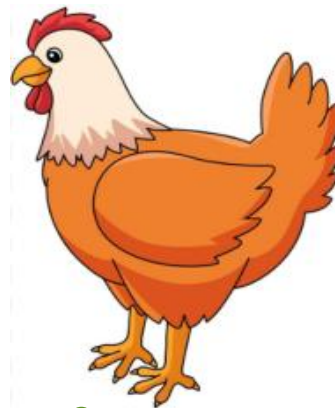


A

a a



Akoho



© Catherine RHIAT - 2025

B

b b



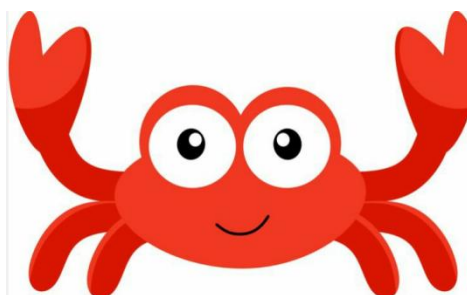
Bibilava



© Catherine RHIAT - 2025

D

d d



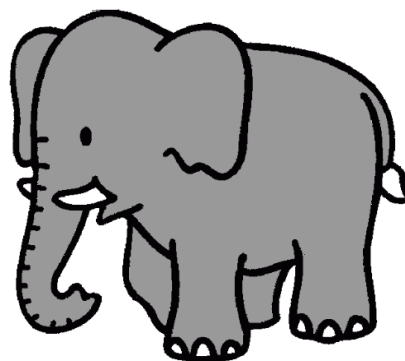
Drakaka



© Catherine RHIAT - 2025

E

e e



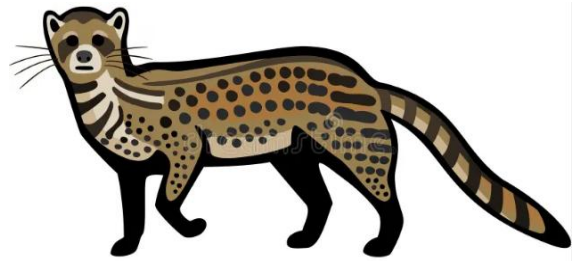
Elefanta



© Catherine RHIAT - 2025

F

f f



Fanaloka



© Catherine RHIAT - 2025

G

g g



Gana



© Catherine RHIAT - 2025

H

h h



Hala



© Catherine RHIAT - 2025

I

i i



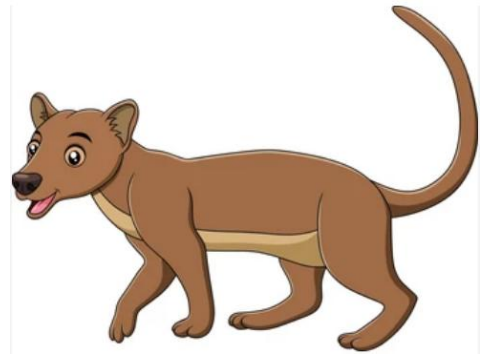
Iguana



© Catherine RHIAT - 2025

J

j j



Jaboady



© Catherine RHAT - 2025

K

k k



Kankana



© Catherine RHAT - 2025

L

l l



Lolo



© Catherine RHAT - 2025

M

m m



Moka



© Catherine RHAT - 2025

N

n n



Narwhal



© Catherine RHIAT - 2025

O

O o



Ombivavy



© Catherine RHIAT - 2025

P

p p



Papango



© Catherine RHIAT - 2025

R

r r



Renitantely



© Catherine RHIAT - 2025

S

S s



Sahona



© Catherine RHIAT - 2025

T

t t



Tanalahy



© Catherine RHIAT - 2025

V

V v



Varika



© Catherine RHIAT - 2025

Y

y y



Yak



© Catherine RHIAT - 2025

# Z

## z z



# Zirafy



© Catherine RHAT - 2025

## LOGIC ABIDY

dès 3 ans

**Jeu conçu par Catherine Rhat**

*Enseignante, autrice, conceptrice de jeux et présidente de l'association*

**Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar**

<https://www.aslm-lemuriens.org>



### Matériel

Imprimez les pages en A4 en 1 exemplaire.  
Plastifiez-les pour une meilleure conservation.  
Découpez les cartes.

Les cartes vertes sont des voyelles.  
Les cartes oranges sont des consonnes.

### Règle du jeu

L'enfant associe des lettres aux images.  
Il n'y a pas de gagnant ou de perdant.

### Compétences développées

Concentration – Ecoute – Raisonnement  
pour  
Reconnaitre les différentes graphies  
Associer les lettres à des images  
Former l'alphabet