



JEU DE CARTES « J'AI ! QUI A ? » DES

Zoogotos

4-6

+2

10'

BUT DU JEU

Reconstituer la chaîne des cartes Zoogotos en associant les « **Qui a ?** » aux « **J'ai !** », pour apprendre et mémoriser les lettres et leurs **sons**.

MISE EN PLACE

- > Distribuez toutes les cartes en donnant le même nombre à chaque joueur.
- > S'il reste des cartes en trop, disposez-les au centre de la table, visibles par tous.
- > Chaque joueur pose ses cartes côte à côte devant lui, faces visibles.

JOUER

Le plus jeune joueur commence en choisissant l'une de ses cartes.

Il énonce par exemple :

« **J'ai la lettre F qui fait le son [fff...] !**
(comme quand on souffle une bougie)

Qui a le D qui fait le son [d] ? »
(petit bruit court et tonique)

et il pose sa carte au milieu de la table pour démarrer une pile.

Variantes possibles :

- > soit avec le Zoogoto + le son :
« J'ai le **flamant** qui fait [fff...] !
Qui a le **dindon** qui fait [d] ? »
- > soit avec seulement le son :
« J'ai le **[fff...]** ! Qui a le **[d]** ? »



Le joueur qui possède la carte avec la lettre/Zoogoto demandée la « lit » à son tour :

« J'ai le **dindon** qui fait le son **[d]** !
Qui a l'**ibis** qui fait le son **[i]** ? »,
et il la pose sur la pile.

Si le joueur ayant appelé une carte possède lui-même celle-ci, il rejoue.

Quand une carte non-distribuée au départ (car en trop) est appelée par un joueur, c'est lui qui doit la lire et la poser sur la pile.

Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes sur la pile gagne la partie.

CARTE MÉMO

Il peut à tout moment s'aider de sa carte Mémo pour reconnaître une lettre/Zoogoto

N.B. : les majuscules aident car elles sont enseignées avant les minuscules

