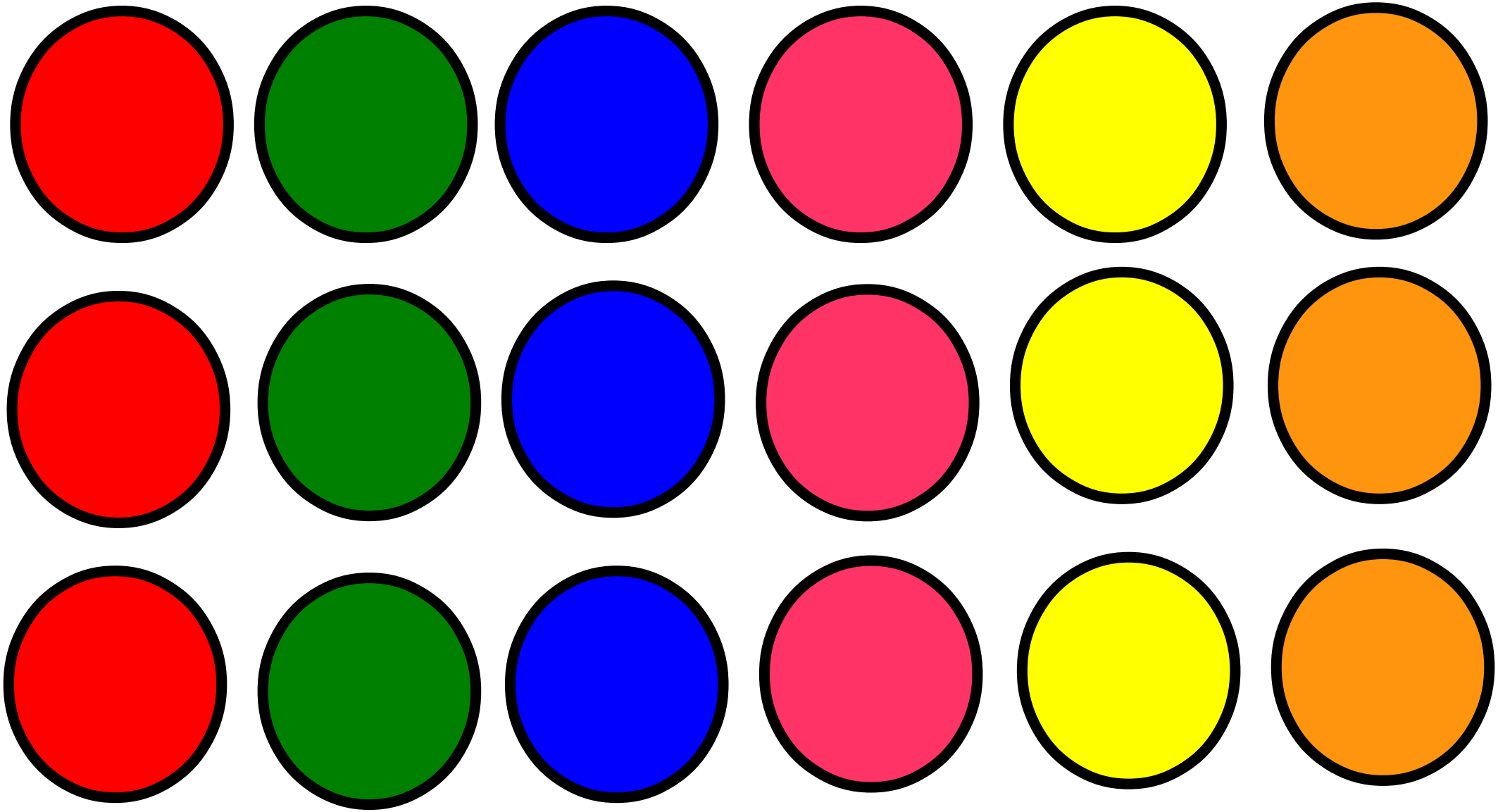
Air
Air
Air
Air
Air
Air
Air
Air
Air

Terre	Terre	Terre
Terre	Terre	Terre
Terre	Terre	Terre

Mer	Mer	Mer
Mer	Mer	Mer
Mer	Mer	Mer



Air, Terre, Mer

Nombre de joueurs *: 2 à 6 joueurs*
Matériel : cartes « terre, mer, air » , pions « joker »

Compétences travaillées :
- assimiler le lexique des animaux selon leurs modes de vie
- savoir nommer des noms génériques (thème animaux)

But : être le dernier encore en jeu

Déroulé de la partie :

Chaque joueur dispose devant lui de 3 jetons « joker ».
Toutes les cartes « terre, air, mer » sont disposées au centre de la table face retournée, les unes sur les autres.
Chacun à son tour, un joeur pioche une carte.
Si le joueur tire une carte « terre », il doit nommer un animal vivant sur terre (ex : chien).
Si le joueur tire une carte « mer », il doit nommer un animal vivant dans la mer (ex : dauphin).
Si le joueur tire une carte « air », il doit nommer un animal vivant sur terre (ex : pigeon).
En cas de mauvaise réponse ou si le joueur n'arrive pas à répondre, il peut utiliser un jeton joker. Il reste donc toujours dans la partie .

Attention, un animal ne peut être cité qu'une seule fois. Un animal appartenant à deux catégories (ex : canard) peut être nommé deux fois.

Si le joueur ne répond pas et n'a plus de jetons joker alors il est éliminé.
Le dernier joueur encore en jeu gagne la partie !