

- bagages
- balai
- baleine
- banane
- bandit
- bateau
- biche
- cabane
- cachalot
- carabine
- carapace
- cartable
- cavalier
- chapeau
- château
- chaton
- cheminée
- chemise
- chevalier
- coussin

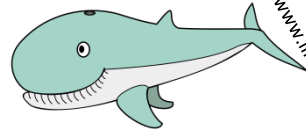
- dinosaure
- domino
- escalier
- escargot
- espace
- espadon
- fourche
- fourmi
- garage
- gâteau
- genou
- laine
- lavabo
- marmite
- marteau
- mouche
- moulin
- mouton
- orage

- orange
- otarie
- page
- palais
- parasol
- pirate
- poussin
- radis
- râtelier
- ruban
- ruche
- singe
- table
- tapis
- tigre
- tipi
- vache
- valise



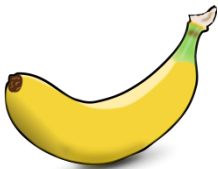
balai

www.lire-ecriture-compter.com



baleine

www.lire-ecriture-compter.com



banane

www.lire-ecriture-compter.com



bandit

www.lire-ecriture-compter.com



bateau

www.lire-ecriture-compter.com



coussins

www.lire-ecriture-compter.com



biche

www.life-ecrire-compter.com



orage

www.life-ecrire-compter.com



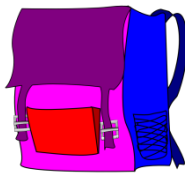
cabane

www.life-ecrire-compter.com



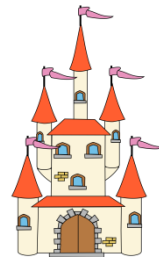
cachalot

www.life-ecrire-compter.com



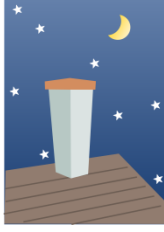
cartable

www.life-ecrire-compter.com



château

www.life-ecrire-compter.com



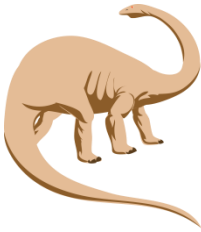
cheminée

www.lire-ecrire-compter.com



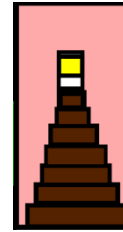
chemise

www.lire-ecrire-compter.com



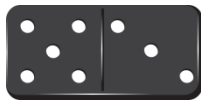
dinsaure

www.lire-ecrire-compter.com



escalier

www.lire-ecrire-compter.com



domino

www.lire-ecrire-compter.com



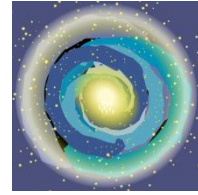
tipi

www.lire-ecrire-compter.com



escargot

www.lire-ecrire-compter.com



espace

www.lire-ecrire-compter.com



espadon

www.lire-ecrire-compter.com



fourche

www.lire-ecrire-compter.com



fourmi

www.lire-ecrire-compter.com



gâteau

www.lire-ecrire-compter.com



genou

www.lire-ecrire-compter.com



chevalier

www.lire-ecrire-compter.com



chapeau

www.lire-ecrire-compter.com



laine

www.lire-ecrire-compter.com



lavabo

www.lire-ecrire-compter.com



chaton

www.lire-ecrire-compter.com



marmite

www.life-ecrire-compter.com



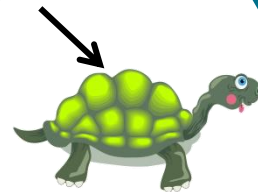
marteau

www.life-ecrire-compter.com



carabine

www.life-ecrire-compter.com



carapace

www.life-ecrire-compter.com



mouche

www.life-ecrire-compter.com



moulin

www.life-ecrire-compter.com



mouton

www.lire-ecrire-compter.com



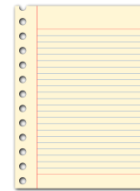
orange

www.lire-ecrire-compter.com



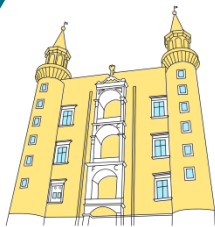
otarie

www.lire-ecrire-compter.com



page

www.lire-ecrire-compter.com



palais

www.lire-ecrire-compter.com



parasol

www.lire-ecrire-compter.com



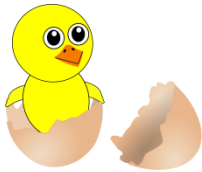
bagages

www.life-ecrire-compter.com



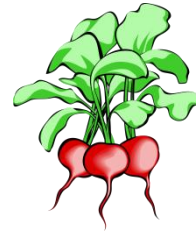
pirate

www.life-ecrire-compter.com



poussin

www.life-ecrire-compter.com



radis

www.life-ecrire-compter.com



râtelier

www.life-ecrire-compter.com



ruban

www.life-ecrire-compter.com



ru**che**

www.lire-ecrire-compter.com



ca**val**ier

www.lire-ecrire-compter.com



si**n**ge

www.lire-ecrire-compter.com



ta**ble**

www.lire-ecrire-compter.com



ta**p**is

www.lire-ecrire-compter.com



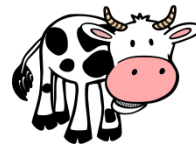
ti**gre**

www.lire-ecrire-compter.com



garage

www.lire-ecriture-compter.com



vache

www.lire-ecriture-compter.com



valise

www.lire-ecriture-compter.com



www.lire-ecriture-compter.com



www.lire-ecriture-compter.com



www.lire-ecriture-compter.com

Règle du jeu

Un air de famille



Compétences travaillées :

- Repérage d'analogies entre différents mots.
- Décomposition d'un mot en syllabes
- Attention et concentration
- Balayage et discrimination visuels

Composition du jeu :

60 cartes : 57 cartes comportant un mot décomposé en syllabes et illustré par un dessin et 3 cartes « Joker »

Les mots sont écrits avec la police Open Dyslexic, leurs différentes syllabes ont des couleurs alternées et les lettres muettes sont grisées.

But du jeu :

Se débarrasser des 7 cartes que l'on a en main en les associant à une carte du jeu comportant un mot avec une syllabe identique. La forme triangulaire des cartes permet d'associer 3 cartes à une même carte. Des cartes « Joker » permettent de débloquer la partie en pouvant être positionnées à n'importe quelle place.

Préparation :

Mélanger soigneusement les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Le reste des cartes constituant la pioche. Retourner et placer la première carte de la pioche au centre du jeu.

Déroulement :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il cherche parmi ses cartes une carte ayant une syllabe en commun avec la carte du jeu. Si une carte convient : il la pose. Dans le cas contraire, il peut échanger une de ses cartes (au choix) contre la 1^{ère} carte de la pioche. Si celle-ci convient, il peut la poser immédiatement.

Les autres joueurs continuent ainsi à tour de rôle.

Quand un joueur place une carte « Joker », il peut aussi se débarrasser en même temps d'une autre carte. La carte « Joker » remplace toutes les syllabes.

Attention ! Si une carte est placée entre 2 autres, elle doit avoir une syllabe commune avec chacune de ces deux cartes.

Fin de partie :

Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, la partie s'arrête et le joueur est déclaré vainqueur.

BON JEU !