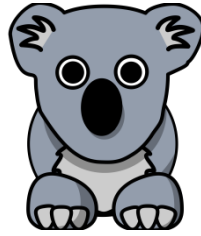
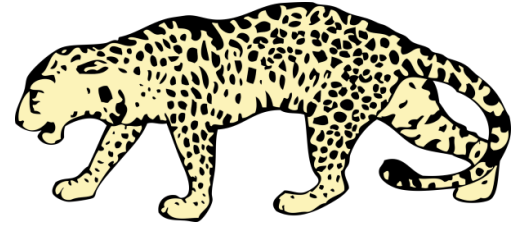


--	--	--



--	--	--



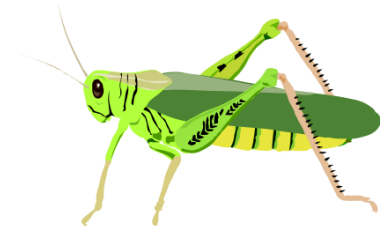
--	--	--



--	--	--



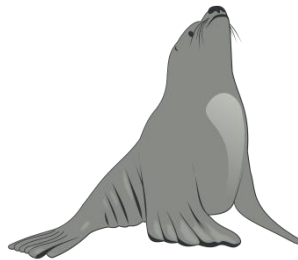
--	--	--



--	--	--



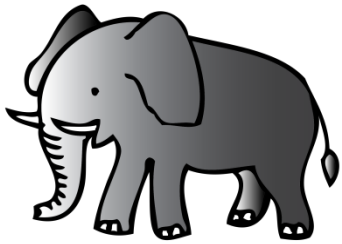
--	--	--



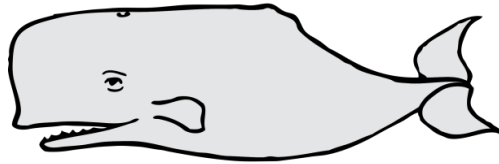
--	--	--



--	--	--



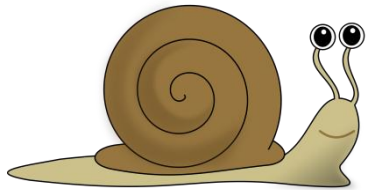
--	--	--



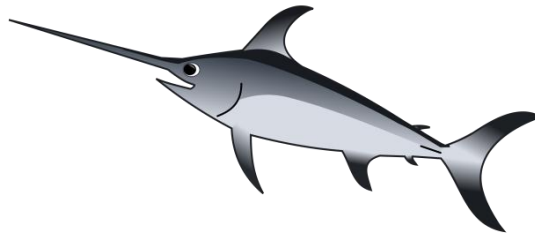
--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--

ə

é

ə

a

ə

é

ca

ca

es

es

ko

ko

kan

kan

coc

coc

dro

dro

sau

sau

lé

lé

es

es

cro

cro

o

o

pé

pé

per

per

l̃é	cu	car	gou	ma	o	co	li
lé	cu	car	gou	ma	o	co	li
raì	cha	a	ci	te	pa	ta	ro
rai	cha	a	ci	te	pa	ta	ro

phant
phant

reuil
reuil

got
got

rou
rou

daire
daire

pard
pard

dile
dile

can
can

gnée
gnée

lot
lot

la
la

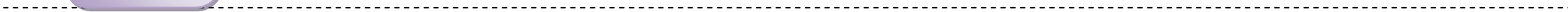
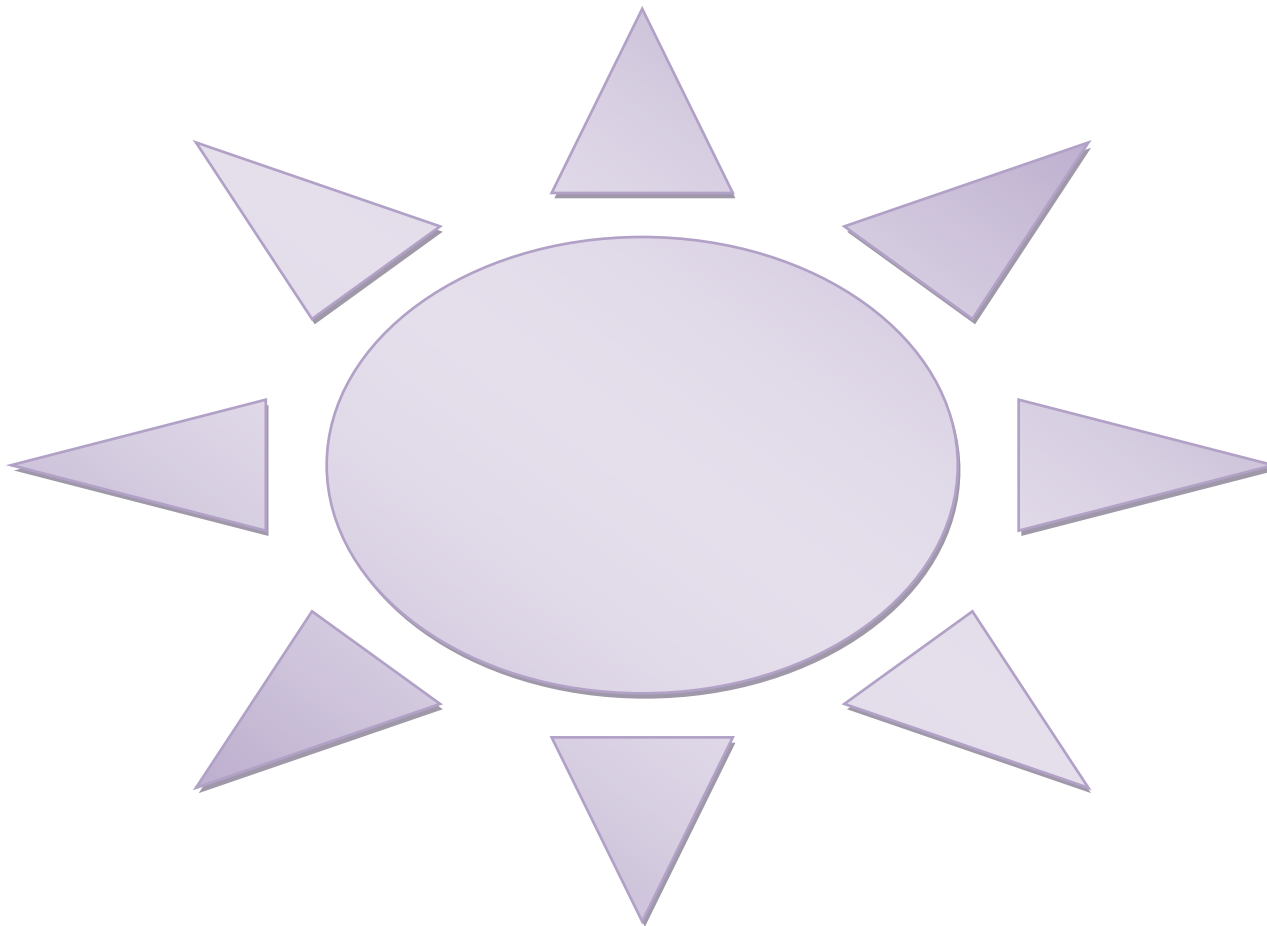
nelle
nelle

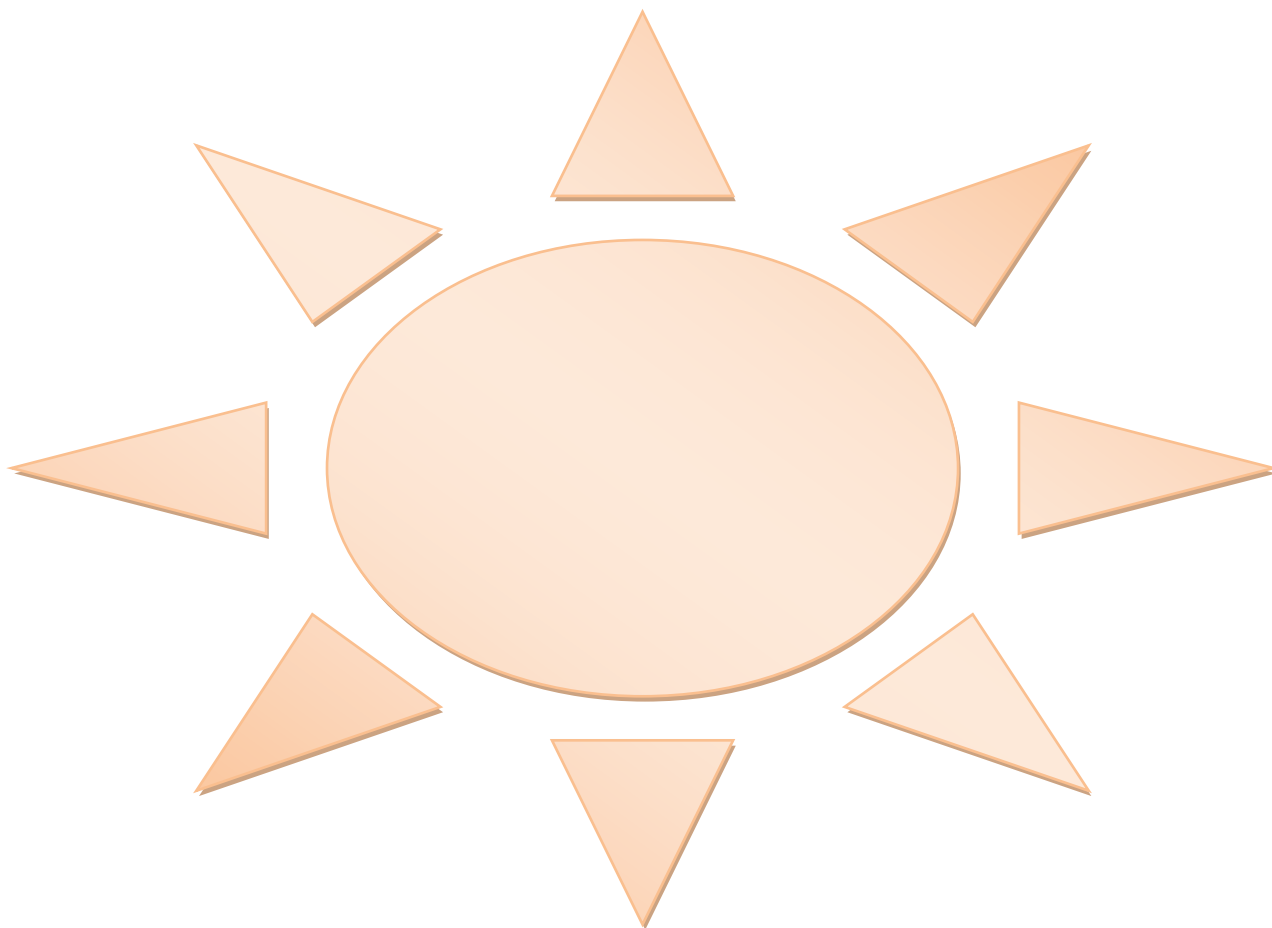
relle
relle

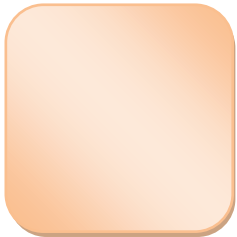
don
don

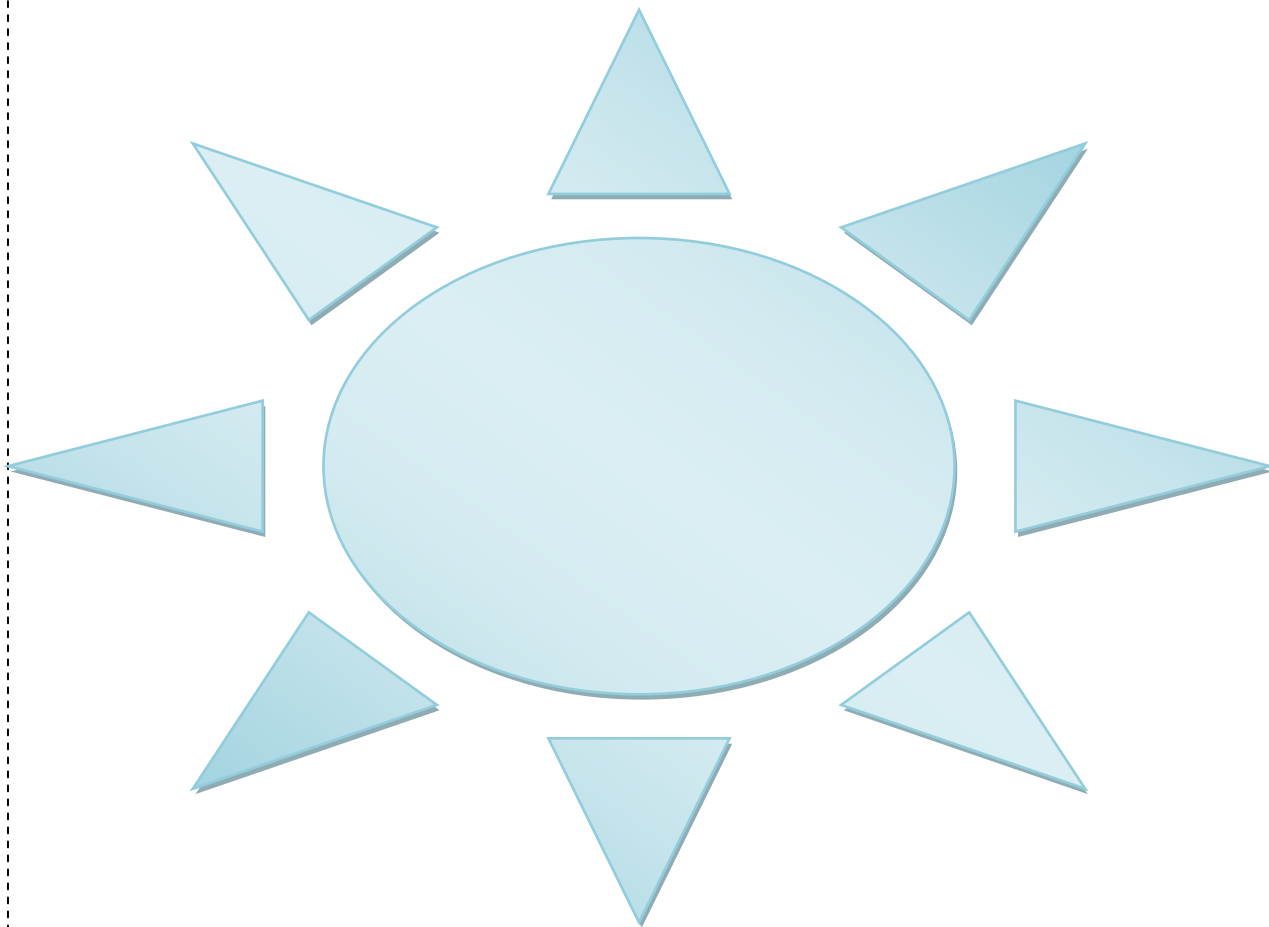
rie
rie

quet
quet

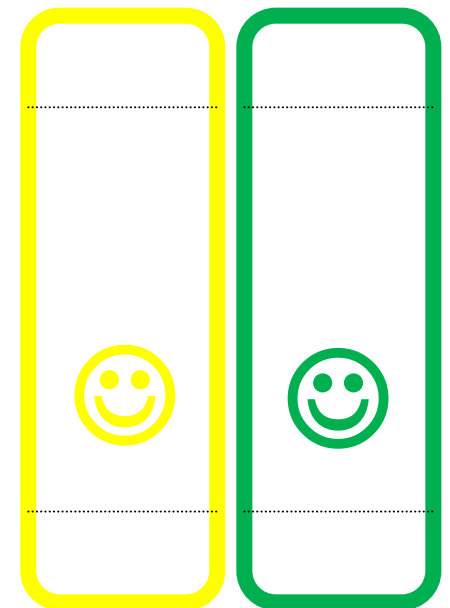
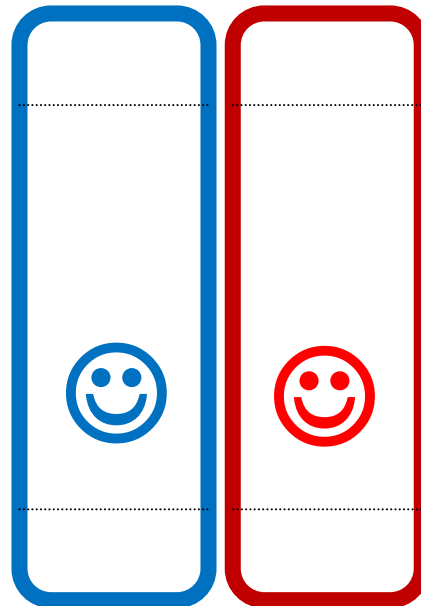
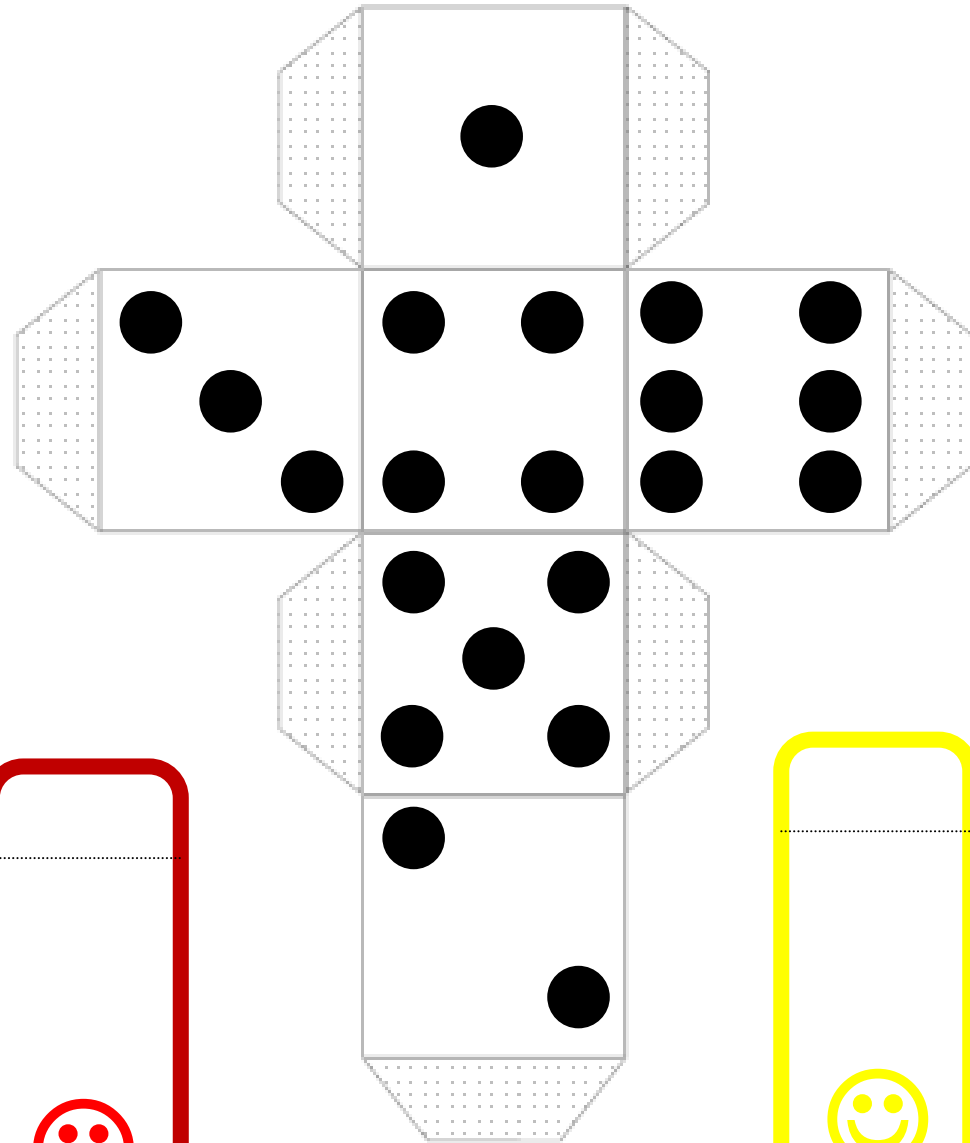








- araignée
- cachalot
- coccinelle
- crocodile
- dromadaire
- écureuil
- éléphant
- escargot
- espadon
- kangourou
- koala
- léopard
- otarie
- pélican
- perroquet
- sauterelle



Notice de montage

Matériel nécessaire :

- du papier cartonné A4 blanc 160g
- une paire de ciseaux
- de la colle
- 1 boîte pour ranger les pions et les cartes
- 1 dé (1 à 6)

Composition

- 16 cartes-mots à compléter : pages 1 et 2
- 3 séries de 16 pions-syllabes réversibles: pages 3 à 5
la série bleue correspond aux syllabes du début de chaque mot, la série orange à celles du milieu et la série violette à celles de la fin.
- un plateau : pages 7 à 10
- 1 carte avec la liste des noms d'animaux : page 10
- 1 dé (si l'on n'en possède pas) : page 10
- 4 pions (pour le déplacement) : page 10

Réalisation

Imprimer les pages 1 à 9 sur du papier cartonné (type bristol uni)

Découper les pions, les cartes-mots, la liste des noms d'animaux et éventuellement le dé.

Montage :

➤ **Le plateau :**

Couper l'excédent de papier des pages 6, 7 et 9 (sur les pointillés).

Encoller la marge blanche droite de la page 6 et venir y positionner la page 7 de manière à les assembler. Faire de même avec les pages 8 et 9.

Encoller la marge haute des pages 8 et 9 et venir y positionner les pages 6 et 7 assemblées.

➤ **les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

➤ **Les cartes :**

Découper les cartes- animaux et la carte-liste à l'extérieur du trait (l'arrondi donne un confort supplémentaire au jeu).

➤ **Le dé :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.

Règle du jeu

Compétences travaillées :

- Comprendre le fonctionnement du langage écrit.
- Écrire un mot en le reconstituant à l'aide de syllabes.
- Identifier la place d'une syllabe dans un mot.
- Identifier une syllabe manquante dans un mot.

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu :

Il s'agit d'être le premier à pouvoir reconstituer les mots correspondants à des animaux dessinés sur des cartes. Pour ce faire, il faut retrouver les 3 syllabes (début, milieu, fin) nécessaires à l'écriture de ce mot. Les syllabes du début sont reconnaissables par la couleur bleue, celles du milieu par la couleur orange et celles de la fin par la couleur violette.

Le premier à pouvoir écrire tous les noms d'animaux figurant sur ses cartes a gagné.

Préparation :

Trier les pions-syllabes selon leur couleur puis les placer sur le plateau, sur les emplacements en forme de soleil.

Distribuer 4 cartes-mots à chaque joueur. Le meneur de jeu vérifie (avec la liste des noms à l'appui) que chacun a bien reconnu les animaux dessinés sur ses cartes et peut dire leur nom.

Faire choisir un pion de couleur à chaque joueur.



Déroulement :

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

Le premier joueur (en général le plus jeune) lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. La couleur de la case sur laquelle il s'arrête lui indique s'il peut prendre une syllabe du début, du milieu ou de la fin d'un des mots qu'il a à composer.

Il prend sur le plateau la syllabe choisie et la place au bon endroit, sur la carte de l'animal concerné. Le joueur suivant fait de même et le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait composé les 4 noms d'animaux figurant sur ses cartes.

Plusieurs tours de piste sont possibles. Les syllabes peuvent être placées dans un ordre indifférent : on peut commencer par placer la syllabe de la fin ou du milieu d'un mot (à condition de la placer au bon endroit). Si le joueur a déjà complété toutes les syllabes de la couleur donnée, il passe son tour.

Le premier joueur à avoir pu compléter ses cartes est déclaré vainqueur.

Case particulière :

La case « **grenouille** » est une case « chance ». Un arrêt sur cette case permet au joueur de choisir la couleur de la case, sur laquelle il ira placer son

pion, lui permettant ainsi, à coup sûr de récupérer une syllabe manquante. Dans ce cas le joueur place son pion sur la case de la couleur choisie la plus proche de la case-grenouille où il se trouve et prend sur le plateau la syllabe de son choix.

BON JEU !!!