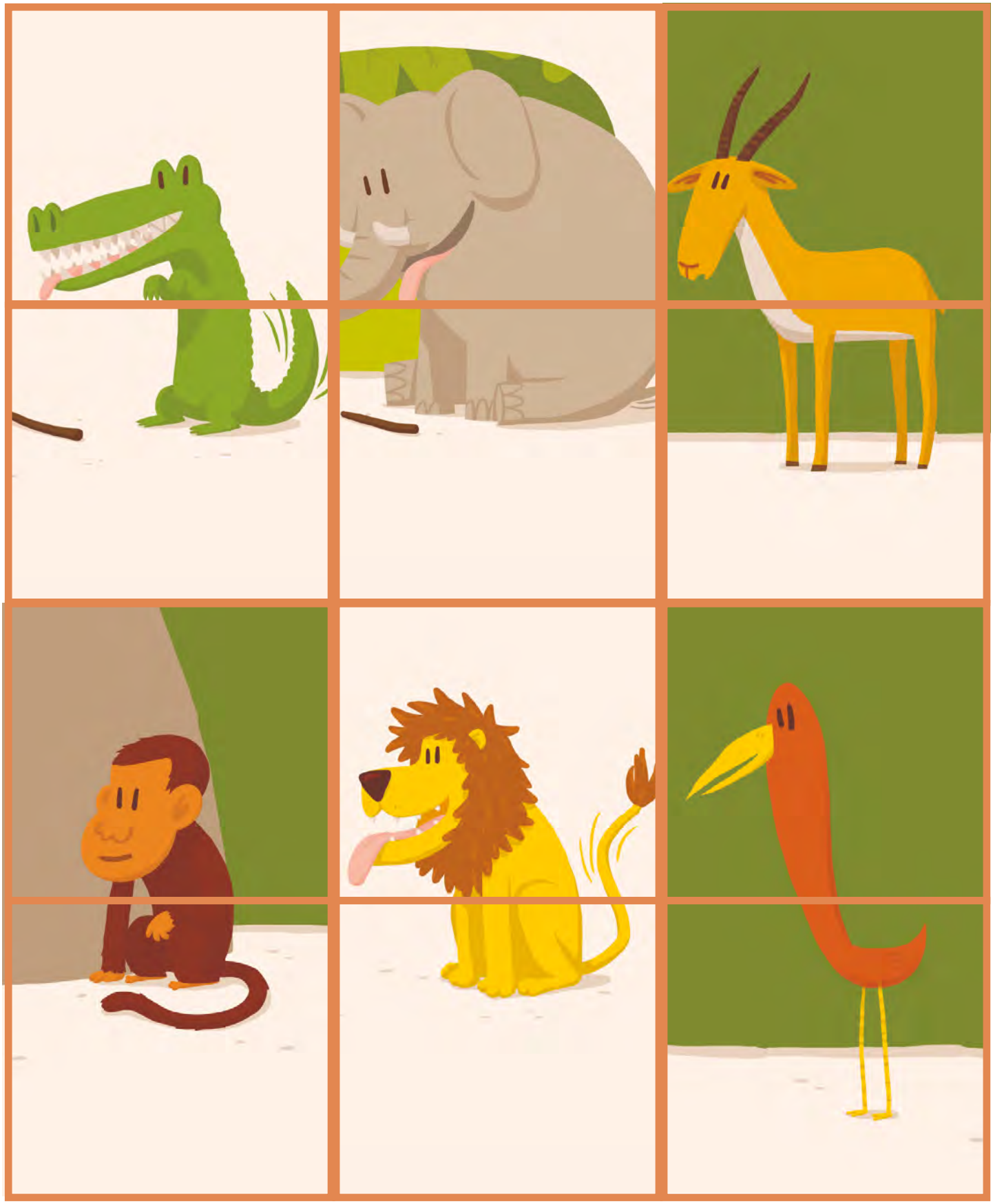
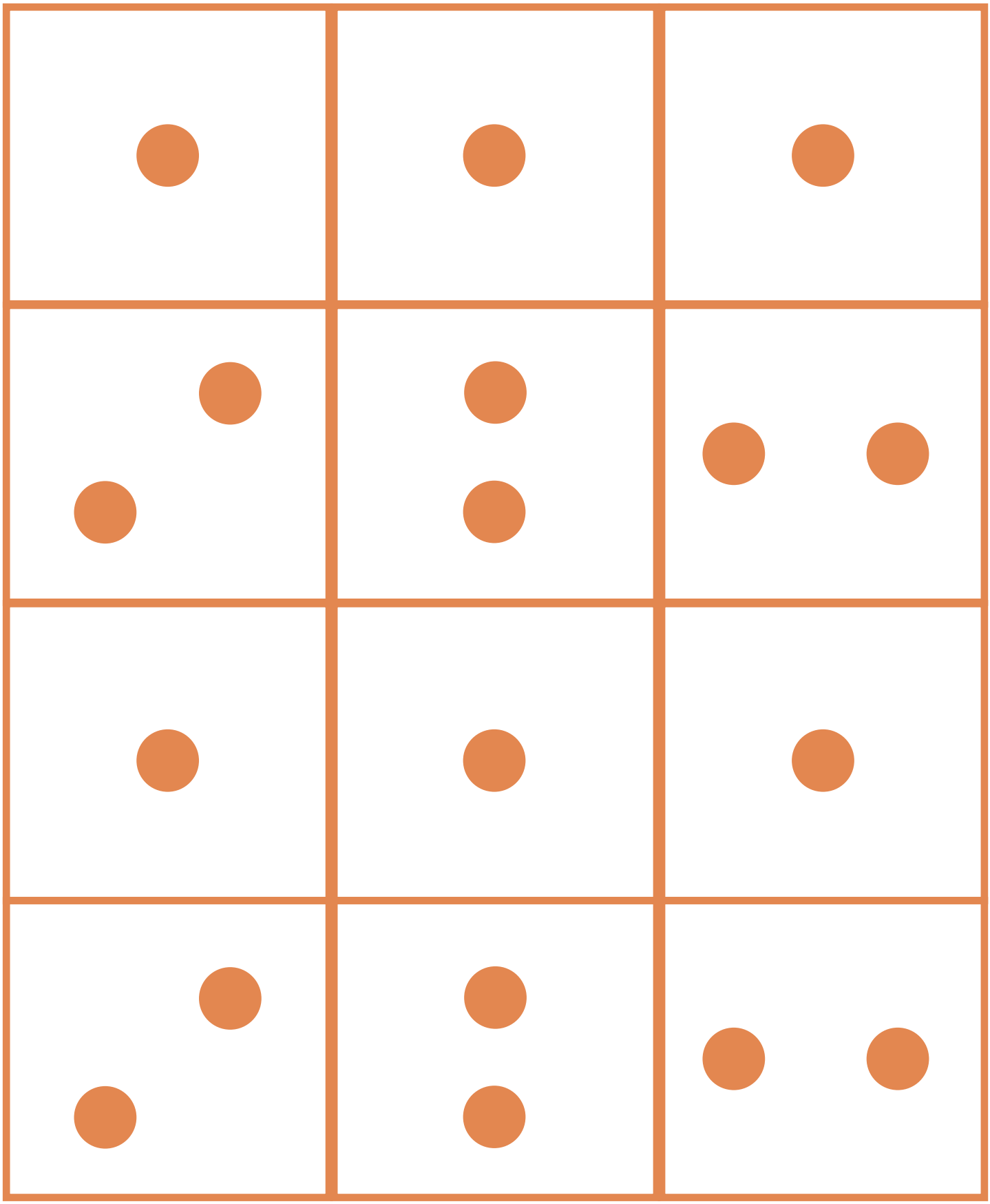
ACTIVITÉ COMPLÉMENTAIRE : LES ANIMAUX BIZARRES

Recto des cartes



ACTIVITÉ COMPLÉMENTAIRE : LES ANIMAUX BIZARRES

Verso des cartes



ACTIVITÉ COMPLÉMENTAIRE : LES ANIMAUX BIZARRES

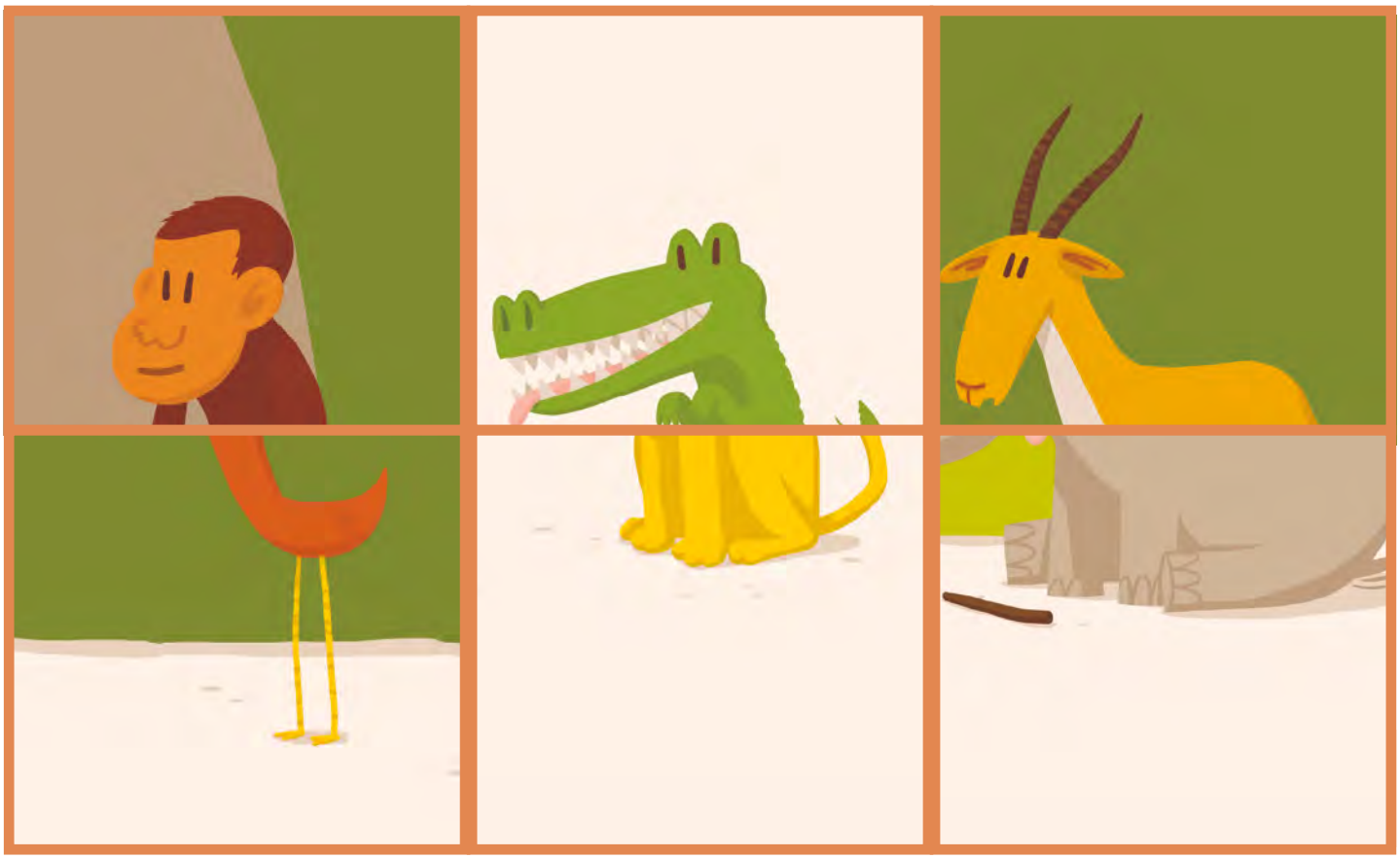
Le jeu se joue à deux. Les cartes sont retournées face contre table.

On tire chacun son tour une carte. D'abord avec un point, puis avec deux points.

On associe le bas et le haut d'un animal pour former un nouvel animal bizarre ! On peut même lui donner un nouveau nom.

On retire chacun une carte à un point, puis à deux points et on constitue un nouvel animal. Ceci jusqu'à épuisement des cartes.

Quelques exemples possibles.



Le singeron | Le Crocolion | La gazephant