

JEU D'AMBASSADEUR : LE MATÉRIEL SCOLAIRE.

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

# äbasadør ä n-alfonic : lœ matérièl scolèr

## Ambassadeur en alfonic : le matériel scolaire

**Âge :** de 5 à 111 ans.

**Nombre de joueurs :** de 3 à 8.

**Autonomie :** les enfants et les adultes peuvent jouer sans l'aide d'un professeur.

**But :** identifier les phonèmes rassemblés et débuter dans la découverte de l'orthographe.

### Le principe du jeu

1. Découpez les cartes-objet et faites-en une pioche.
2. **Si on joue en un seul groupe :** chacun à son tour est « l'ambassadeur » : il pioche une carte et doit faire deviner le mot écrit dessus aux autres joueurs. Pour minuter le temps imparti, on peut utiliser un sablier. Le joueur qui mime n'a que le temps d'un sablier pour faire deviner son mot. S'il réussit, il garde la carte ; s'il échoue, il remet la carte dans la pioche. Le jeu est terminé quand la pioche est vide. Le gagnant est celui qui a réussi à faire deviner le plus de cartes.
3. **Si on joue en plusieurs équipes,** chaque équipe envoie un « ambassadeur » piocher une carte et en mimer le mot. Un sablier n'est pas nécessaire : car les équipes font la course pour deviner le plus de mots possible. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à deviner le plus de cartes.

Bon amusement !



Image : © milaoktasafitri (Pixabay).



*Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic  
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté. • Je parle donc j'écris !*  
[www.alfonic.org](http://www.alfonic.org)

JEU D'AMBASSADEUR : LE MATÉRIEL SCOLAIRE.

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

<b>lœ matérièl scolèr</b>	<b>lœ cartabl = la malèt</b>	<b>lœ plumié = la trws</b>
le matériel scolaire	le cartable = la mallette	le plumier = la trousse
<b>lœ crèyö</b>	<b>lœ bic</b>	<b>lœ stilo</b>
le crayon	le bic	le stylo
<b>l èfasær</b>	<b>la gom</b>	<b>lœ bic èfasabl</b>
l'effaceur	la gomme	le bic effaçable
<b>lœ marcœr = lœ fêtr</b>	<b>lœ marcœr fluorèsä</b>	<b>lœ marcœr vèléda</b>
le marqueur = le feutre	le marqueur fluorescent	le marqueur velléda



JEU D'AMBASSADEUR : LE MATÉRIEL SCOLAIRE.

Faire deviner un mot à son équipe sans parler.

<b>l ardwarz</b>	<b>l&amp;e tablô</b>	<b>la crè</b>
l'ardoise	le tableau	la craie
<b>la lat</b>	<b>l écèr</b>	<b>l&amp;e raportær</b>
la latte	l'équerre	le rapporteur
<b>la col</b>	<b>l&amp;e cöpa</b>	<b>lè sizô</b>
la colle	le compas	les ciseaux
<b>l&amp;e papié</b>	<b>l&amp;e cayé</b>	<b>l&amp;e jwrnal d&amp;e clas</b>
le papier	le cahier	le journal de classe



<b>la fard</b>	<b>læ clasær a anô</b>	<b>læ clasær a lævié</b>
la farde	le classeur à anneaux	le classeur à levier
<b>la pohèt ä plastic</b>	<b>l iṭercalèr</b>	<b>la calculatris</b>
la pochette en plastique	l'intercalaire	la calculatrice
<b>l iprimät</b>	<b>la tabl = læ bæ</b>	<b>la hèz</b>
l'imprimante	la table = le banc	la chaise
<b>la pèforatris</b>	<b>læ cwr dæ frasè</b>	<b>læ cwr dæ calcul</b>
la perforatrice	le cours de français	le cours de calcul

