

## Les renards

@emilles idées de logopède



## Les tortues

@emilles idées de logopède



## Les hérissons

@emilles idées de logopède



## Les tigres

@emilles idées de logopède



## Les singes

@emilles idées de logopède



## Les crocodiles

@emilles idées de logopède





## Les lémuriens

@emilles idées de logopède



## Les éléphants

@emilles idées de logopède



## Les girafes

@emilles idées de logopède



## Les canetons

@emilles idées de logopède



## Les cochons

@emilles idées de logopède



## Les pandas

@emilles idées de logopède





# Les castors

@emilles idées de logopède

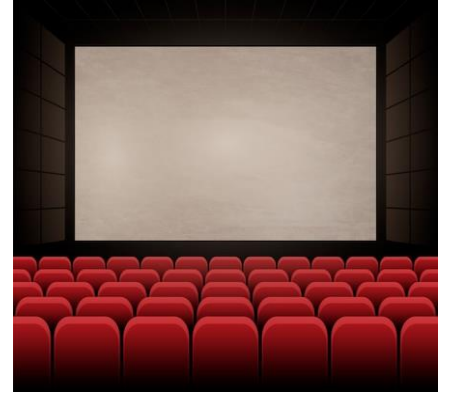
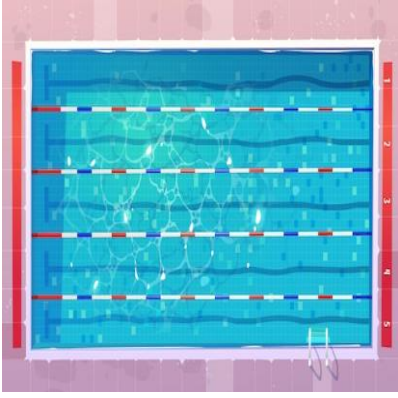


# Les vers de terre

@emilles idées de logopède



# Cartes à découper





# Qui quoi où

## Déroulement (2 joueurs) :

Chaque joueur choisit une planche. Les cartes « lieux » sont à placer dans une pochette, un pochon, un sac, ...

Le joueur le plus jeune commence et pioche une carte « lieux ». Une fois la carte en main, il regarde sur sa planche l'endroit où il souhaite déposer cette carte et il doit donner :

- L'animal + l'action réalisée + l'endroit (carte piochée) → exemple : le ver de terre lit un livre dans la salle de sport.