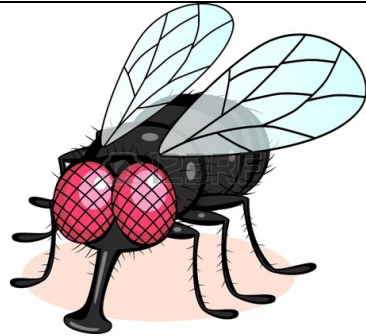
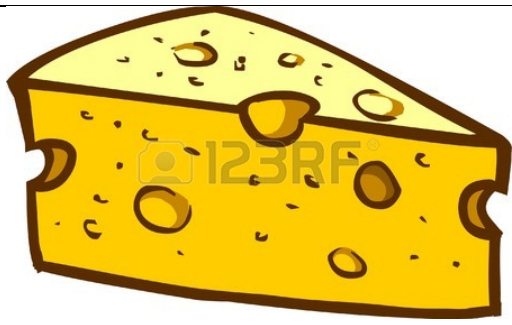


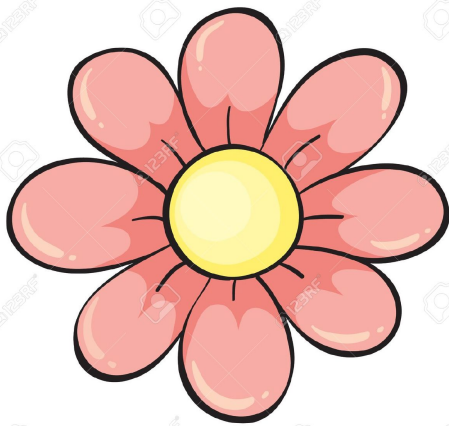
Roue en
folie

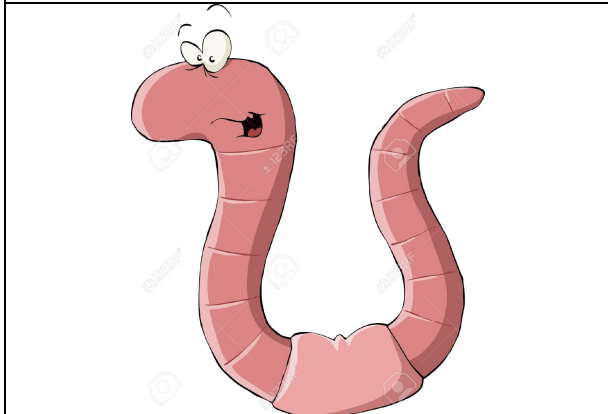
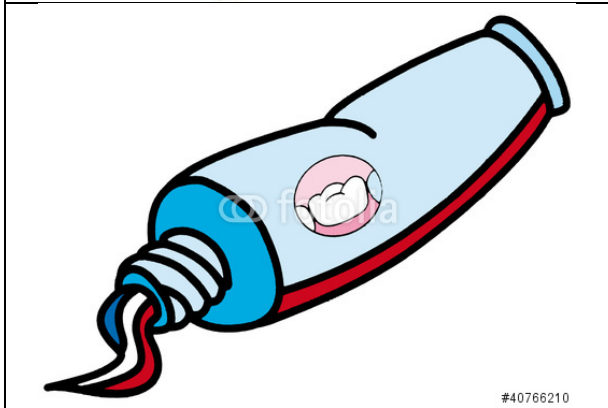
Avec les cartes images :

- Désigner ou piocher les cartes dans lesquelles on entend le son désigné par la roue.
- Désigner ou piocher les images commençant par le son désigné par la roue.
- Retourner une carte de la couleur désignée par la roue et dénommer l'image.
- Avec le numéro désigné par la roue, trouver x images qui pourraient aller ensemble. Ex : 2 > Banane + singe.
- Associer une catégorie à chaque couleur et désigner une image de cette même catégorie.

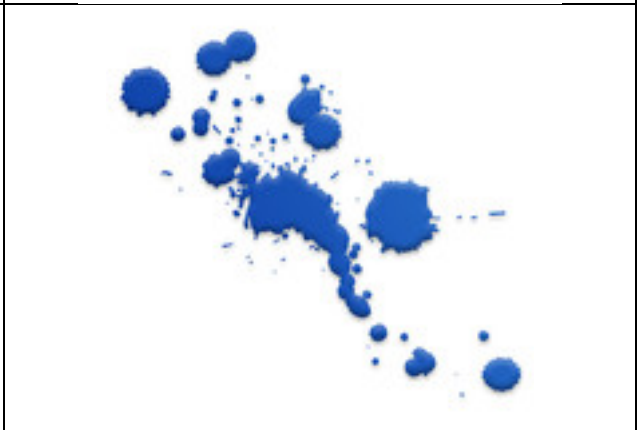
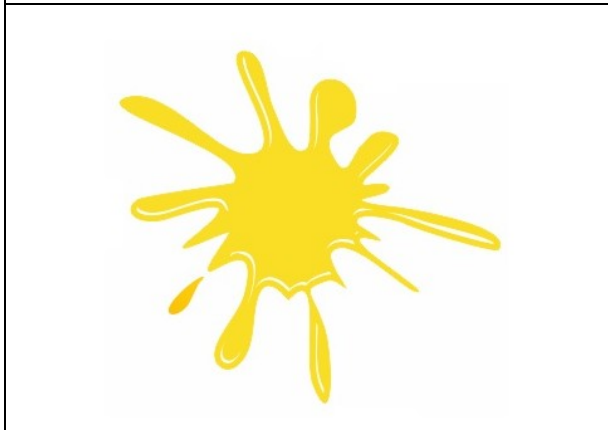
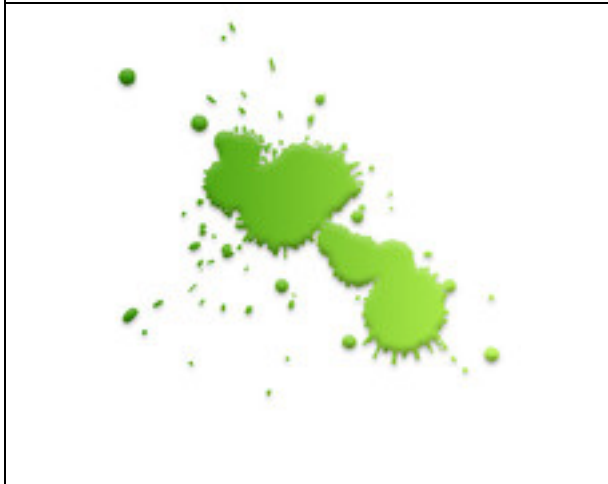












Avec les cartes mots :

- Désigner ou piocher les cartes dans lesquelles on entend le son désigné par la roue.
- Désigner ou piocher les cartes commençants par la lettre désignée par la roue.
- Retourner une carte de la couleur désignée par la roue et lire le mot.
- Lire autant de mot(s) que la roue le désigne, celui qui ramasse le plus de cartes gagne la partie.
- Trouver les différentes graphies de la lettre désignée.

Fromage

Sucette

Horloge

Mouche

Banane

Serpent

Lit

Chien

Grenouille

Short

Chaussettes

Escargot

Éléphant

Ordinateur

Abeille

Pomme

Singe

Souris

Fraise

Lion

Pieuvre

Bébé

Soleil

Pingouin

Fleur

avion

Lit

Chien

Fusée

Oiseau

Glace

Ballon

Dentifrice

Grille-pain

Ver

Feu

Caddie

Œuf

Crabe

Balle

Hippopotame

Peluche

Igloo

Bus

Crocodile

Moto

A	a
A	a
<i>A</i>	<i>a</i>
B	b
B	b

B

b

C

C

C

C

ℓ

c

D

d

D

d

D

d

E

e

E

e

ℰ

e

F

f

F

f

ℱ

Ⅎ

G

g

G

g

G

g

H

h

H

h

\mathcal{R}

h

l

i

l

i

\mathcal{T}

i

K

k

K

k

K

k

L

l

L

l

L

l

M

m

M

m

ℳ

ℓ

N

n

N

n

N

n

O

o

P

p

\mathcal{P}	\mathfrak{p}
Q	q
Q	q
q	q

R	r
R	r
\mathcal{R}	\mathcal{r}
S	s
S	s

ſ

ſ

T

t

T

t

ſ

ſ

U

u

U

u

Ů

ů

V

v

V

v

ŵ

ŵ

W

W

W

W

Ẃ

Ẃ

X

x

X

x

\mathcal{X}

∞

Y

y

Y

y

y

y

Z

z

Z

z

ℤ

z

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Avec les cartes devinettes :

Utiliser comme dos :

- les chiffres.
- les couleurs.
- les lettres.

Devinettes enfants.

Combien de pattes à une poule ?	Cite un jouet que tu aimes.
Combien de nains y a-t-il dans Blanche Neige ?	C'est l'animal qui aboie.
De quelle couleur est le soleil ?	De quelle couleur est l'herbe ?
Avec quoi fait-on les courses ?	Que pond la poule ?
Elle éclaire une pièce.	Un ballon roule. Vrai – faux

Sur quoi mange-t-on ?	Cite un vêtement d'hiver.
Cite un dessin animé.	On s'en sert pour couper le papier.
De quelle couleur est le cochon ?	On glisse dessus en hiver.
Que mange le lapin ?	Où peut-on nager ?
Quel véhicule volant te transporte en vacances ?	Un poisson a des dents. Vrai - Faux

C'est un fruit jaune que mangent les singes.	Cite un vêtement d'été.
Cite deux couleurs.	On s'en sert pour couper la viande.
De quelle couleur est le ciel ?	Vêtement que l'on porte aux pieds.
Que mange l'écureuil ?	Où peut-on bronzer ?
Que peut-on lire ?	On jette les déchets dans une poubelle. Vrai - Faux

Devinettes adultes.

On l'utilise pour monter à l'étage.	Quelle heure est-il ?
Véhicule à deux roues sans moteur.	On l'utilise pour allumer une bougie.
C'est le meilleur ami de l'homme.	C'est le roi des animaux.
On boit le café dedans.	Route où l'on roule à 120Km/h.
Animal rouge à pinces que l'on trouve à la plage ?	Arbre que l'on décore à Noël.

On s'en sert pour changer de chaîne.	Que boit la vache ?
C'est la pièce où l'on prépare le repas.	Véhicule qui peut transporter plusieurs personnes.
Elle fane.	Il brille et réchauffe la planète.
On le met en hiver pour ne pas avoir froid.	On doit la tourner pour que le radiateur chauffe.
On y va pour bien manger.	On peut les ramasser sur la plage.

On appuie dessus pour allumer la lumière.	On y branche différents appareils.
Il nous permet de lire les informations.	On peut la fumer.
On l'allume avec une allumette.	On enfourne le poulet dedans.
Elle indique l'heure.	On s'installe dedans pour regarder la télévision.
Elle nous permet d'imprimer des feuilles.	Vacances où il fait froid.

Mémoire :

- Piocher une carte catégorie. Tourner la roue et trouver un mot commençant par la lettre désignée.
- Tourner la roue chacun son tour et donner un mot commençant par la lettre désignée. Le joueur suivant doit répéter le mot donné avant de prononcer le sien.
- Sélectionner chacun une carte catégorie, tourner la roue et citer autant de mot(s) que la roue le désigne.

Animaux	Objets
Aliments	Fruits
Véhicules	Jouets
Choses bleues	Choses jaunes
Choses qui brillent	Choses qui roulent

Métiers	Sports
Accessoires	Prénoms f.
Prénoms m.	Pays
Villes	Pièces maison
Animaux marins	Choses qui volent

