

départ

<http://2maitressesalacampagne.ehlablog.com>

LIS



la
galette

LIS



la
trompette

LIS



la
lunette

LIS



la
chouette

LIS



les
mieuttes

LIS



la
belette

LIS



la
brouette

LIS



la
toilette

LIS



la
tresse

LIS



la
richesse

LIS



une
adresse

LIS



la
vitesse

LIS



une
caresse

LIS



la
maitresse

LIS



la
paresse

LIS



la
promesse

LIS



une
pelle

LIS



la
marelle

LIS



une
poubelle

LIS



la
vaisselle

LIS



une
coccinelle

LIS



l'échelle

LIS



des
bretelles

LIS



des
jumelles

LIS



la
terre

LIS



une
pierre

LIS



un verre

LIS



le
tonnerre

LIS



un renne

LIS



une
indienne

LIS



des
antennes

LIS



une
serre

LIS



la
galette

LIS



la
trompette

LIS



la
lunette

LIS



la
chouette

LIS



les
miettes

LIS



la
belette

LIS



la
brouette

LIS



la
toilette

LIS



la
tresse

LIS



la
richesse

LIS



une
adresse

LIS



la
vitesse

LIS



une
caresse

LIS



la
maitresse

LIS



la
paresse

LIS



la
promesse

LIS



une
pelle

LIS



la
marelle

LIS



une
poubelle

LIS



la
vaisselle

LIS



une
coccinelle

LIS



l'échelle

LIS



des
bretelles

LIS



des
jumelles

LIS



la
terre

LIS



une
pierre

LIS



un verre

LIS



le
tonnerre

LIS



un renne

LIS



une
indienne

LIS



des
antennes

LIS



une
serre

LIS



Il grignote
une galette
aux
pommes.

LIS



Il joue de
la
trompette.

LIS



Il a oublié
ses
lunettes.

LIS



La
chouette
cherche un
abri pour
la nuit.

LIS



Il reste
des
miettes
sur la
table.

LIS



la belette
sort pour
chercher sa
nourriture.

LIS



Le
jardinier
prend sa
brouette.

LIS



Le chat
du voisin
fait sa
toilette.

LIS



Julia
aime les
tresses.

LIS



La France a
beaucoup
de
richesses.

LIS



Le facteur
livrera à
cette
adresse.

LIS



Les voitures
font une
course de
vitesse.

LIS



Le chat
attend ses
caresses.

LIS



La
maitresse
écrit au
tableau.

LIS



La
paresse
est un
défaut.

LIS



Maria a fait
une
promesse
à Emma.

LIS



Le
jardinier
cherche
sa pelle.

LIS



Les
enfants
jouent à la
marelle.

LIS



Il a mis son
goûter à la
poubelle.

LIS



C'est à
moi de
faire la
vaisselle.

LIS



L'arbre est
rempli de
coccinelles.

LIS



Le
pompiers
monte à
l'échelle.

LIS



Je vais
mettre
des
bretelles.

LIS



Ma tante
a des
jumelles.

LIS



Il y a
beaucoup
d'eau sur la
terre.

LIS



Luc a
jeté une
grosse
pierre.

LIS



Je veux
un grand
verre
d'eau.

LIS



Le
tonnerre
gronde
dehors.

LIS



Dans la
forêt, il y
a des
rennes.

LIS



Pour le
carnaval, il
y aura une
indienne.

LIS



Les
insectes
ont des
antennes.

LIS



Le jardinier
met ses
tomates
dans une
serre.

ECRIS



une _____

ECRIS



une _____

ECRIS



qu

une _____

ECRIS



ss

une _____

ECRIS



une _____

ECRIS



une _____

ECRIS



une _____

ECRIS



une _____

ECRIS



une _ _ _ _ _

ECRIS



une _ _ _ _ _

ECRIS



une _ _ _ _ _

ECRIS



des _ _ _ _ _ s

ECRIS



une _ _ _ _ _

ECRIS



le _ _ _ _ _

ECRIS



des _ _ _ _ _ s

ECRIS



Une _ _ _ _ _

ECRIS



une _____

ECRIS



une _____

ECRIS



une h _____

ECRIS



une _____

ECRIS



une _____

ECRIS



in



une _____

ECRIS

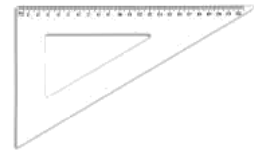


une h _____

ECRIS



qu



une _____

TROUVE



U - E - T - L - N - T - S - E

TROUVE



Q - C - A - U - T - E - S - E - T

TROUVE



S - A - T - E - T - E - I - S

TROUVE



T - E - Q - E - T - I - U - E - T

TROUVE



E - T - M - U - O - T - E

TROUVE



C - F - O - H - U - E - R - E - T - T

TROUVE



S - T - S - T - C - A - H - U - E - E - S

TROUVE



E - O - T - M - T - E - E - L

TROUVE



E-P-R-S-C-S-E-N-I

TROUVE



T-A-E-N-N-N-E

TROUVE



T-S-E-A-R-U-L-E-E

TROUVE



E-E-C-P-L-O-L-U

TROUVE



E-T-O-T-U-R-R-L-E-L-E

TROUVE



G-A-N-T-L-R-E-E-R-E

TROUVE



Q-P-U-A-E-R-T-E-T-E

TROUVE



M-M-A-E-E-L-L-S

TROUVE



B - A - T - L - T - E - T - E

TROUVE



B - O - R - E - M - L - E - L

TROUVE



C - F - L - E - H - T - T - E - E

TROUVE



N - N - E - S - T - O - T - E

TROUVE



T - A - S - A - C - G - E - N - T - E - T

TROUVE



R - C - A - I - L - E - N - T - E - T

TROUVE



C - H - T - P - E - T - O - E

TROUVE



T - E - C - R - T - E - V - E

MIME



Mettre
des
assiettes
à table.

MIME



Jouer
avec une
raquette.

MIME



S'essuyer
les mains
avec une
serviette.

MIME



Mettre sa
casquette.

MIME



Imiter la
maitresse.

MIME



Pousser
une
poussette.

MIME



Mettre ses
chaussettes.

MIME



Mettre
ses
lunettes.

MIME



Prendre
une pelle
pour
creuser.

MIME



Jouer à
la
marelle.

MIME



Monter à
l'échelle.

MIME



Faire la
vaisselle.

MIME



Regarder
avec des
jumelles.

MIME



Mettre des
déchets à
la
poubelle.

MIME



Mettre une
selle sur un
cheval.

MIME



Il appelle
sa sœur
au
téléphone.

MIME



Jardiner
dans une
serre.

MIME



Faire une
caresse
à un
animal.

MIME



Faire une
course de
vitesse.

MIME



Faire des
tresses.

MIME



Dire
bonjour,
c'est de la
politesse.

MIME



Mettre de
la terre
dans un
pot.

MIME



Lancer une
pierre très
loin.

MIME



Avoir
peur du
tonnerre.

MIME



Imiter une
indienne
pour le
carnaval.

MIME



La chienne
se promène
dans la rue.

MIME



Boire un
verre
d'eau.

MIME



Jongler
avec
adresse.

MIME



Découper
la galette
en 8
morceaux.

MIME



Imiter le
vol d'une
mouette.

MIME



Imiter un
insecte qui
a des
antennes.

MIME



Faire
l'émotion :
la tristesse.

<http://2maitressesalacampagne.eklablog.com>



--	--	--	--	--	--

<http://2maitressesalacampagne.eklablog.com>

A découper et mettre au dos du plateau.

De 2 à 6 joueurs.

Placer les pions au départ, et les 6 pots sur la palette du peintre.
Les pions peuvent évoluer comme ils veulent sur le plateau, mais toujours en avançant.

Chaque joueur lance le dé et effectue ce qui lui est demandé sur sa carte.

Si c'est la bonne réponse, il coche une tâche de peinture.

Si c'est une mauvaise réponse, on enlève un pot de peinture.

C'est gagné si toutes les tâches de peintures sont cochées avant que les 6 pots de peinture du peintre ne soient enlevés.

 Ecrire le mot qui correspond au dessin.

 Remettre les lettres dans l'ordre pour retrouver le mot.

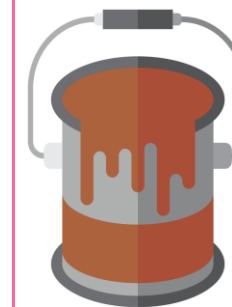
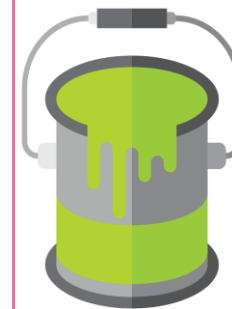
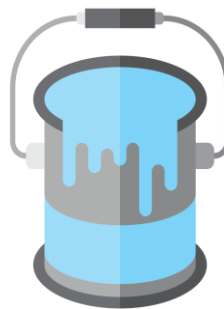
 Mimer : il s'agit de trouver l'idée générale du mime.

 Lire le mot de la carte.

 Remettre un pot de peinture.

 Effacer une tâche de peinture.

<http://2maitressesalacampagne.ehlablog.com>



Matériel

un dé 2/6 Pions

Plateau de jeu - cartes

Feutre d'ardoise.

Pots de peinture + carte palette + carte collecte de tâches.