verbe. Cliquez sur « Écouter » ou scannez le code.

Piste A Écouter	**Piste B** Écouter	**Piste C** Écouter	**Piste D** Écouter
Piste E Écouter	**Piste F** Écouter	**Piste G** Écouter	**Piste H** Écouter
Piste I Écouter	**Piste J** Écouter	**Piste K** Écouter	**Piste L** Écouter
Piste M Écouter	**Piste N** Écouter	**Piste O** Écouter	**Piste P** Écouter

Les liens ouvrent les enregistrements d’origine. Pour projeter les pistes sans afficher les réponses, utilisez le lecteur sonore.

Le corrigé

16 PAIRES

Un animal peut émettre plusieurs sons. Voici les associations retenues pour la partie.

LOT 1	Carte Animal	Carte Verbe	
1	L’âne brait.	B	braire
2	La grenouille coasse.	G	coasser
3	Le grand corbeau croasse.	E	croasser
4	L’éléphant barrit.	D	barrir
5	Le cerf brame.	H	bramer
6	La cigogne claquette.	C	claqueter
7	Le dindon glougloute.	A	glouglouter
8	L’oie cacarde.	F	cacarder

LOT 2	Carte Animal	Carte Verbe	
9	Le chameau blatère.	M	blatérer
10	La caille cacabe.	O	cacaber
11	L’alouette grisolle.	J	grisoller
12	Le hibou bouboule.	P	boubouler
13	Le pigeon caracoule.	K	caracouler
14	Le renard glapit.	I	glapir
15	Le grillon stridule.	N	striduler
16	La mésange zinzinule.	L	zinzinuler

À retenir

La grenouille coasse. Le corbeau croasse, avec un r.

La cigogne fait claquer son bec. Le grillon produit son bruit en frottant ses ailes antérieures.

« Caracouler » est une façon rare de dire « roucouler ».

« Hi-han ! » imite le cri de l’âne. Le verbe qui désigne ce cri est « braire ».