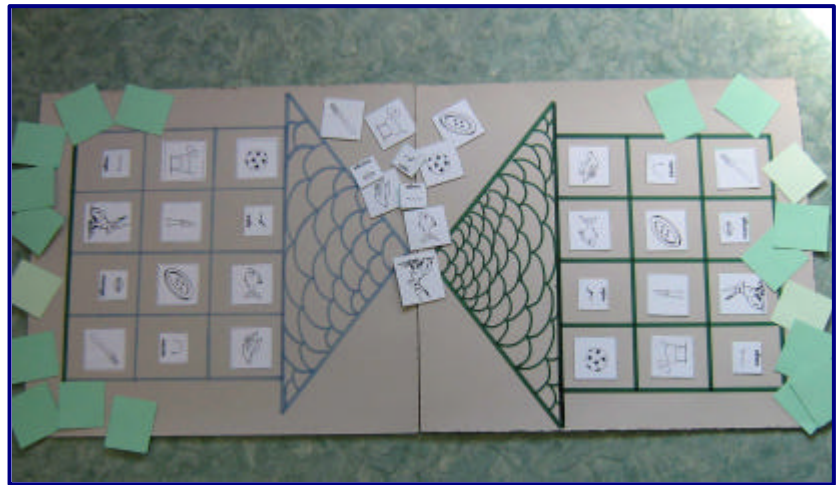


Les deux maisons (inspiré du « Qui est-ce ? »)

Préparation du jeu :

- Deux plans de jeu « maisons » IDENTIQUES avec quadrillage 5 X 4 cases sur le mur et dans chaque case un dessin (objets, engins, instruments... de l'environnement proche de l'enfant) ou un pictogramme (verbes d'action par exemple).

Attention : l'emplacement des dessins est le même sur les deux maisons.



- Une série de ces dessins et pictogrammes sous forme de cartes.
- Deux séries de caches (une par joueur)

Avant de jouer, les dessins des vignettes sont identifiés, chaque objet est nommé **avec précision**. **C'est intéressant d'utiliser du vocabulaire connu, correspondant à une ou plusieurs familles lexicales, jouer avec va contribuer à leur mémorisation...**
On rend bien clair pour les enfants que là on va s'occuper uniquement des « morceaux qui s'entendent » dans ces mots.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur tire une carte « en secret ».
- Chacun à leur tour, les joueurs vont essayer de deviner quel dessin il y a sur la carte tirée par l'adversaire en posant **uniquement** des questions sur la composition phonologique du mot.
- La réponse sera uniquement « oui » ou « non ».
- Le questionneur utilise ses caches pour éliminer les dessins qui ne conviennent pas.
- Le gagnant est celui qui a trouvé le 1^{er} le mot représenté sur la carte de l'autre.