

# Educartes - Animots

Un jeu de cartes fondé sur un principe classique du jeu du mistigri.

## ► Buts et objectifs du jeu

- Recomposer un animal divisé en 2 parties : image et mot (2 syllabes) sauf le loup (1 syllabe) qui est le mistigri (carte dont il faut se débarrasser).
- Observer une image.
- Mémoriser un mot découpé en 2 syllabes.

## ► Règle du jeu

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.

Chaque joueur retire de son jeu les animaux déjà formés et les pose devant lui.

À tour de rôle, chaque joueur présente, à son voisin de gauche, ses cartes placées en éventail, face cachée. Celui-ci tire au hasard une carte. S'il peut constituer un animal, il le pose devant lui et à son tour présente ses cartes à son voisin.

Selon son âge, l'enfant retrouve l'animal par une reconnaissance de l'image ou du mot.

Le joueur qui a le plus d'animaux a gagné.

Le perdant est celui qui a le loup.

## ► Variante pour les grands

Les animaux étant à la même échelle, il est possible de demander et de former des animaux imaginaires : un tau-mard, un coda.