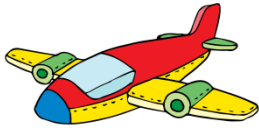


A a

1



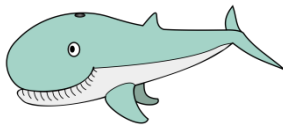
F f

6



B b

2



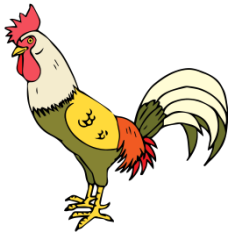
G g

7



C c

3



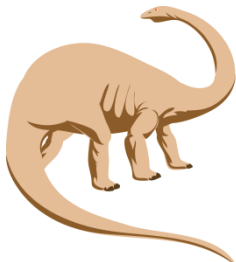
H h

8



D d

4



I i

9



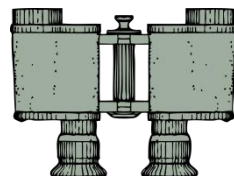
E e

5



J j

10



K k



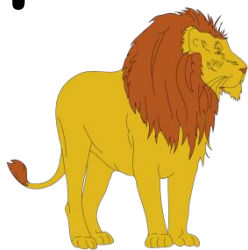
11

P p



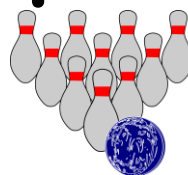
16

L l



12

Q q



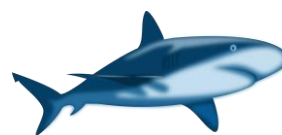
17

M m



13

R r



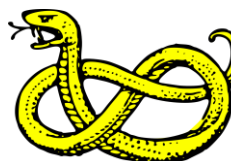
18

N n



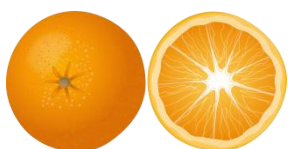
14

S s



19

O o



15

T t



20

U u

21



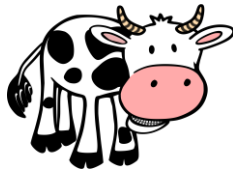
Z z

26



V v

22



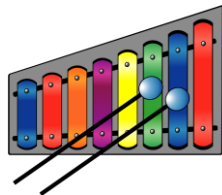
W w

23



X x

24

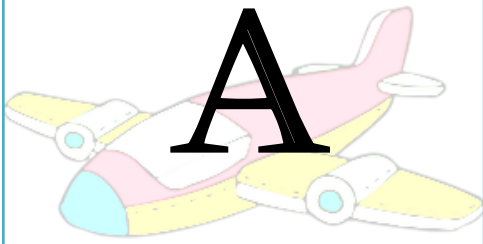


Y y

25

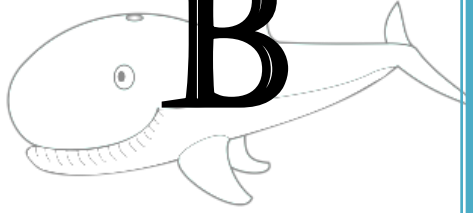


A



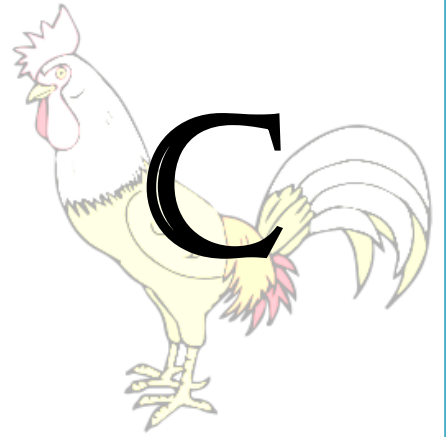
avion

B



baleine

C



coq

D



dinosaure

E



écureuil

F



fantôme

G



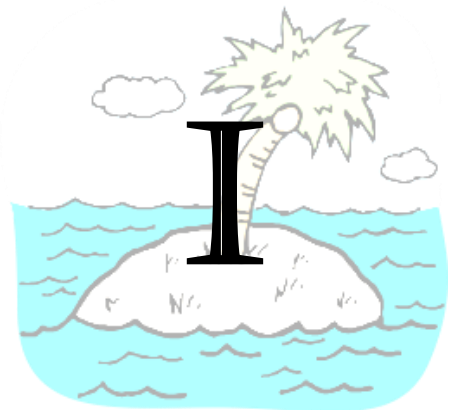
gâteau

H

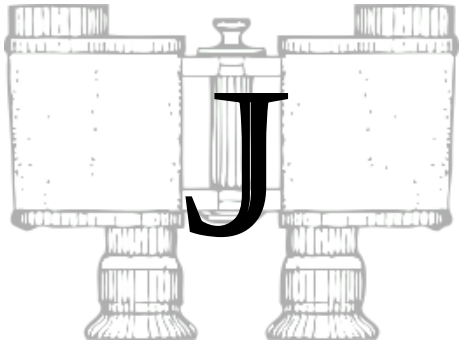


homme

I

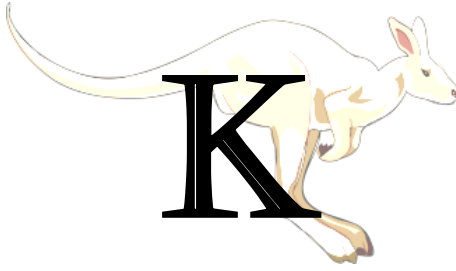


île



J

jumelles



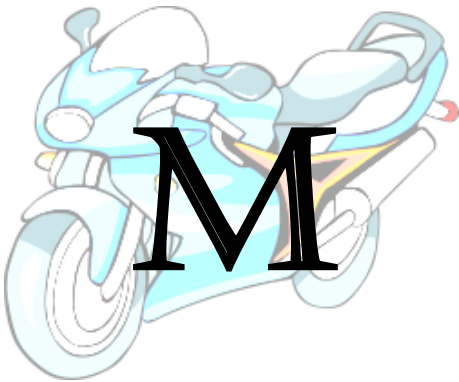
K

kangourou



L

lion



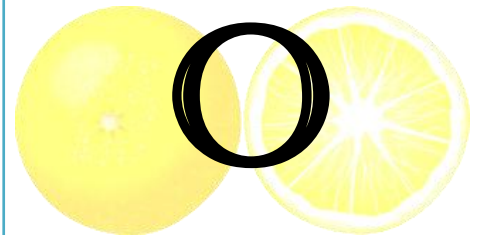
M

moto



N

neige



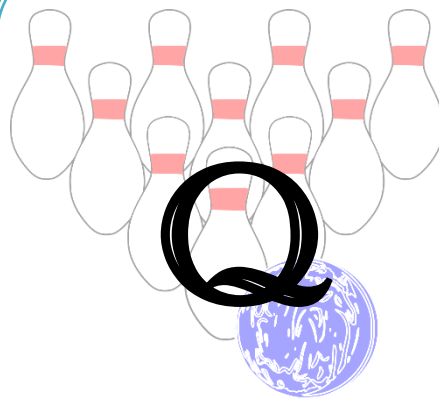
O

orange



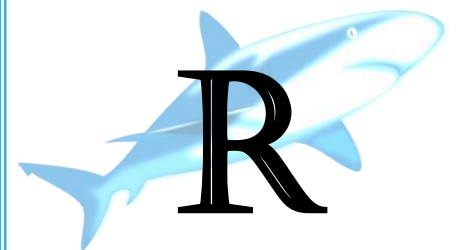
P

papillon



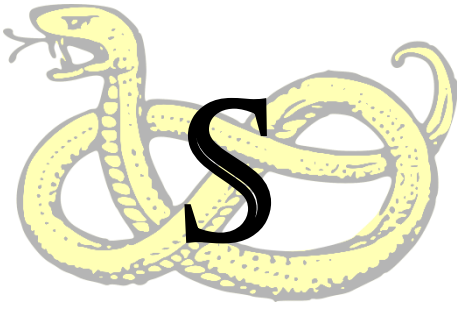
Q

quille

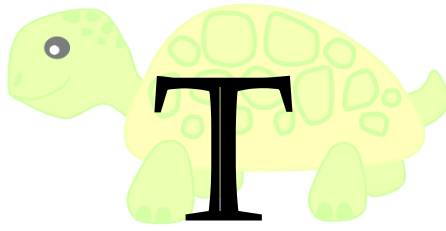


R

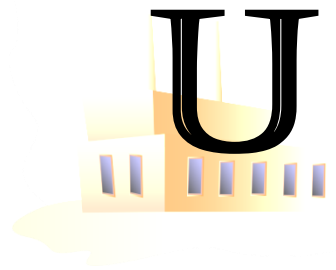
requin



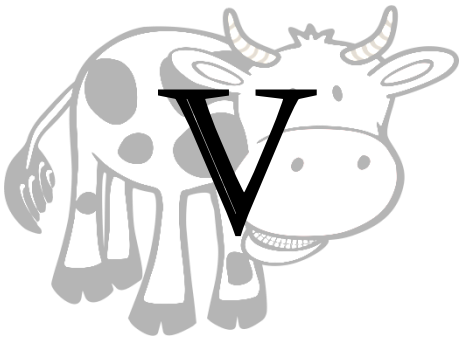
serpent



tortue



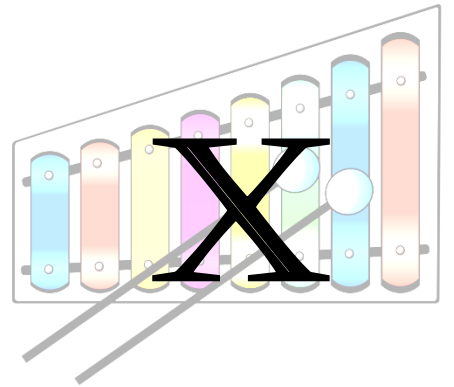
usine



vache



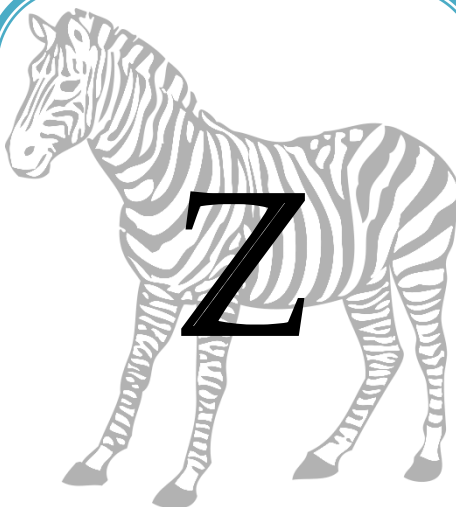
wagon



xylophone



yaourt



zèbre

Notice de montage



Matériel nécessaire :

- papier cartonné A4 blanc 160g (type bristol)
- une paire de ciseaux
-

Composition

- 26 cartes-lettre (pages 4 à 6)
- 1 alphabet vertical à reconstituer (pages 1 à 3)

Réalisation :

Imprimer sur du papier cartonné les pages concernant les cartes en 2 exemplaires, celles concernant l'alphabet en 1 exemplaire.

Montage :

- **les cartes:**
Découper les cartes à l'extérieur du trait de couleur.
- **l'alphabet :**
Découper les bandes sur les traits noirs en laissant les surplus de papier sous les cases des lettres E, J, O, T et Y. Reconstituer l'alphabet en venant y coller les cases des lettres F, K, P, U et Z. Plier en accordéon (une fois envers contre envers et une fois endroit contre endroit) sur les pointillés.

Règle du jeu

La bataille des lettres

Compétences travaillées :

- Mémoriser l'ordre alphabétique

Nombre de joueurs : de 2 à 4

But du jeu : Avoir dans ses mains toutes les cartes du jeu.

Déroulement :

Choisir le joueur qui mélange les 52 cartes (2 alphabets). Lorsque les cartes sont mélangées, il les distribue toutes une à une en commençant par son ou ses partenaires.

Chaque joueur réunit les cartes faces cachées en faisant une pile qu'il place devant lui, sans les regarder.

En même temps, chacun prend la carte située sur le dessus de son paquet et la pose face visible devant lui. Les cartes ont la valeur indiquée par leur rang dans l'alphabet. (a=1, b=2...)

Celui qui a la carte de la plus forte valeur remporte les cartes (la sienne et celle(s) de l'autre ou des autres joueurs) et les place face retournée sous son paquet.

Lorsque 2 joueurs posent sur la table une carte de même valeur, on dit qu'il y a **bataille**. Dans ce cas, chacun des joueurs concernés pose une autre carte sur la première, face cachée puis une seconde face visible. Celui dont la carte visible a la plus forte valeur remporte toutes les cartes. Si les deux cartes visibles sont encore de même valeur, les joueurs procèdent comme précédemment jusqu'à ce que l'un des joueurs ait une carte de valeur supérieure.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait en sa possession toutes les cartes du jeu.

Variante :

- Pour réduire la durée du jeu, on peut laisser en un tas à part les cartes gagnées. C'est-à-dire, ne pas les remettre sous la pile. Lorsque toutes les cartes distribuées au début du jeu auront été mises en jeu, le jeu s'arrêtera et chacun comptera le nombre de cartes qu'il aura gagnées. Celui des joueurs ayant gagné le plus de cartes sera déclaré vainqueur.



BON JEU !!!