



DES INTRUS AU ZOO

1 MATÉRIEL

- ▶ 4 planches de jeu agrandies à 141 % (matériel page 188).
- ▶ Les mots-images agrandis à 141 % (matériel page 189).

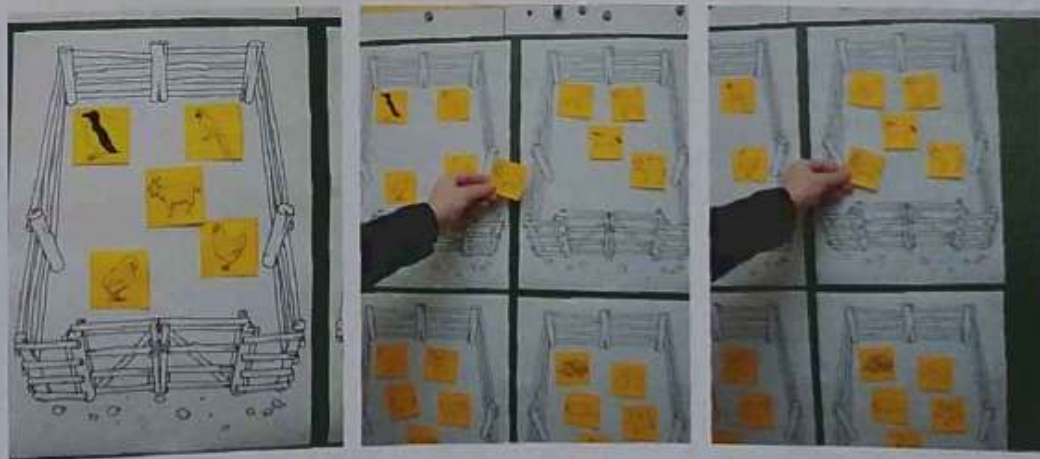
2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DE LA RÈGLE DU JEU

- ▶ Expliquer aux élèves que le gardien du zoo a décidé de ranger les animaux en fonction du premier son de leur nom.
- ▶ Donner un exemple: le gardien a placé dans la même cage le koala, le kangourou, le coq et le cochon car le premier son de leur nom est **K** [k].
- ▶ Leur expliquer que des intrus se sont introduits dans les enclos, qu'il va falloir les retrouver et les remettre dans le bon enclos.

ÉTAPE 2 RECHERCHE DES INTRUS

- ▶ Montrer le premier enclos (**matériel page 188**). Demander aux élèves de nommer les animaux les uns après les autres (**matériel page 189**) et d'identifier l'attaque du nom de chaque animal.
- ▶ Lorsque toutes les attaques des animaux d'un même enclos ont été trouvées, un élève peut alors sortir l'intrus de l'enclos et le placer à l'extérieur de celui-ci.
- ▶ Procéder de même pour les 4 enclos, puis demander aux élèves de replacer les intrus dans le bon enclos.



ÉTAPE 3 CRÉATION D'INTRUS

- ▶ Demander à un élève de tourner le dos au groupe.
- ▶ Un camarade choisit un enclos dans lequel il va placer un animal intrus.
- ▶ Demander alors à l'élève de regagner sa place. Lui montrer l'enclos dans lequel a été posé l'intrus et l'amener à identifier l'animal qui a été ajouté.
- ▶ Refaire ce petit jeu à plusieurs reprises afin que différents élèves trouvent l'intrus.



Donner oralement une série de mots ayant la même attaque et y placer un intrus. Les élèves devront l'identifier.