



LES HOMOPHONES: ON - ONT

Un règlement
30 Étiquettes chiens
30 étiquettes phrases



Jeu des homophones: on - ont

A partir de 2 joueurs.

Chaque joueur prend une planche de jeu.

Les étiquettes phrases sont posées faces retournées sur la table en un tas: c'est la pioche.

Chaque joueur à tour de rôle tire une carte et la lit, le joueur suivant doit donner la réponse.

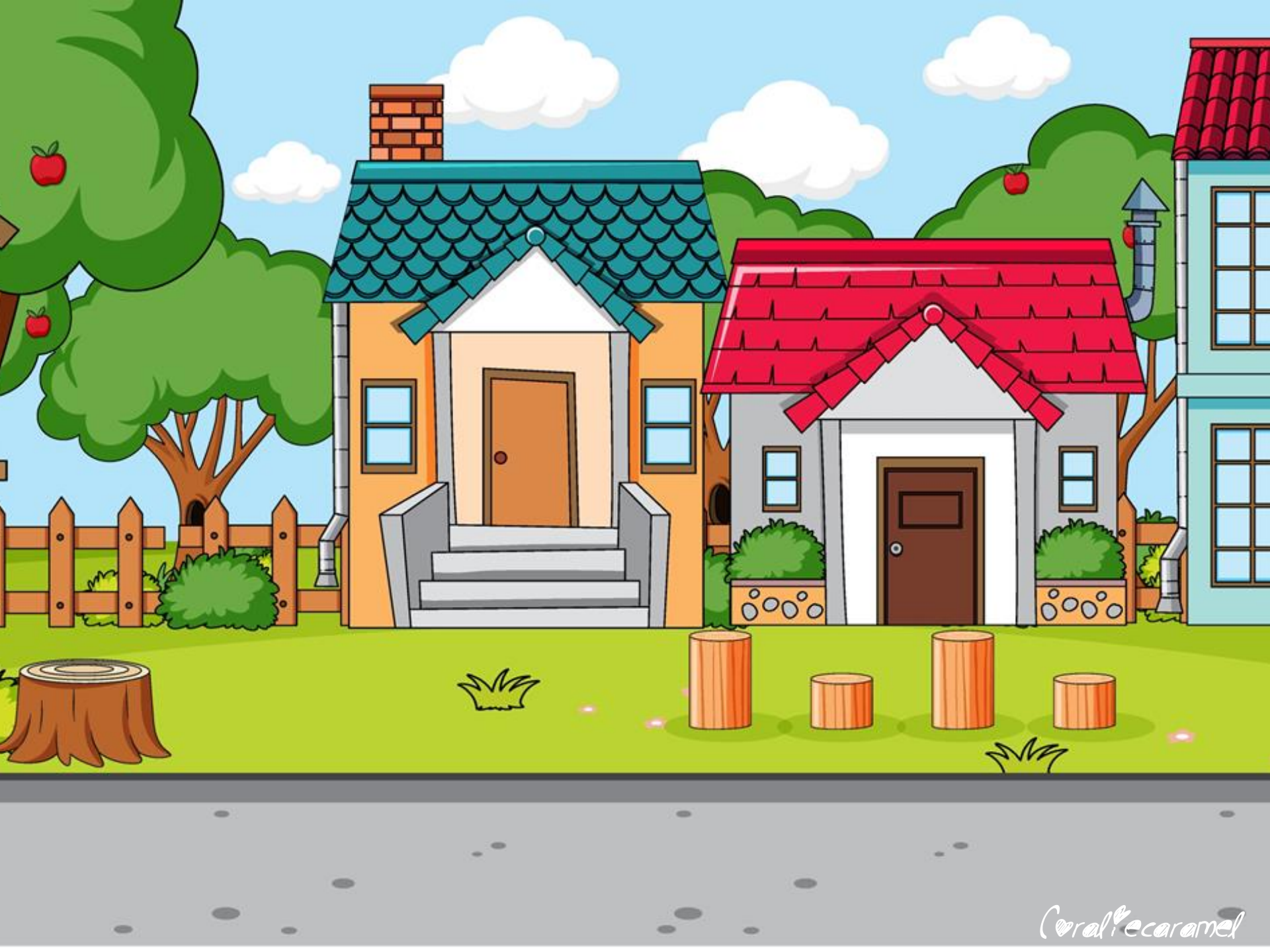
Si c'est correct, il prend une étiquette chien et la place sur sa planche de jeu.

Si c'est faux le joueur la replace sous le tas.

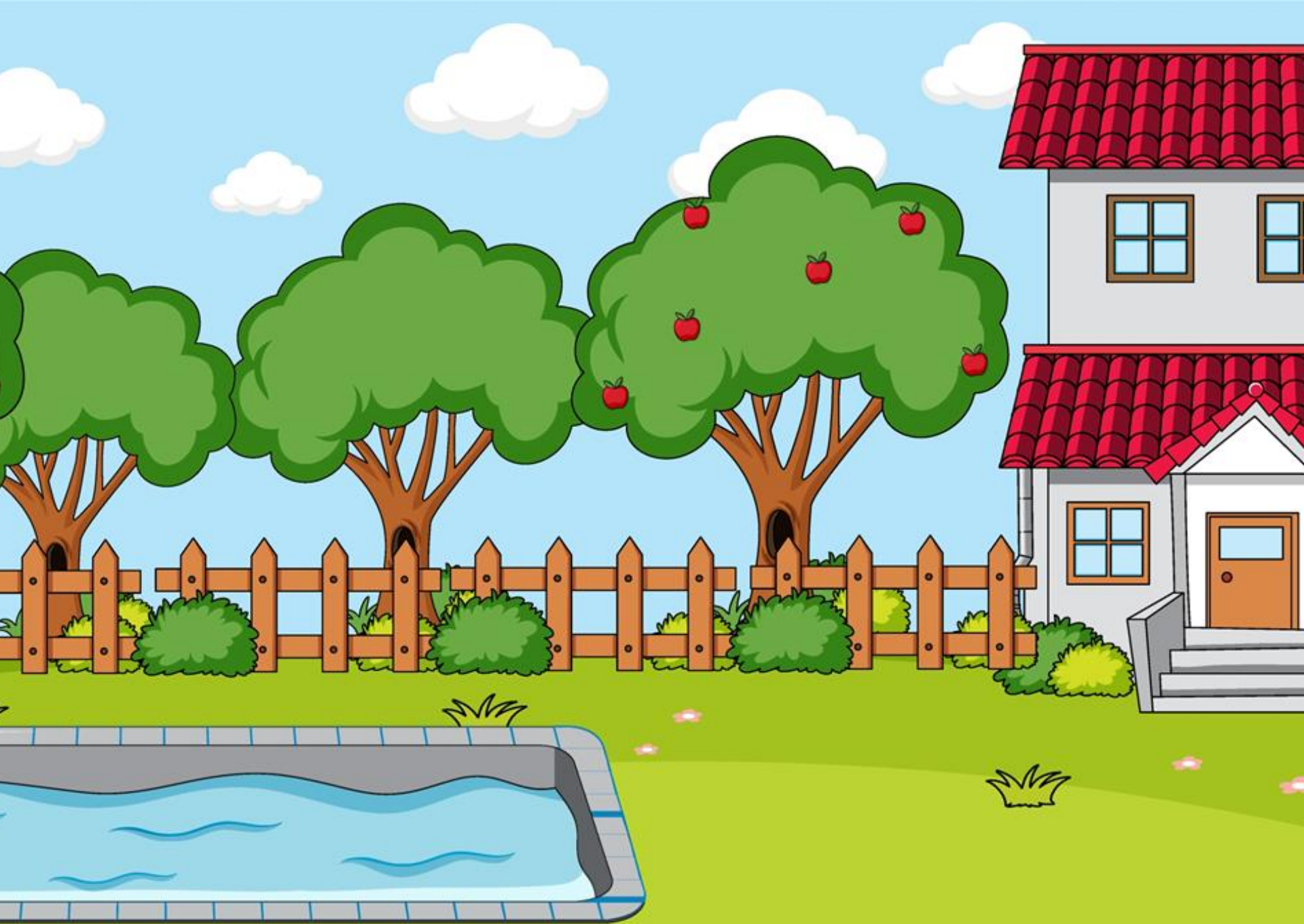
Le jeu est terminé quand il n'y a plus d'étiquettes chiens.

Le premier est celui qui a le plus de chiens sur sa planche.

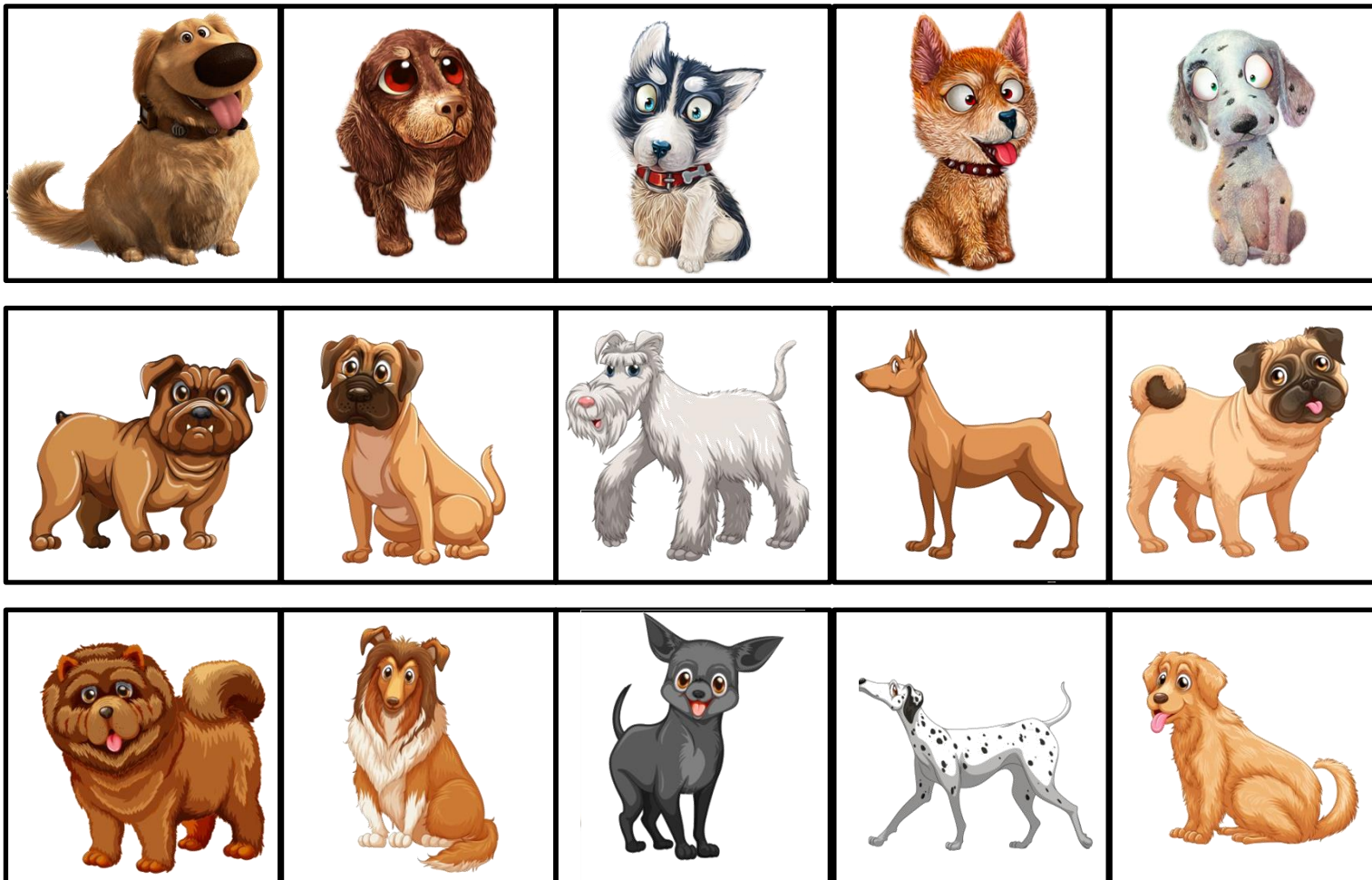








Etiquettes à imprimer autant de fois qu'on le souhaite.



Etiquettes à imprimer autant de fois qu'on le souhaite.



Les enfants ont élevé des phasmes.

ont

Ils ont gagné la course.

ont

Papa et Julien ont perdu leur chemin.

ont

Les skippers ont battu le record du monde.

ont

Le phasme a mangé le lierre.

ont

Le maçon a terminé le mur.

ont

On aime jouer aux billes.

on

Aujourd'hui, on réalise une activité culinaire.

on

On a réparé la vieille échelle du jardin.

on

Dans une semaine, on ira à la mer.

on

On nourrit les phasmes de la classe.

on

On déguste une glace au moka.

on

Les astronautes ont rejoint l'ISS.

ont

Ils ont voyagé plusieurs heures.

ont

Nos amies ont des jolies fleurs dans leur jardin.

ont

Les enfants ont suivi le départ de Thomas Pesquet.

ont

Lucas et Rayan ont dessiné une fusée.

ont

Les astronautes ont pris des photos.

ont

On est en avance au cinéma.

on

On dessine un beau château.

on

On trouve la solution à ce problème.

on

On envoie un astronaute sur la lune.

on

On flotte en impesanteur.

on

On décrit ce merveilleux voyage.

on

Les journalistes ont suivi le départ de la fusée.

ont

On prépare un reportage.

on

Les phasmes ont mangé tout le lierre.

ont

On doit cueillir du lierre pour les phasmes.

on

Les élèves ont visité l'Euro Space Center.

ont

On a réalisé une expérience dans l'espace.

on