

Objectifs pédagogiques

Ce jeu veut exercer l'acquisition et l'évocation du vocabulaire au travers de trois tâches :

1 - **La dénomination** : l'enfant devra donner le nom d'un maximum d'images sur un temps imparti. Cette activité stimulera l'apprentissage de mots nouveaux. Des études ont par ailleurs démontré que des corrélations fortes existaient entre capacités de lecture et dénomination rapide.

2 - **La fluence** : l'enfant devra donner le plus de mots possibles d'un champ lexical donné, dans un temps imparti. Cette activité exerce l'évocation catégorielle du vocabulaire. Elle implique une bonne organisation de la mémoire sémantique.

3 - **La devinette** : l'enfant devra répondre à des devinettes. Cette activité entraîne la capacité à associer aux mots une représentation mentale précise, déterminée en fonction de critères spécifiques.

L'ensemble de ce jeu a pour objectif plus global de rendre ludiques les activités exerçant le vocabulaire. La dénomination notamment est souvent vécue comme un exercice fastidieux par l'enfant, mais devient dans ce cadre interactif un plaisir porté par l'enjeu de gagner.

CONTENU

- 1 plateau de jeu avec un circuit de 5 à 10 cases.
- 1 sachet de taches de coccinelles
- 6 pions pour avancer sur le circuit
- 6 coccinelles dépouillées de leurs 4 taches
- 1 dé déterminant l'activité à faire
- 96 frises de dénomination de difficulté graduelle soit 768 images.
- 37 cartes de fluence (4 niveaux de difficulté) soit 148 questions
- 75 cartes de devinettes (4 niveaux de difficulté) soit 300 devinettes
- 1 minuteur permettant d'imposer un temps chronométré

But du jeu

Chaque joueur a une coccinelle qui a perdu ses 4 taches. Il faut les récupérer le plus vite possible. On en gagne une à chaque fois que l'on passe par la case départ.

Le premier joueur qui a complété sa coccinelle a gagné.

Règle du jeu :

Sélectionner les frises de dénomination, les cartes devinettes et les cartes fluence que l'on veut exercer et en faire trois pioches.

Mettre le plateau de jeu entre les joueurs. Poser la frise avec les fleurs de toutes les couleurs à côté.

Donner une grosse coccinelle et une petite de même couleur à chaque joueur. La petite coccinelle sera posée sur la fleur "départ" (fleur rouge) du plateau et la grosse coccinelle restera en possession du joueur. Elle lui permettra de rassembler ses "points".

Le premier joueur jette le dé. Il tombe sur une des trois activités proposées.

> S'il tombe sur la dénomination :



Le joueur doit donner le nom du plus possible d'objets de la frise sur le temps imparti, déterminé selon l'âge des enfants :

- en maternelle : sélectionner 20, 15 ou 10 secondes pour une difficulté maximale. (on peut éliminer le chronométrage pour les enfants très jeunes)

- en primaire : sélectionner 10, 8 ou 5 secondes pour une difficulté maximale.

Une fois que le joueur a fini, on compte le nombre d'images correctement dénommées. Le joueur avance du nombre en question (exemple : s'il a dénommé correctement 5 images sur les 8, il avancera de 5 cases).





> S'il tombe sur les devinettes :




On proposera au joueur 2 devinettes de la carte piochée. Le niveau de difficulté de la première devinette posée à l'enfant correspond à son âge :

 **niveau 1** : enfant de 4 ans

 **niveau 2** : enfant de 5 ans

 **niveau 3** : enfant de 6 ans

 **niveau 4** : enfant de 7 ans

Si l'enfant répond bien à la première devinette, on lui proposera une deuxième devinette de niveau supérieur (ou de même niveau à 7 ans et +). Si l'enfant ne répond pas bien à la première devinette, on lui proposera une deuxième devinette de niveau inférieur (ou de même niveau à 4 ans).







- > Si le joueur répond aux 2 devinettes, il avancera de 6 cases.
- > Si le joueur ne répond qu'à 1 devinette, il avancera de 3 cases.
- > Si le joueur ne répond à aucune devinette, il n'avancera pas.

> S'il tombe sur la fluence :

-  Dis le plus possible de choses qui ne manquent.
-  Dis le plus possible de légumes.
-  Dis le plus possible de viandes et de charcuteries.
-  Dis le plus possible de mots qui commencent par la son [p].

Le joueur doit donner le plus possible de mots dans le champ lexical exigé par la carte piochée. On décidera de la difficulté à proposer selon l'âge de l'enfant :

-  **niveau 1** : enfant de 4 ans
-  **niveau 2** : enfant de 5 ans
-  **niveau 3** : enfant de 6 ans
-  **niveau 4** : enfant de 7 ans et +

- en maternelle : sélectionner 20 secondes

- en primaire : commencer à 20 secondes puis sélectionner 15 ou 10 secondes pour une difficulté maximale. A chaque fois que l'enfant évoque un mot, l'adulte avance son doigt sur la bande de fleurs qui se trouve sur le côté du plateau.

Le joueur avance du nombre de mots évoqués sur le temps imparti (exemple : s'il a évoqué 4 aliments sur les 20 secondes, il avancera de 4 cases)

> S'il tombe sur le joker :

Le joueur choisit son activité.

Le parcours pourra se faire

> **Sur les 5 fleurs blanches** (la fleur rouge n'étant qu'un passage et non une case)
Commencer par ce parcours au départ,

> **Sur 6 fleurs** si on considère la fleur rouge comme une case,

> **Sur 10 fleurs** quand il n'y a que 2 à 3 joueurs.

A chaque fois que le joueur passe par la fleur rouge, il gagne une tache qu'il place sur sa coccinelle.

Le premier qui a recouvert les 4 taches a gagné.

3 possibilités sont offertes par le jeu :

> On pourra décider de **faire les trois activités** (dénomination, fluence, devinettes) dans tous les champs lexicaux (6 au total).

> On pourra décider de **ne traiter que d'un champ lexical particulier** (une référence de couleur par champ permet de faire le tri des cartes dans chaque activité) ; on pourra ainsi par exemple décider de faire les trois activités dans le champ des animaux uniquement.

6 champs lexicaux sont proposés :

- 1- **les aliments** (réf. jaune)
- 2- **les habits et parties du corps** (réf. orange)
- 3- **les animaux** (réf. rose)
- 4- **les objets de la maison** (réf. violet)
- 5- **les véhicules** (réf. bleu)
- 6- **les jeux et loisirs** (réf. vert)

> On pourra décider de **ne faire qu'une seule activité sur les trois proposées** (soit de la dénomination, soit de la fluence, soit des devinettes) en excluant l'usage du dé.

- Conseils:**
1. Il peut être intéressant d'évoquer avec les enfants les différentes catégories lexicales avant de jouer surtout si on utilise toutes les frises (leur citer les 6 thèmes).
 2. Il peut être avantageux d'effectuer une première séance de travail (réalisable en grand groupe) par un tour d'horizon rapide du vocabulaire des frises que l'on va choisir d'exercer, de manière à entraîner l'apprentissage préalable du lexique.
 3. Il importe de toujours donner le titre de la frise avant la dénomination car on retrouve le rappel des séries en fluence.
 4. Il est impératif, une fois que l'enfant a fini de dénommer toutes les images d'une frise, que l'adulte donne le nom des objets qu'il n'a pas pu évoquer pour permettre l'acquisition de mots nouveaux.

variantes possibles à la règle du jeu

1^{ère} variante :

On retirera le plateau et on ne travaillera qu'avec les grosses coccinelles.

On fixera un challenge en dénomination et en fluence (nombre de mots minimal à atteindre)

Si l'enfant parvient au nombre de mots requis dans une de ces deux activités ou répond à une devinette, il gagnera une tache de coccinelle

Le premier qui aura rempli sa coccinelle aura gagné.

2^{ème} variante :

On fixera un challenge en dénomination et en fluence (nombre de mots minimal à atteindre)

Si l'enfant parvient au nombre de mots dans une de ces deux activités ou répond correctement à une devinette, il lancera un dé classique et avancera du nombre de points correspondant à la face du dé.

A chaque fois qu'il passera par la fleur rouge, le joueur gagnera une tache.

Le premier qui aura rempli sa coccinelle aura gagné.

3^{ème} variante : Dans un cadre individuel (jeu entre un adulte et un enfant)

On lancera chacun son tour le dé

L'enfant commencera toujours l'activité ; l'adulte aura les points restants :

- > **En dénomination**, si l'enfant évoque 5 images, l'adulte dénommera les 3 autres. L'enfant avancera de 5 cases et l'adulte de 3.
 - > **En fluence**, si l'enfant évoque 3 mots, l'adulte devra en donner 5 autres (en complétant la frise qui est à côté du plateau). L'enfant avancera de 3 cases et l'adulte de 5.
 - > **En devinette**, si l'enfant répond correctement à une devinette, il aura 3 points. Sinon, c'est l'adulte qui les remportera.
 - > **Quand le dé tombera sur le joker**, celui qui l'aura lancé choisira l'activité.
- Le premier des deux qui aura rempli sa coccinelle aura gagné.**

AUTEUR

Florence BOUY
Orthophoniste

GRAPHISTE

Pascal BIET

à partir
de 4 ans

LEXIDÉFI



Acquisition et évocation rapide du vocabulaire

Objectifs rééducatifs

Le Lexidéfi s'adresse aux enfants ayant un retard de langage (à partir de 4 ans) mais aussi aux enfants dyslexiques de primaire (du CP au CE2) et aux enfants dysphasiques sans critères d'âge car cette pathologie peut-être durablement marquée par une restriction lexicale et/ou un manque du mot.

Ce jeu d'acquisition et d'évocation du lexique est articulé autour de trois activités :

- . la dénomination,
- . la devinette,
- . la fluence.

1 - **La dénomination** est un exercice d'évocation fondamental à l'entraînement du vocabulaire et elle occupe, de ce fait, une place importante dans nos rééducations. Cependant, elle devient une tâche rapidement fastidieuse pour l'enfant. Le Lexidéfi a donc eu pour objectif premier de créer **un imagier que l'on joue** à dénommer. L'enjeu de gagner stimule le plaisir de l'enfant à évoquer les mots qu'il connaît et à en acquérir de nouveaux, ce que permet le cadre interactif.

A cet aspect purement ludique, on a ajouté une contrainte temporelle (l'enfant doit dénommer le plus de mots possibles de la frise qui lui est attribué en un temps donné.)

2 - **La devinette** exerce l'évocation lexicale en fonction de critères pertinents. Elle incite l'enfant à stocker des représentations sémantiques précises qui facilitent l'accès au vocabulaire.

3 - **La fluence** sollicite l'évocation catégorielle du lexique et implique une organisation en réseaux de la mémoire sémantique. Cette tâche est également chronométrée.

CONTENU

- 1 plateau de jeu avec un circuit de 6 à 10 cases
- 1 sachet de taches de coccinelles
- 6 pions pour avancer sur le circuit
- 6 coccinelles dépouillées de leurs 4 taches
- 1 dé déterminant l'activité à faire
- 96 frises de dénomination (de difficulté graduelle) soit 768 images
- 37 cartes de fluence (4 niveaux de difficulté) soit 148 questions
- 75 cartes de devinettes (4 niveaux de difficulté) soit 300 devinettes
- 1 dispositif permettant d'imposer un temps chronométré*

*Ce dispositif ludique a été prévu de façon à ce que l'enfant visualise le cours du temps imparti. Son attrait peut constituer un perturbateur attentionnel que l'enfant aura à gérer. S'il n'est pas en mesure de le faire, on supprimera ce dispositif et on utilisera un chronomètre classique. L'utilisation du chronomètre ordinaire sera également préférable si l'on souhaite un calcul rigoureux du temps, car l'échelle rapportée sur le dispositif n'est qu'approximativement découpée en unités de seconde.

But du jeu

Chaque joueur a une coccinelle qui a perdu ses taches. Il faut les récupérer le plus vite possible.

On gagne une tache à chaque passage sur la fleur "départ" (fleur rouge).
Le premier joueur qui a complété sa coccinelle a gagné.

Préparation du jeu

Sélectionner les frises de dénomination, les cartes devinettes et les cartes fluence que l'on veut exercer et en faire trois pioches.

Mettre le plateau de jeu entre les joueurs. Poser la frise avec les fleurs de toutes les couleurs à côté.

Donner une grosse coccinelle et une petite de même couleur à chaque joueur. La petite coccinelle sera posée sur la fleur "départ" (fleur rouge) du plateau et la grosse coccinelle restera en possession du joueur. Elle lui permettra de rassembler ses "points".

Règle du jeu entre 1 enfant et 1 adulte

L'enfant et l'adulte lanceront chacun leur tour le dé pour sélectionner une activité.

En premier temps, l'enfant exécutera toujours la tâche demandée et l'adulte complétera ensuite ce qu'il n'a pas réussi à faire. L'enfant gagnera alors le nombre de points qui correspondra au nombre d'éléments qu'il a réussis, et l'adulte gagnera le nombre de points qui correspondra aux éléments restants.

Le premier joueur lance le dé.

> S'il tombe sur la dénomination :



Une frise sera piochée et l'enfant devra donner le nom du plus possible d'objets de la frise sur le temps imparti, déterminé en fonction :

- de l'âge de l'enfant (20 secondes pour les enfants de 4ans, 10 à 15 secondes pour les enfants de 5-6 ans, 8 à 10 secondes pour les enfants de primaire, 8 à 5 secondes pour les enfants qui réussissent facilement)
- de ses capacités (On adaptera le temps à chaque enfant avec l'objectif de le réduire au fil des séances).

Une fois le temps imparti écoulé, on comptera le nombre d'images correctement dénommées et l'enfant avancera du nombre de cases correspondantes.

ex : si l'enfant a correctement dénommé 5 images sur les 8, il avancera de 5 cases.

L'adulte donnera le nom des images qui n'ont pas été dénommées afin que l'enfant en fasse l'apprentissage et il avancera du nombre de cases correspondantes.

ex : si l'enfant a correctement dénommé 5 objets mais n'a pas pu donné le nom des 3 autres images de la frise, l'adulte dénommera ces 3 images et avancera de 3 cases.

> S'il tombe sur la devinette :



L'adulte lira à l'enfant une des devinettes de la carte piochée. Le niveau de difficulté sera ici aussi adapté à l'âge de l'enfant et à ses capacités (les âges ne sont donnés qu'à titre indicatif : certains enfants de 5 ans pourront par ex réussir des devinettes de niveau 3).

- niveau 1** : enfant de 4 ans
- niveau 2** : enfant de 5 ans
- niveau 3** : enfant de 6 ans
- niveau 4** : enfant de 7 ans et +





Si l'enfant répond correctement à la devinette, il avancera de deux cases.

S'il ne répond pas correctement à la devinette, c'est l'adulte qui avancera de deux cases, après lui avoir fourni la réponse attendue.

> S'il tombe sur la fluence :



L'enfant devra donner le plus de mots possibles dans le champ lexical exigé par la carte piochée sur un temps de 20 secondes. Les trois premiers niveaux de la carte proposent des consignes de fluence sémantique, le quatrième niveau est une consigne de fluence phonétique. On décidera de la difficulté à proposer selon l'âge de l'enfant et ses capacités.

-  **niveau 1** : enfant de 4 ans
-  **niveau 2** : enfant de 5 ans
-  **niveau 3** : enfant de 6 ans
-  **niveau 4** : enfant de 7 ans et +

Le temps imparti pourra être modifié en fonction de l'enfant : s'il réussit bien, on pourra réduire le temps à 15 voir 10 secondes (en primaire surtout).

A chaque fois que l'enfant évoquera un mot, l'adulte avancera son doigt sur la bande de fleurs que l'on aura placée à côté du plateau. On comptera ainsi le nombre de mots évoqués et l'enfant avancera du nombre de cases correspondantes. L'adulte complètera la frise de fleurs du nombre de mots manquants pour aller jusqu'à 8.
ex : Si l'enfant a donné 3 mots sur le temps imparti, l'adulte devra en donner ensuite 5 autres. L'enfant avancera donc de 3 cases et l'adulte de 5 cases.

> S'il tombe sur le joker :



Le joueur qui aura lancé le dé (l'enfant ou l'adulte) choisira l'activité à faire.

Une fois la tâche exécutée, l'autre joueur lancera le dé et on jouera selon les mêmes modalités.

A chaque fois qu'un joueur passera par la case "départ" (fleur rouge), il gagnera une tache qu'il placera sur sa coccinelle. Le premier joueur qui aura recouvert sa coccinelle de ses 4 taches aura gagné.

Temps de jeu :

Le parcours pourra se faire sur :

- 10 fleurs pour une partie d'environ 10 à 20 minutes.

- 6 fleurs (juste les grosses fleurs) pour une partie rapide d'environ 5 minutes ou lorsque l'on jouera avec des enfants très jeunes ou ayant d'importants handicaps.

Pour accroître le temps de jeu, les deux joueurs pourront prendre deux coccinelles à compléter chacun.

AUTEUR

Florence BOUY
Orthophoniste

GRAPHISTE

Pascal BIET

à partir
de 4 ans

Jeu en groupe ou jeu duel en tour de rôle strict

Chaque joueur gagnera ses propres points.

Le premier joueur lancera le dé :

S'il tombe sur la dénomination, il devra donner le plus de mots possibles de la frise qu'il aura piochée sur le temps imparti et avancera du nombre de mots correctement dénommés.

S'il tombe sur la devinette, un des joueurs (ou l'autre joueur dans le cadre duel) lui lira une devinette (de niveau établi avant le jeu). Il avancera de deux cases s'il réussit à trouver la bonne réponse. S'il ne trouve pas la bonne réponse, il n'avancera pas.

S'il tombe sur la fluence, il devra donner le plus de mots possibles appartenant au thème pioché (de niveau établi avant le jeu), dans le temps imparti (20 secondes ou moins).

S'il tombe sur le joker, il choisira son activité.

Le joueur suivant, quel qu'il soit (enfant ou adulte), se soumettra au même protocole.

Dans le cadre duel, l'adulte s'imposera un temps bien plus court que l'enfant en dénomination et fluence pour que le jeu soit plus équitable. Quand il tombera sur la devinette, soit l'enfant lui lira une devinette de niveau 4 soit l'enfant inventera une devinette de son choix.

A chaque fois qu'un joueur passera par la case "départ" (fleur rouge), il gagnera une tache de coccinelle. Le premier joueur qui aura complété sa coccinelle aura gagné.

Jeu avec challenge

On retirera le plateau et on ne travaillera qu'avec les grosses coccinelles.

On se donnera un challenge en dénomination et en fluence, en fixant un nombre de mots minimal à atteindre pour chacune de ces activités.

Dans le cadre duel, l'enfant exécutera toujours d'abord la tâche et l'adulte n'interviendra qu'en second temps si le challenge n'est pas atteint ou si la réponse à la devinette n'est pas fournie (principes de la règle de base).

Chaque joueur lancera à son tour le dé :

Pour la dénomination ou la fluence :

- si l'enfant parvient au nombre de mots requis par le challenge, il gagnera une tache de coccinelle.

- si l'enfant ne parvient pas au nombre de mots requis par le challenge, c'est l'adulte qui gagnera une tache (après avoir évoqué le nombre de mots attendus).

Pour la devinette (que l'adulte lira) :

- si l'enfant donne la bonne réponse, il gagnera une tache.

- si l'enfant ne donne pas la bonne réponse, c'est l'adulte qui gagnera une tache.

Le premier qui aura complété sa coccinelle aura gagné.

Autres possibilités :

- On pourra prendre chacun plusieurs coccinelles à compléter.
- Si l'on veut garder le plateau, on pourra choisir d'avancer d'une case sur le plateau à chaque bonne réponse plutôt que de compléter une coccinelle.
- L'adulte pourra préférer être un joueur à part entière plutôt que d'intervenir en correction de réponses. On jouera alors en tour de rôle strict, chaque joueur gagnant ses propres points. Cette modalité s'appliquera nécessairement pour faire jouer un groupe d'enfants.

Jeu avec challenge + dé classique

On ajoutera à l'ensemble du jeu un dé classique (tout en gardant le dé du jeu sélectionnant l'activité à faire).

On se donnera un challenge en dénomination et en fluence en fixant un nombre de mots minimal à atteindre pour chacune de ces activités.

Dans le cadre duel, l'enfant exécutera toujours d'abord la tâche et l'adulte n'interviendra qu'en second temps si le challenge n'est pas atteint ou si la réponse à la devinette n'est pas fournie (principes de la règle de base).

Chaque joueur lancera à son tour le dé du jeu:

Pour la dénomination ou la fluence :

- si l'enfant parvient au nombre de mots requis par le challenge, il pourra ensuite lancer un dé classique et avancer du nombre de cases correspondant à la face du dé (ex : 4 points sur le dé, il avance de 4 cases).

- si l'enfant ne parvient pas au nombre de mots requis par le challenge, c'est l'adulte qui lancera le dé et avancera du nombre de cases correspondant à la face du dé (après avoir évoqué le nombre de mots attendus).

Pour la devinette (que l'adulte lira) :

- si l'enfant donne une bonne réponse, il pourra ensuite lancer le dé et avancer du nombre de cases correspondant à la face du dé.

- si l'enfant ne donne pas une bonne réponse, c'est l'adulte qui lancera le dé et avancera du nombre de cases correspondant à la face du dé.

A chaque fois qu'un joueur passera par la case "départ"(fleur rouge), il gagnera une tache de coccinelle. Le premier joueur qui aura complété sa coccinelle aura gagné.

Autre possibilité :

L'adulte pourra préférer être un joueur à part entière plutôt que d'intervenir en correction de réponses. On jouera alors en tour de rôle strict, chaque joueur gagnant ses propres points. Cette modalité s'appliquera nécessairement pour faire jouer un groupe d'enfants.

Pour toutes difficultés à comprendre la règle du jeu ou toutes suggestions utiles, contactez : Florence.BOUY@wanadoo.fr

La cuisine	Les ustensiles de cuisine	Les ustensiles de cuisine	Les véhicules qui n'avancent pas vite	Les véhicules qui avancent vite
table	bouteille	casseroles	vélo	avion
four micro-ondes	carafe	cuillère en bois	patinette	train
réfrigérateur	lire-bouchon	poêle	mobylette	moto
lave-linge	plateau	cocotte	charrette	voiture de course
cuisinière	plat	moule	tracteur	voiture de police
lave-vaisselle	saladier	rouleau	barque	ambulance
eyer	coquetier	fouet	paniche	fusée
placard	louche	passoire	tank	scotter des mers

Les véhicules de travail	Les moyens de transport de l'eau	Les moyens de transport de l'air	Les moyens de transport de la terre	Les parties de la voiture
camion-citerne	bateau	avion	voiture	roues
camion de pompier	sous-marin	fusée	camion	volant
voiture de police	barque	hélicoptère	autobus	coffre
ambulance	planche à voile	soucoupe volante	train	moteur
taxi	scotter des mers	navette spatiale	méto	phares
tracteur	canoé	parachute	moto	portières
dépanneuse	peniche	montgolfière	scotter	essuie-glace
bulldozer	volier	décollaplane	camionnette	rétroviseur

Les véhicules qui se tirent	Les transports à deux roues	Les transports à quatre roues	Les sports (1)	Les sports (2)
charrette	moto	voiture	football	vélo
luge	vélo	autobus	tennis	cheval
traineau	patinette	tracteur	ping-pong	ski
remorque	scooter	cadille	boxe	patin à glace
caravane	mobylette	landau	judo	natation
wagon	charrette	camionnette	basket-ball	course
carrosse	caravane	camping-car	rugby	gymnastique
catène	remorque	carrosse	volley-ball	golf

Les jeux avec un objet qui roule	Les jeux extérieurs	Les jouets représentant des êtres vivants	Les jeux préférés des filles	Les jeux préférés des garçons
ballon	vélo	poupée	poupée	voiture
balle	patinette	ours	poupée marmoulin (Barbie)	train électrique
billes	balançoire	playmobil	poussette	grue
boules	toboggan	marionnette	corde à sauter	garage
bowling	carf-volant	indien	perles	circuit
baby-foot	patin à roulettes	cow-boy	maquillage	légos
billard	roller	soldat	dînette	robot
flipper	skate	dinosaure	marchande	

Les jeux que l'on peut faire seul	Les jeux de société	Le dessin	Les instruments de musique	Les sorties
console	cartes	crayon	tambour	piscine
ordinateur	dé	feutre	guitare	cinéma
game-boy	domino	stylo	piano	cirque
cube	loto	pinceau	flûte	zoo
pâte à modeler	jeu de l'oie	peinture	trompette	manège
coloriage	jeu de petits chevaux	tableau	violon	restaurant
puzzle	jeu de dames	crayon	batterie	pique-nique
yoyo	jeu d'échecs	pastel	accordéon	musée



Les fruits	banane
	fraise
	raisin
	citron
	poire
	Kiwi
	noix de coco
	cacahuète



Les fruits	pomme
	banane
	raisin
	pêche
	abricot
	noix
	châtaigne
	groseille

Les fruits	fraise	Les légumes	carotte	Les légumes	salade
orange	orange	potiron	pomme de terre	carotte	
citron	ananas	tomate	tomate	haricot vert	
cerise	noisette	maïs	maïs	petit pois	
melon	framboise	citrouille	citrouille	courgette	
pastèque	pampelmousse	oignon	oignon	chou-fleur	
olive	démentine	ail	ail	courgette	
avocat	prune	poivron	poivron	artichaut	

Les légumes	tomate	Les plats courants	frites	Les friandises	bonbon	Les boissons	eau	Les pâtisseries	croissant
salade	salade	riz	riz	sucette		vin	coca	brioche	
champignon	champignon	soupe	soupe	chewing-gum			jus d'orange	crêpe	
radis	radis	purée	purée	carambar			café	gaufre	
cornichon	cornichon	chips	chips	caramél			thé	pain au chocolat	
endive	endive	spaghetti	spaghetti	nougat			bière	pain aux raisins	
poireau	poireau	ravioli	ravioli	réglisse			champagne	dîsson aux pommes	
asperge	asperge	lentilles	lentilles	barbe à papa				cake	

Les pâtisseries	gâteau	Les laitages	lait	Les assaisonnements	sel	Les viandes et charcuteries	viande	Le petit déjeuner	pain
biscuit	biscuit	beurre	beurre	poivre		poulet	beurre	confiture	
tarle	tarle	camembert	camembert	moutarde		jambon	miel	croissant	
galette	galette	gruyère	gruyère	mayonnaise		saucisson	saucisson	croissant	
madelaine	madelaine	yaourt	yaourt	ketchup		pâté	pâté	brioche	
flan	flan	crème	crème	huile		saucisses	saucisses	brioche	
éclair	éclair	fromage blanc	fromage blanc	vinaigre		steak haché	steak haché	biscotte	
religieuse	religieuse	petits suisses	petits suisses	persil		brochettes	brochettes	céréales	

Les aliments à emporter	glace	Les ingrédients d'un gâteau	lait	Les habits des filles	robe	Les habits des garçons	pyjama	Les habits d'hiver	manteau
pizza	pizza	beurre	beurre	jupe		pantalon	chemise	pull	
hamburger	hamburger	œuf	œuf	culotte		veste	veste	bonnet	
crêpe	crêpe	farine	farine	soutien-gorge		collant	collant	écharpe	
gaufre	gaufre	sucre	sucre	bas		corsage	corsage	gants	
sandwich	sandwich	chocolat	chocolat	chemise de nuit		caleçon	caleçon	anorak	
hot-dog	hot-dog	crème fraîche	crème fraîche					moufles	
croque-monsieur	croque-monsieur	levure	levure						

Les habits d'été	tee-shirt short maillot de bain casquette polo bermuda sandales tongs	Les habits recouvrant le haut du corps	tee-shirt pull gilet chemise veste blouson polo sweat-shirt	Les habits recouvrant le haut et le bas	robe pyjama manteau impermeable jogging salopette robe de chambre peignoir	Les sous-vêtements	culotte slip chaussettes collant bas soutien-gorge cagoule catégon maillot de corps	Ce que l'on met sur la tête	chapeau bonnet casque couronne capuche cagoule casquette béret
Ce que l'on met aux pieds	chaussures boîtes chaussons baskets sandales sabots tongs palmes	Les parties de l'habillement	poche bouton capuche fermeture Eclair facot talon manche col	Les accessoires	lunettes ceinture sac gants écharpe bretelles foulard moufles	Les bijoux et la coiffure	montre bague collier bracelet boucle d'oreille barrette serre-tête broche	Le bras	bras main doigt pouce ongle poing poignet coude
La jambe	jambe pied genou cuisse cheville mollet talon orteil	Le tronc	cou dos nombril épaule seins fesses ventre taille	Le haut du visage	nez yeux oreilles cheveux front sourcils cils paupière	Le bas du visage	bouche nez dent langue lèvres joue menton narines	Les animaux des pays chauds	éléphant girafe lion zèbre hippopotame rhinocéros gazelle hyène
Les animaux des pays chauds	crocodile perroquet araignée serpent singe gorille panthère/jaguar toucan	Les animaux qui déplacent l'homme	chien de traineau cheval poney éléphant chameau dromadaire âne renne	Les animaux des montagnes	papillon hibou loup ours chèvre algè marmotte chamois	Les animaux qui aiment l'eau	canard grenouille crocodile hippopotame castor raton laveur phoque delfin	Les animaux de la maison	chat chien lapin poisson tortue cochon d'Inde canari perruche
Les animaux des pays froids	balaine pingouin ours chien de traineau loup phoque morse renne	Les oiseaux	perroquet pingouin cigogne mouette autruche pélican cygne flamant rose	Les oiseaux	canard pigeon corbeau pie hirondelle moineau rouge-gorge paon	Les animaux qui font des bonds	grenouille kangourou lapin lièvre sauterelle biche gazelle puce	Les animaux qui courent vite	cheval écureuil lion tigre panthère/guépard lièvre autruche gazelle

Les animaux qui grimper aux arbres	chat écureuil singe lézard panthère/éopard panda koala caméléon	Les animaux de la campagne	souris hérisson ver de terre rat crapaud taupe chauve-souris limace	Les insectes	coccinelle abeille mouche moustique fourmi sauterelle libellule scarabée	Les animaux des bois	écureuil escargot hibou renard lièvre sanglier biche cerf	Les animaux de la ferme	vache lapin cochon mouton poule coq ole dindon
Les pièces de la maison	cuisine chambre salle de bain toilettes salle à manger garage cave grenier	Les outils	marteau scie clou vis tournevis pince clif perceuse	Le jardin	pelle râteau brouette arrosoir tuyau d'arrosage parasol tondeuse barbecue	Le linge de la maison	fenêtre porte sonnette toit volet balcon antenne parabole	Les objets de la maison (2)	tapis tableau poubelle parier cuvette cage aquarium cendrier
La salle de bain	robinet douchette baignoire lavabo serviettes gant miroir/glace balance	Ce qui sert à être beau et propre	savon brosse peigne brosse à dent dentifrice shampooing parfums rasoir	Ce qui sert à soigner	coton pansement bande sirop thermomètre pommade cachet suppositoire	Le linge de la maison	rideau serviette mouchoirs drap couverture couette torchon nappe	Les meubles	table chaise lit bureau armoire bibliothèque étagères commode
Les petits appareils électro-appareils	lampe aspirateur radiateur fer à repasser sèche-cheveux grille-pain robot cassérolère	Les appareils du son et de l'image	television téléphone ordinateur radio chaîne hi-fi appareil photo caméscope magnéto-cassette	La chambre	lit oreiller réveil lampe armoire table de chevet commode berceau	Le séjour	table télévision canapé fauteuil fauteuil cheminée buffet pendule	Les couverts	couteau fourchette cuillère assiette verre bol tasse sauce
Les animaux qui partent aux abords	chat écureuil singe lézard panthère/éopard panda koala caméléon	Les animaux de la campagne	souris hérisson ver de terre rat crapaud taupe chauve-souris limace	Les insectes	coccinelle abeille mouche moustique fourmi sauterelle libellule scarabée	Les animaux des bois	écureuil escargot hibou renard lièvre sanglier biche cerf	Les animaux de la ferme	vache lapin cochon mouton poule coq ole dindon
Les pièces de la maison	cuisine chambre salle de bain toilettes salle à manger garage cave grenier	Les outils	marteau scie clou vis tournevis pince clif perceuse	Le jardin	pelle râteau brouette arrosoir tuyau d'arrosage parasol tondeuse barbecue	Le linge de la maison	fenêtre porte sonnette toit volet balcon antenne parabole	Les objets de la maison (2)	tapis tableau poubelle parier cuvette cage aquarium cendrier
La salle de bain	robinet douchette baignoire lavabo serviettes gant miroir/glace balance	Ce qui sert à être beau et propre	savon brosse peigne brosse à dent dentifrice shampooing parfums rasoir	Ce qui sert à soigner	coton pansement bande sirop thermomètre pommade cachet suppositoire	Le linge de la maison	rideau serviette mouchoirs drap couverture couette torchon nappe	Les meubles	table chaise lit bureau armoire bibliothèque étagères commode
Les petits appareils électro-appareils	lampe aspirateur radiateur fer à repasser sèche-cheveux grille-pain robot cassérolère	Les appareils du son et de l'image	television téléphone ordinateur radio chaîne hi-fi appareil photo caméscope magnéto-cassette	La chambre	lit oreiller réveil lampe armoire table de chevet commode berceau	Le séjour	table télévision canapé fauteuil fauteuil cheminée buffet pendule	Les couverts	couteau fourchette cuillère assiette verre bol tasse sauce