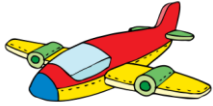


A a

a



E e

e



U u

u



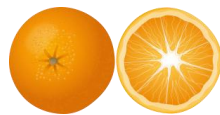
I i

i



O o

o



Y y

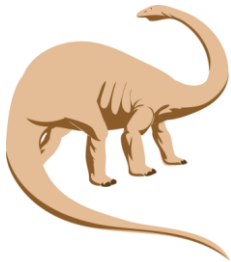
y



D

d

d



F

f

f



G

g

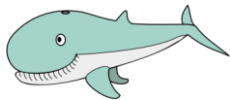
g



B

b

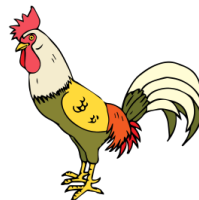
b



C

c

c



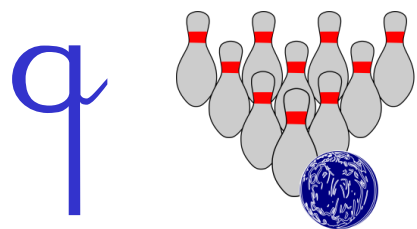
H

h

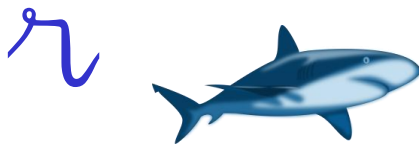
h



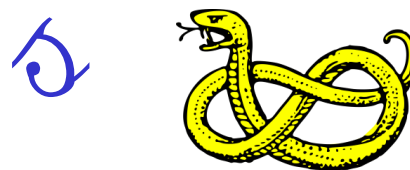
Q q



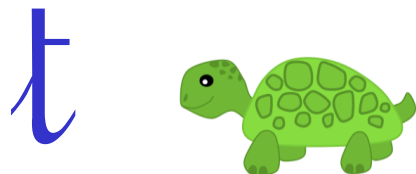
R r



S s



T t



V v

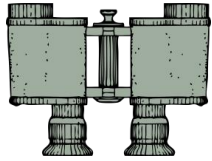


W w



J j

j



K k

k



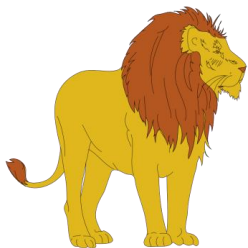
N n

n



L l

l



M m

m



P p

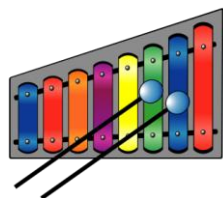
p



X

x

x

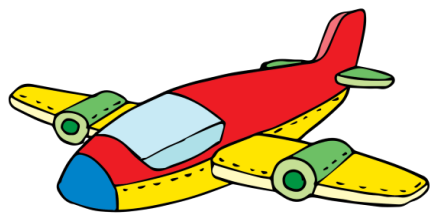


Z

z

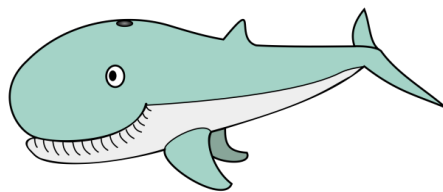
z





avion

avion



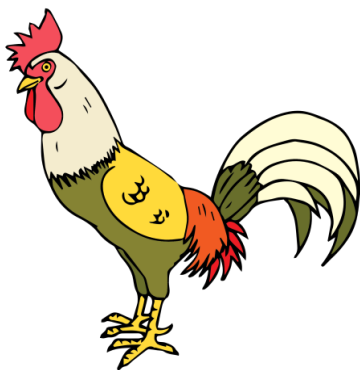
baleine

baleine



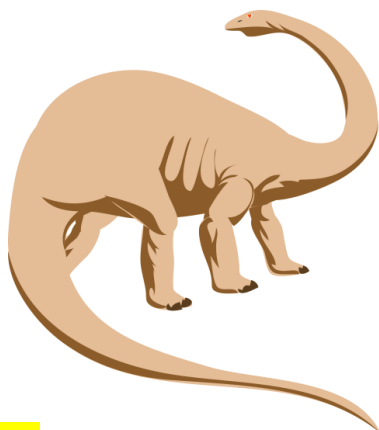
fantôme

fantôme



coq

coq



dinosaure

dinosaure



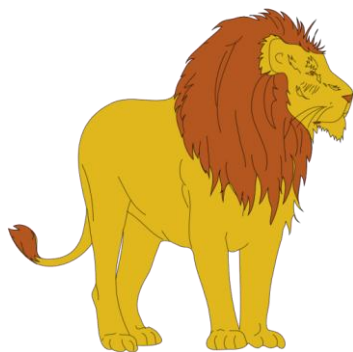
gâteau

gâteau



kangourou

kangourou



lion

lion



homme

homme



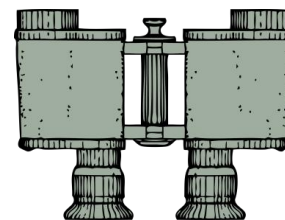
moto

moto



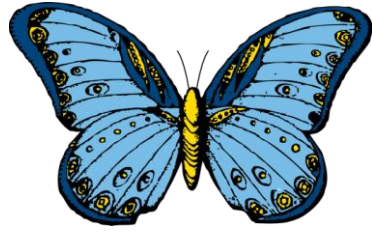
neige

neige



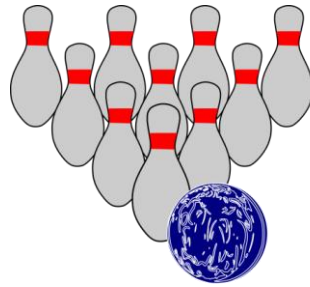
jumelles

jumelles



papillon

papillon



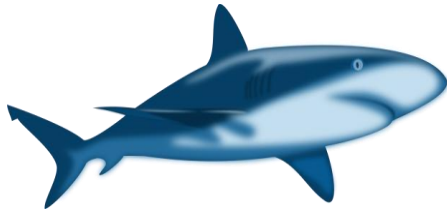
quilles

quilles



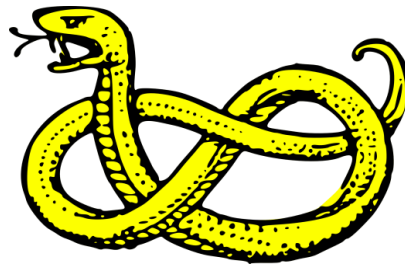
zèbre

zèbre



requin

requin



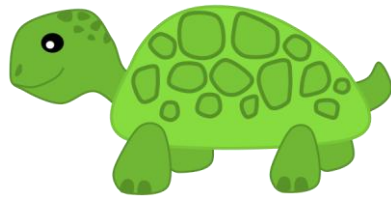
serpent

serpent



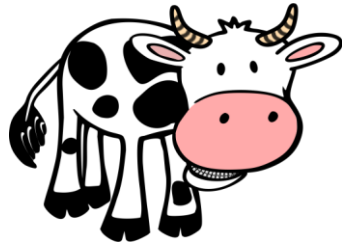
écureuil

écureuil



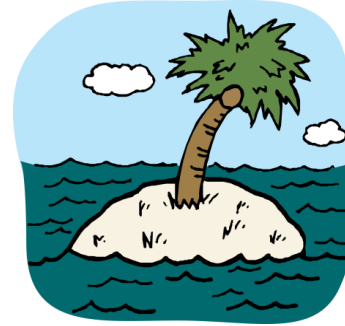
tortue

tortue



vache

vache



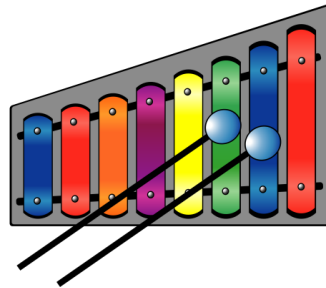
île

île



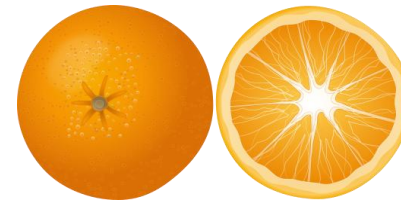
wagon

wagon



xylophone

xylophone



orange

orange



usine

usine



yaourt

yaourt

DÉPART



ARRIVÉE



Z

z

z



Y

y

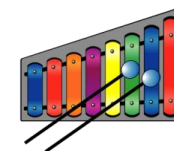
y



X

x

x



A

a

a



B

b

b



C

c

c



W

w

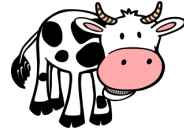
w



V

v

v



U

u

u



T

t

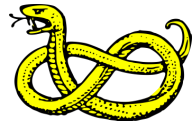
t



S

s

s



D

d

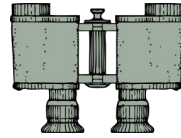
d



J

j

j



K

k

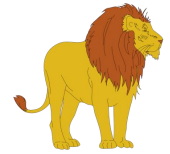
k



L

l

l



E

e

e



I

i

i



M

m

m



F

f

f



G

g

g



H

h

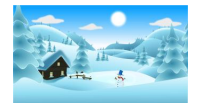
h



N

n

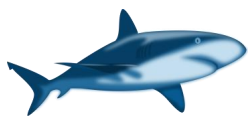
n



R

r

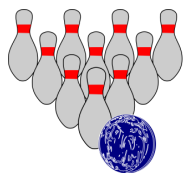
r



Q

q

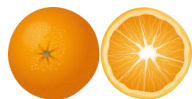
q



O

o

o

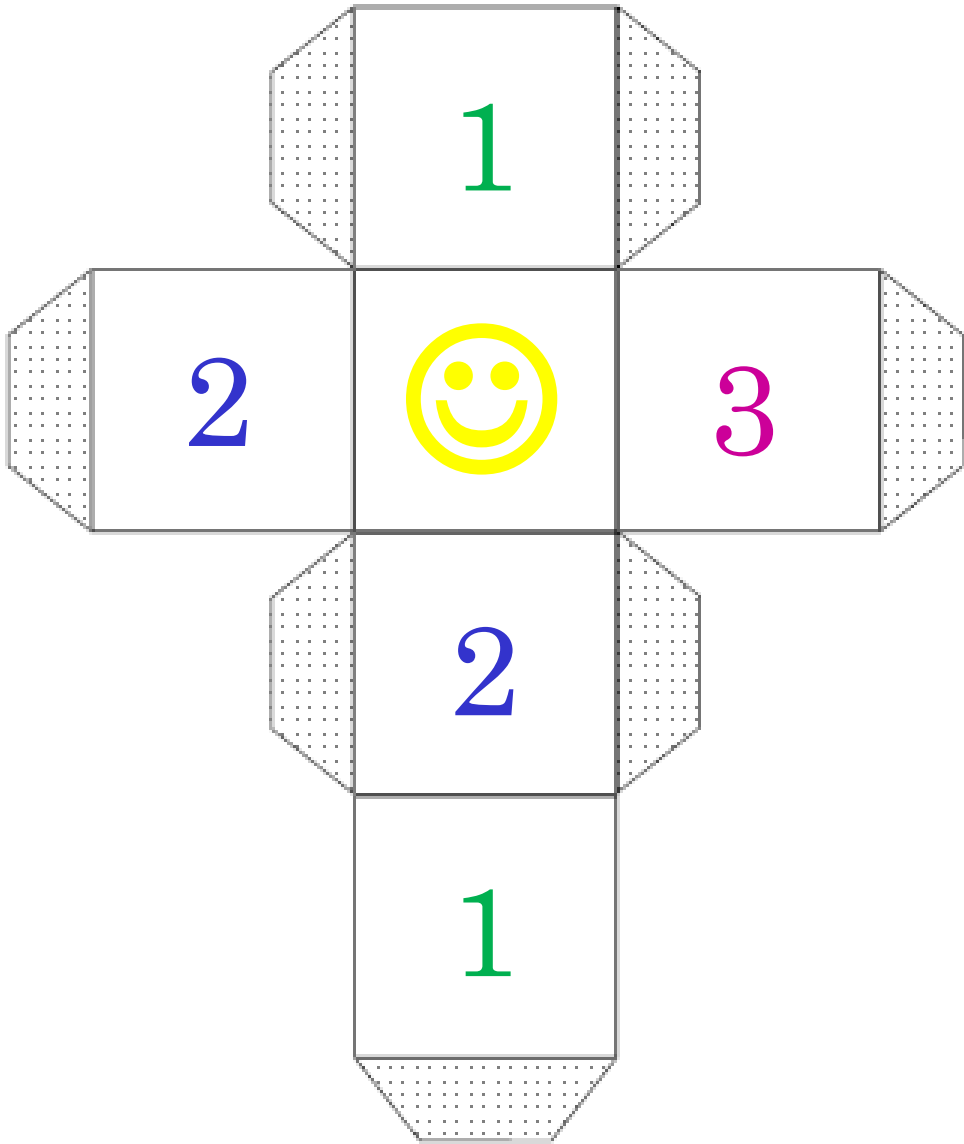


P

p

p





# Règle du jeu

## Compétences travaillées :

- Mémoriser les différentes écritures des lettres de l'alphabet. (cartes-lettres)
- Établir des relations entre l'oral et l'écrit. (cartes-mots)
- Repérage et anticipation
- Maîtrise des déplacements sur une piste

## But du jeu :

Il s'agit de se débarrasser le premier des cartes en sa possession : cartes des lettres de l'alphabet ou cartes des mots de référence.

Nombre de joueurs : 2 ou 3

## Déroulement :

Choisir l'une des 2 séries de cartes et en distribuer 8 à chacun.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, chacun avec son pion.

Le plus jeune commence : il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. Si le dé tombe sur la face ☺, le joueur avance son pion sur la case de son choix. Il prononce le nom de la lettre et se débarrasse de la carte correspondante s'il la possède. Si elle est en possession d'un autre joueur, celui-ci peut s'en débarrasser.

Plusieurs tours de piste sont possibles. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de carte en sa possession.

BON JEU !!!

# Notice de montage

## Matériel nécessaire :

- papier cartonné A4 blanc 160g (type bristol)
- une paire de ciseaux
- colle en bâton
- 2 élastiques

## Composition

- un plateau de jeu (pages 11 à 14)
- 2 séries de 26 cartes (pages 1 à 5 pour la série 1 et pages 6 à 10 pour la série 2)
- 4 pions (page 15)
- 1 dé (page 15)

## Réalisation :

*Le jeu ne se joue qu'avec 1 série à la fois.*

**Imprimer** sur du papier cartonné les pages concernant le plateau, les pions, le dé ainsi que les cartes.

*Montage :*

- **le plateau :**  
Couper sur les pointillés les marges basses des pages 1 et 2 et les marges gauches et droites des pages 2 et 4.  
Positionner la page 2 sur la page 1 et la page 4 sur la page 3.  
Positionner les pages 1 et 2 assemblées sur les pages 3 et 4 assemblées.
- **les pions :**  
Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier sur les pointillés, endroit contre endroit, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.
- **les cartes :**  
Découper les cartes. Les classer ensuite par série et les maintenir avec un élastique.