

# Loto sonore des animaux de la ferme

## Etape 1 : découvrir les animaux

- Montrer les animaux les uns après les autres et demander de les nommer.
- Nommer le plus vite possible un animal montré (jouer au moins à 2).
- Nommer un animal et demander de le montrer et poser un jeton dessus. Trouver le plus vite possible un animal nommé (jouer au moins à 2).
- Montrer un animal et le nommer le plus vite possible (jouer au moins à 2).
- Reprendre ces jeux plusieurs fois afin de s'assurer de la connaissance du vocabulaire

## Etape 2 : loto sonore

- Donner une planche et faire écouter un son.
- Retrouver l'animal, le nommer et poser un jeton dessus.
- Le vainqueur est celui qui a posé un jeton sur chaque animal.
- Dans un premier temps utiliser les pistes « planche » car ces pistes regroupent les bruits des animaux de chaque planche.
- Puis, par la suite, associer le nom du cri de l'animal :

Ane : braie
Canard : cancan
Chat : miaule, ronronne
Cheval : hennit
Chien : aboie
Cochon : grogne
Coq : chante
Dindon : glougloute
Merle : siffle
Moineau : pépie
Mouton : bêle
Oie : cacarde
Paon : criarde
Pigeon : roucoule
Poule : caquette
Poussin : piaille
Souris : chicotte
Vache : meugle

## Variante : memory

- Les images des animaux peuvent aussi être utilisées pour faire un memory.
- Découper 2 images de chaque animal.
- Demander à l'enfant de les associer (retrouver les mêmes images), toujours en les nommant.
- Mélanger les cartes et les poser sur la table face cachée.
- Retourner un animal, le laisser à sa place et le nommer.
- Retourner une autre carte et la nommer aussi. Si les 2 cartes sont identiques, c'est gagné. Les ramasser et les mettre sur le côté. Sinon cacher de nouveau les 2 cartes et les reposer à leur place.
- Une fois toutes les cartes ramassées, les compter. Celui qui a le plus de carte a gagné.
- Pour commencer, ne prendre de 3 animaux différents (cela fait 6 cartes). Puis ajouter de nouveaux animaux au fur et à mesure des nouvelles parties.