

Des lettres dans la jungle !



L'idée de ce jeu est d'apprendre l'alphabet et de reconnaître les lettres en écriture liée. L'image de fond de plateau est un tableau du Douanier Rousseau. Or celui-ci n'a jamais mis le pied dans la jungle, faisant ainsi se côtoyer des espèces de biotopes différents. C'est donc dans cet esprit que les cartes de jeu ont été créées.

Matériel : un plateau de jeu, des cartes et un dé (non fourni).



Règle du jeu :

L'enfant lance son dé, puis déplace son pion en fonction du nombre de points obtenus. Puis il lit toutes les lettres qu'il a parcourues. S'il doit tirer une carte, il effectue l'action demandée.

Le premier arrivé a gagné.



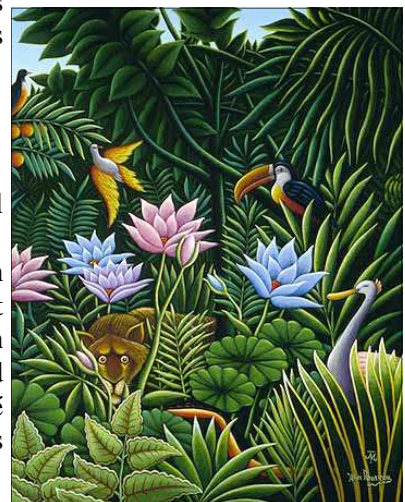
Henri Julien Félix Rousseau dit le Douanier Rousseau, né le 21 mai 1844 à Laval et mort le 2 septembre 1910 à Paris, était un peintre français, généralement considéré comme représentatif des peintres naïfs.

Pour peindre, il s'évertue à reproduire ce qu'il voit et essaie de faire coïncider ce qu'il voit avec ce qu'il sait des faits. L'exotisme abonde dans son œuvre même si Rousseau n'a pratiquement jamais quitté Paris. Son exotisme est imaginaire et stylisé, issu du Jardin des Plantes, du jardin d'acclimatation, des revues illustrées ou bien des revues de botanique de l'époque. Grand solitaire, il jouit cependant de la protection et de l'admiration des milieux artistiques d'avant-garde. Coloriste original, avec un style sommaire mais précis, il a influencé la peinture naïve.

Les jungles

C'est l'une des thématiques les plus fécondes du peintre qu'il poursuit jusqu'à sa mort.

Toujours dans une flore exubérante et totalement inventée (en témoignent la disproportion des feuillages ou le côtoiement improbable d'espèces), il met en scène des combats féroces entre un fauve et sa proie ou au contraire, un portrait plus apaisé d'un grand animal, comme dans les Singes farceurs. Ces animaux lui ont été inspirés par ceux de la ménagerie du jardin d'Acclimation et par des revues.



Tu rencontres un tigre.
Tu t'enfuis. Recule de
trois cases

Le zèbre t'emmène sur
son dos. Avance de
trois cases.

Il y a des crocodiles
dans la rivière. Tu
attends qu'ils partent.
Tu passes un tour.

Le serpent te barre le
chemin. Tu passes un
tour.

La gazelle t'indique un
sentier rapide. Tu
avances de deux cases.

Le singe te retient
pour jouer avec lui. Tu
recules de deux cases.

Donne le nom d'un
animal dont le nom
commence par la lettre
(ou le son pour les
GS) située sur la case
précédente. Si tu
réussis, tu avances de
quatre cases.

Demande à ton voisin de
gauche de citer le nom
d'une plante dont le nom
commence par la lettre (ou
le son pour les GS) située
sur la case précédente. S'il
réussit, il avance de quatre
cases.

Demande à ton voisin
de droite d'imiter le cri
d'un animal de ton
choix. S'il réussit, il
avance d'une case.

Donne le nom d'une
plante dont le nom
commence par la lettre
(ou le son pour les
GS) située sur la case
précédente. Si tu
réussis, tu avances de
quatre cases.

Le lion t'a mangé tout
cru ! Retourne au
départ !

Il fait très chaud. Tu
fais une petite sieste.
Passe un tour.

Tu vas à la lettre

S

Rendez-vous
à la lettre

t

Va jusqu'à la lettre

p

Cours vers la lettre

a

Marche vers la lettre

e

L'orchidée est :

- une fleur ?
- un animal ?
- un arbre ?

Si ta réponse est juste, tu avances d'une case.

Le baobab est :

- une fleur ?
- un animal ?
- un arbre ?

Si ta réponse est juste, tu avances d'une case.

Le piranha est :

- une fleur ?
- un animal ?
- un arbre ?

Si ta réponse est juste, tu avances d'une case.

Le singe te retient pour manger des bananes avec lui. Tu passes un tour.

Rendez-vous à la lettre

f

Cours vers la lettre

v

L'okapi est :

- une fleur ?
- un animal ?
- un arbre ?

Si ta réponse est juste, tu avances d'une case.

Donne le nom d'un objet dont le nom commence par la lettre (ou le son pour les GS) située sur la case précédente. Si tu réussis, tu avances de quatre cases.

Le lion ne t'a pas mangé tout cru ! Tu as couru vite ! Avance de deux cases.

Il fait très chaud. Tu veux faire une petite sieste. Mais les fourmis t'en empêche. Tu rejeues.

Tu vas à la lettre

i

Rendez-vous à la lettre

o

Va jusqu'à la lettre

u

départ

a

b

c

s

t

u

v

r

arrivée

z

tire une
carte

q

tire une
carte

p

o

d

e

f

g

tire une
carte

w

tire une
carte

tire une
carte

h

y

x

i

j

n

m

l

k