

a i u i o / au a

ou

u

é / e

ou

o / au

o

a

u



i

a

o / au

ou

u

Départ

a



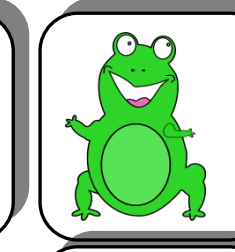


o / au

a

u

i

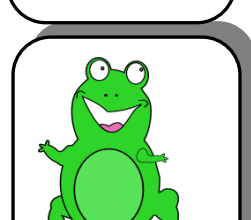


é / e

i

o / au

u



a

u

i

é / e

a

é



i

ou

a

o / au



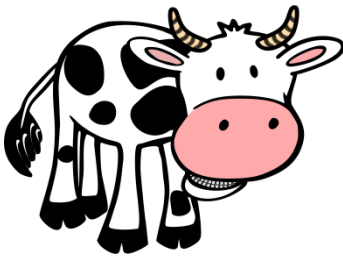
une valise



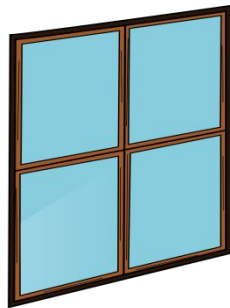
un vélo



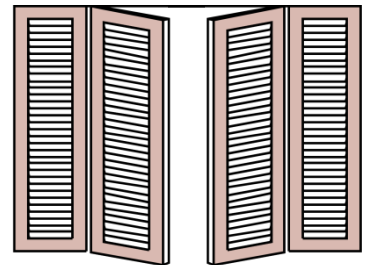
la télévision



une vache



une vitre



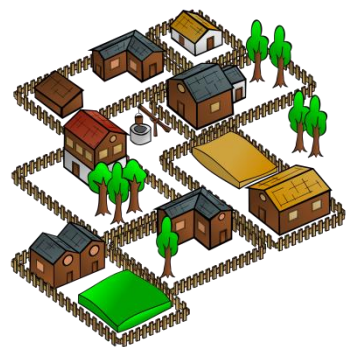
les volets



un volant



une cravate



un village



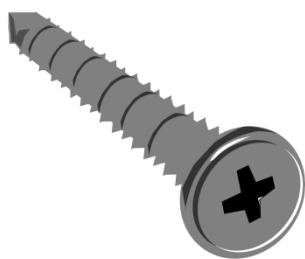
une vague



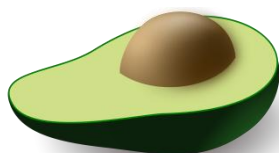
une longue  
vue



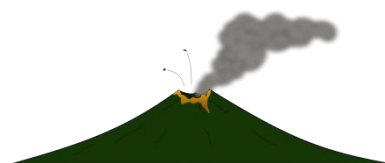
La voûte



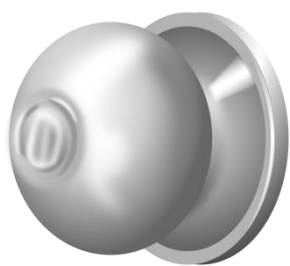
une vis



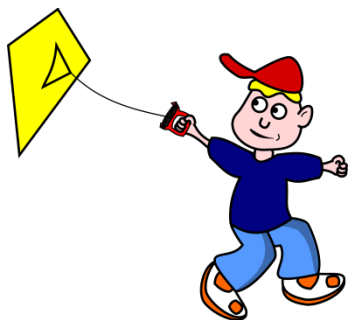
un avocat



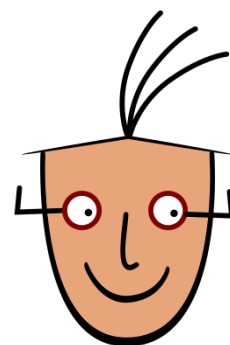
un volcan



un verrou.



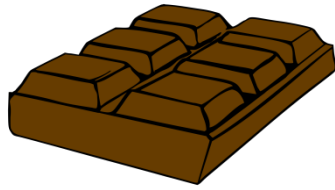
un cerf-volant



un visage



un **chou**



du **chocolat**



une **chouette**



une  
**chauve-souris**



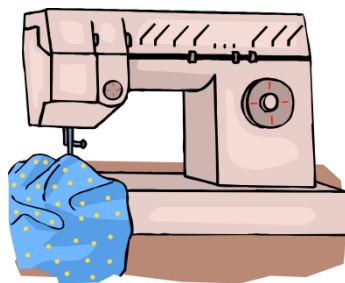
une **chaussette**



un **chou-fleur**



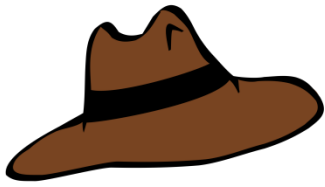
des **chips**



une **machine**  
à coudre



un **chalet**



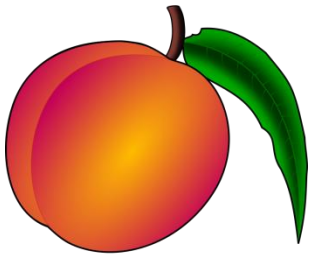
un **chapeau**



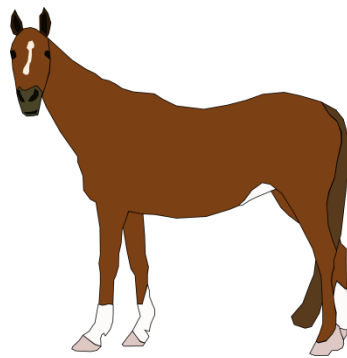
un **château**



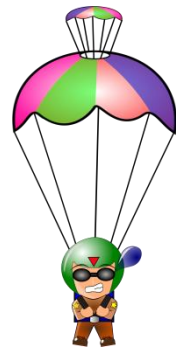
un **chameau**



une **pêche.**



un **cheval**



un **parachute**



les **cheveux**



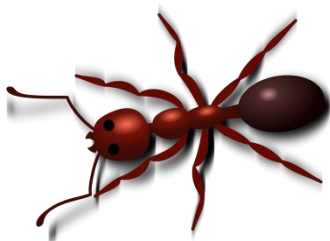
des **chiffres**



une **chenille**



du **fard**



une **fourmi**



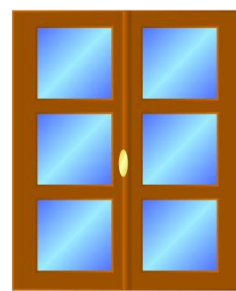
une **fusée**



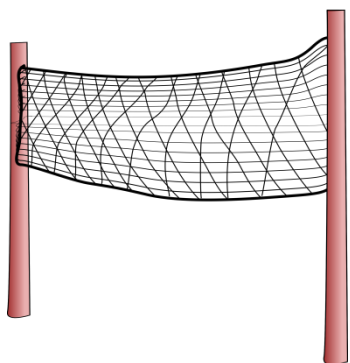
un **fusil**



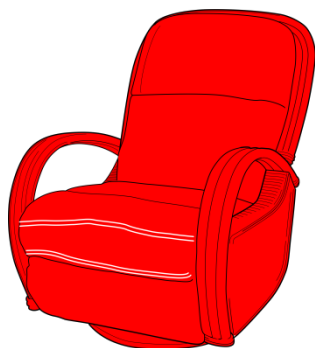
de la **ficelle**



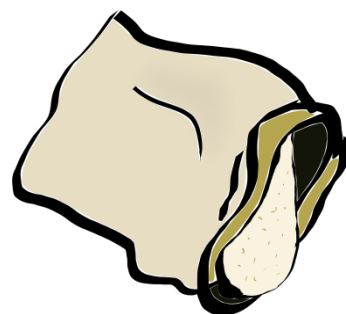
la **fenêtre**



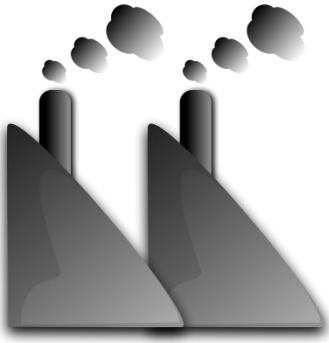
un **filet**



un **fauteuil**



de la **farine**



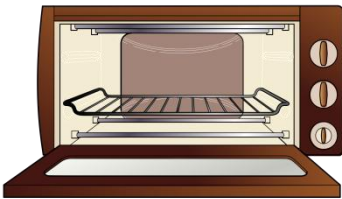
de la **fumée**



une **fourchette**



la **forêt**



un **four**



une **fille**



la **confiture**



un **foulard**



une **fée**



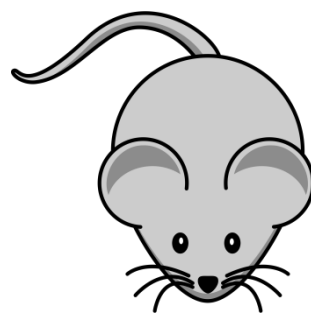
du **café**



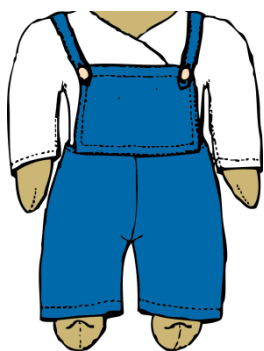
un **sapin**



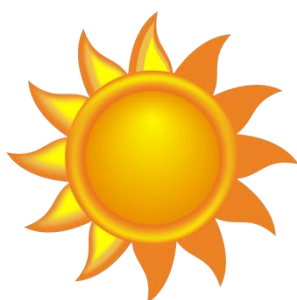
du **sucre**



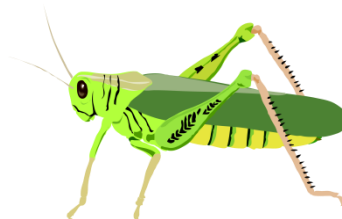
une **souris**



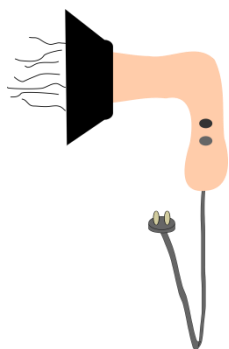
une **salopette**



le **soleil**



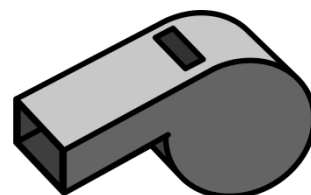
une **sauterelle**



un **séchoir**



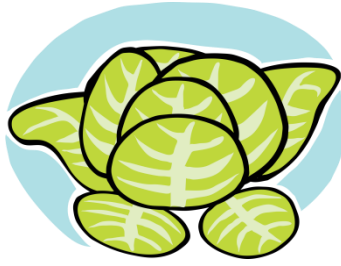
une **serrure**



un **sifflet**



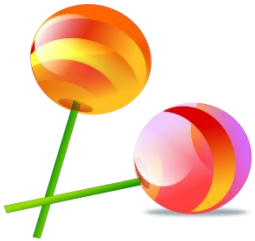
une **sirène**



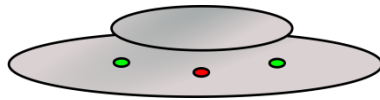
une **salade**



**six**



des **sucettes**



une **soucoupe**



une **seringue**



de la **soupe**



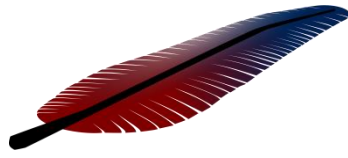
un **parasol**



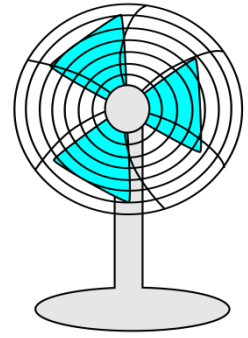
des **chaussures**



une planète



une plume



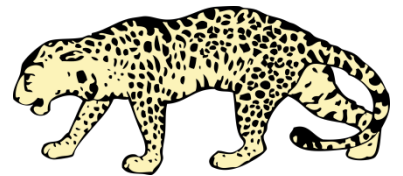
un ventilateur



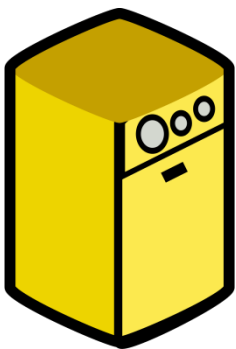
un lavabo



des légumes



un léopard



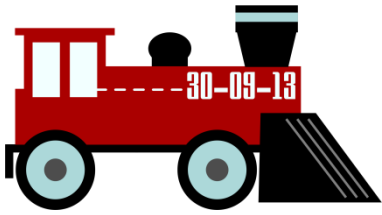
une machine à laver



un livre



une louche



une  
**locomotive**



un **vélo**



une **loupe**



des **lunettes**



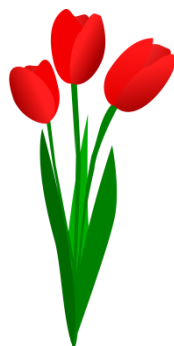
un **loup**



un **hélicoptère**



des  
**allumettes**



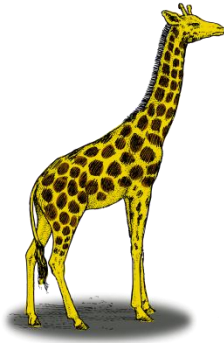
des **tulipes**



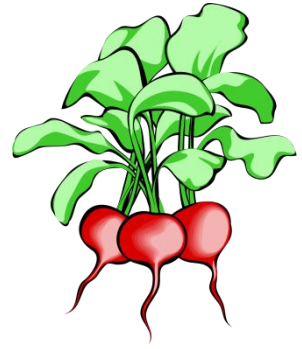
un **stylo**



un aspirateur



une girafe



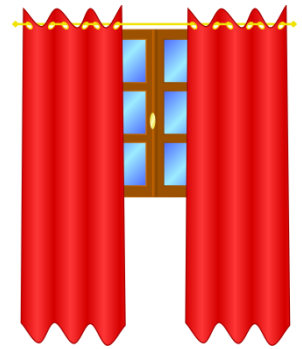
un radis



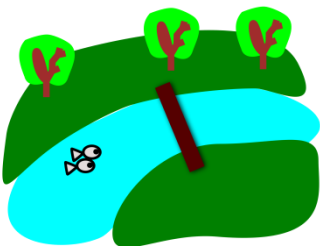
un réveil



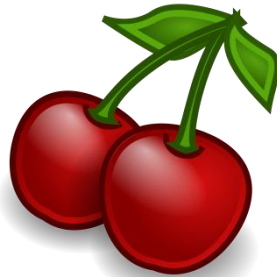
un carré



des rideaux



une rivière



des cerises



un robot



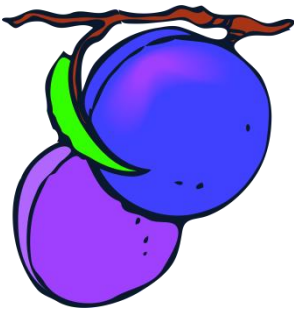
un arrosoir



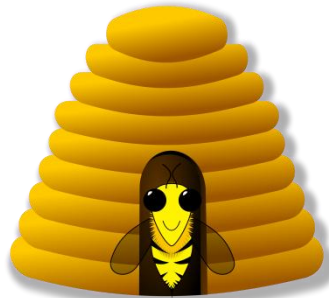
un robinet



une rose



des prunes



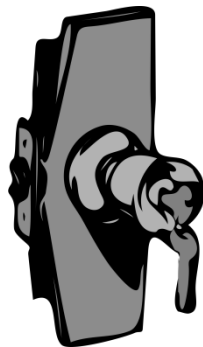
une ruche



un ruban



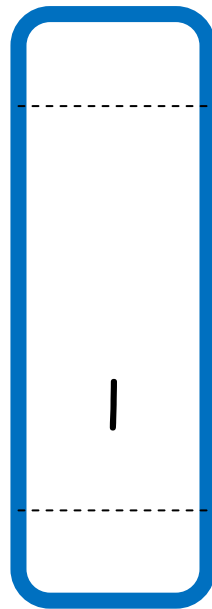
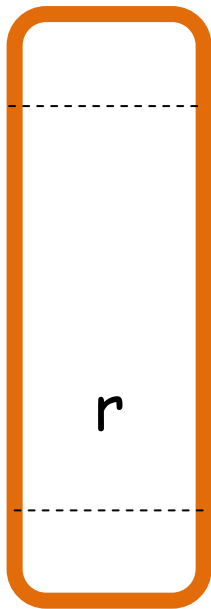
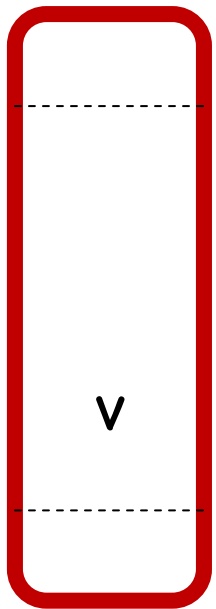
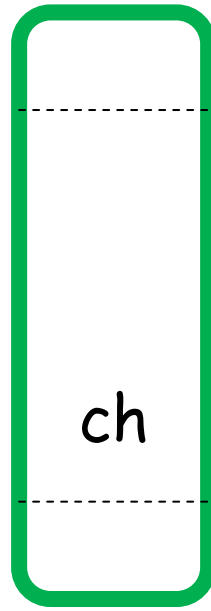
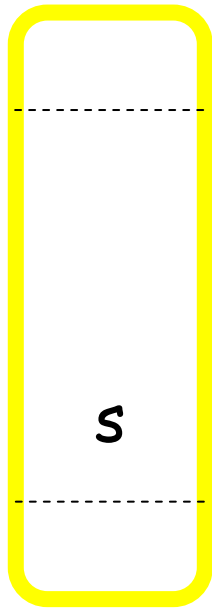
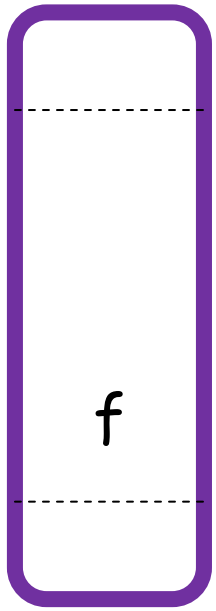
un kangourou



un verrou



une girouette



# Notice de montage

## Matériel nécessaire :

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

## Composition

- un plateau de jeu (pages 1 et 2)
- 6 séries de 18 cartes (pages 3 à 14)
- 6 pions-consonnes (page 15)

## Réalisation :

*Le jeu ne nécessite que 2, voire 3 au maximum, séries de cartes, par partie. Vous pouvez donc échelonner les impressions et les découpages des pages concernées.*

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

## *Montage :*

### ➤ **le plateau :**

Couper l'excédent de papier de la page 2. Encoller la marge blanche droite de la page 1 et venir y positionner la page 2 de manière à reconstituer la piste.

### ➤ **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 à l'extérieur du trait de couleur (l'arrondi n'est pas obligatoire !). Les classer ensuite par couleur et les maintenir avec un élastique.

# Règle du jeu

## Compétences travaillées :

- Acquisition du principe alphabétique
- Permanence de l'écrit
- Discrimination visuelle
- Repérage et anticipation
- Maîtrise des déplacements sur une piste

## But du jeu :

Il s'agit de retrouver dans des mots les syllabes formées avec le pion-consonne et les cases voyelles, de manière à pouvoir se débarrasser, le premier, des cartes-mots en sa possession.

## Déroulement :

**Choisir 2 séries de cartes** et les 2 pions de même couleur qui y sont associés. (on peut prendre de plus nombreuses séries, selon ses objectifs, le nombre de joueurs ou le temps imparti).

Les pions sont communs aux joueurs : chacun choisit à chaque tour le pion qu'il pense le plus opportun, en fonction de son jeu.

**Mélanger** toutes les cartes puis en **distribuer 9** à chaque joueur. Le reste constitue la pioche qui sera posée à côté du plateau.

Placer les 2 pions sur la case départ.

Le premier joueur lance le dé, avance avec le pion-consonne choisi jusqu'à la case-voyelle d'arrivée et produit oralement la syllabe formée. Ex : sssss...a = sa.

*Éviter d'introduire le petit mot **et** : « **s et a** » qui sera, ensuite, très difficile à enlever. En cas de difficulté, faire « prolonger » la consonne ssssssss...en maintenant le pion en l'air et le poser, d'un coup, en énonçant la voyelle.*

À tour de rôle, chaque joueur cherche, parmi son jeu, la ou les cartes contenant la syllabe formée et s'en débarrasse en la ou les posant sur le plateau. (les cartes seront ensuite mises sous la pioche)

Si un joueur ne peut poser de carte, il doit en piocher une. Si cette carte convient, il la pose. Dans le cas contraire elle vient s'ajouter à son jeu.

Le joueur suivant choisit, à son tour, le pion qu'il veut faire avancer et le déplace, en fonction du dé, à partir de la case où il se trouve. Et ainsi de suite... jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de carte en sa possession.

## Cases particulières :

La case « **grenouille** » est une case « chance ». Un arrêt sur cette case permet au joueur de choisir une case voyelle, sur laquelle il ira placer son pion, lui permettant ainsi, à coup sûr de poser une ou plusieurs cartes. L'enfant passe alors d'un processus de décodage (lire une syllabe) à un processus d'encodage (trouver les lettres nécessaires pour écrire une syllabe donnée).

Si un joueur tombe sur **une case jaune**, au tour suivant, le pion devra obligatoirement emprunter le chemin jaune. (ce qui limite son accès aux cases « grenouille »)

**BON JEU !**