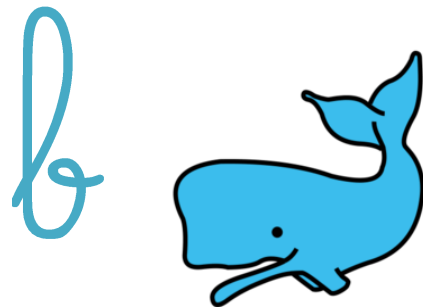


A a



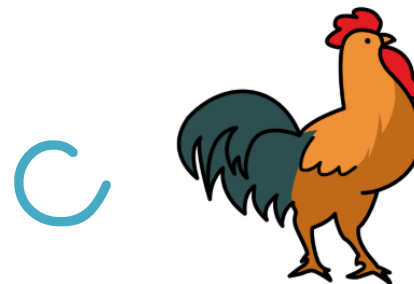
www.lire-ecriture-compteur.com

B b



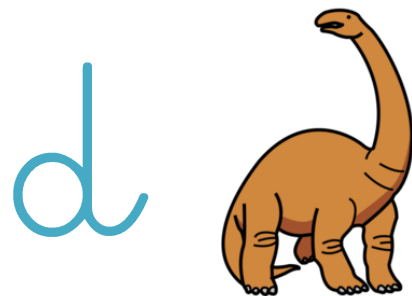
www.lire-ecriture-compteur.com

C c



www.lire-ecriture-compteur.com

D d



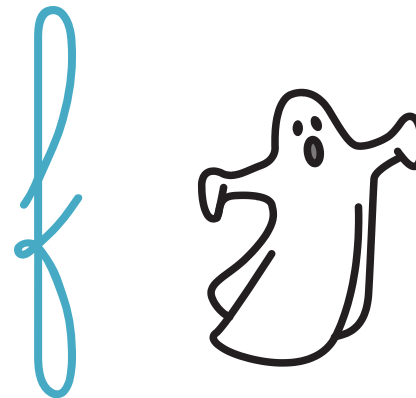
www.lire-ecriture-compteur.com

E e



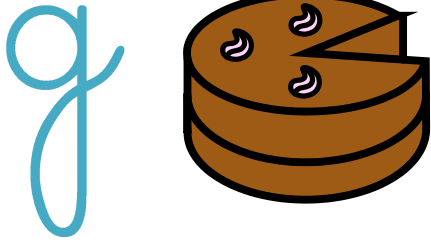
www.lire-ecriture-compteur.com

F f



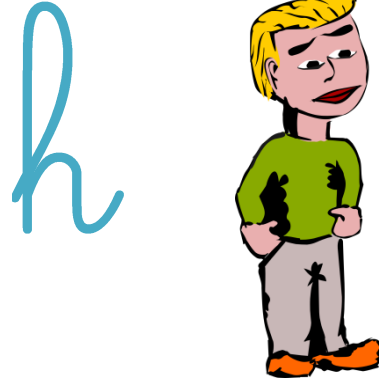
www.lire-ecriture-compteur.com

G g



www.lire-ecrire-compter.com

H h



www.lire-ecrire-compter.com

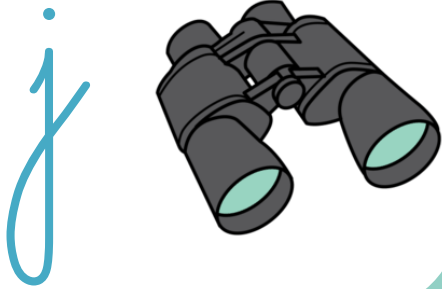
I i

i



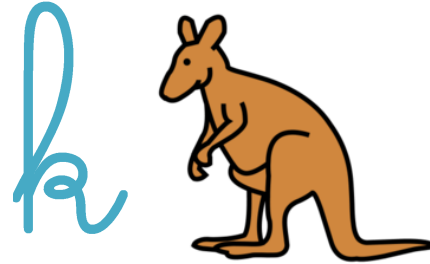
www.lire-ecrire-compter.com

J j



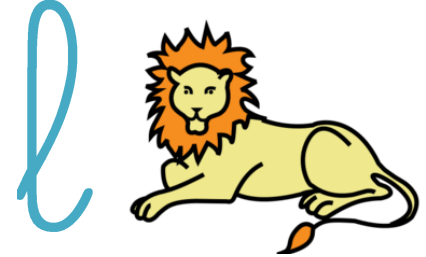
www.lire-ecrire-compter.com

K k



www.lire-ecrire-compter.com

L l



www.lire-ecrire-compter.com

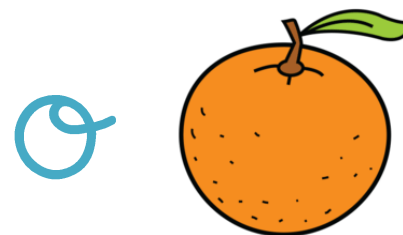
M m



N n



O o



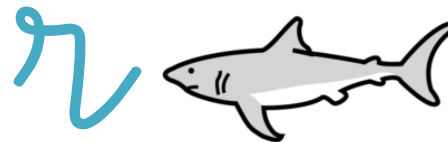
P p



Q q



R r

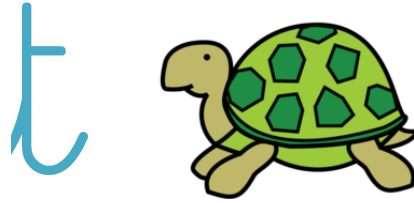


S s



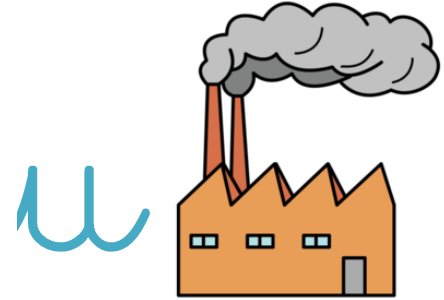
www.lire-ecriture-compter.com

T t



www.lire-ecriture-compter.com

U u



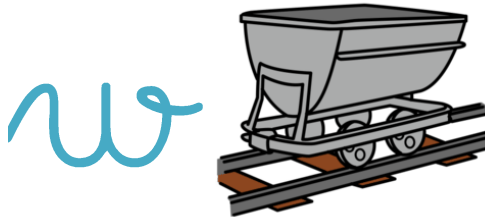
www.lire-ecriture-compter.com

V v



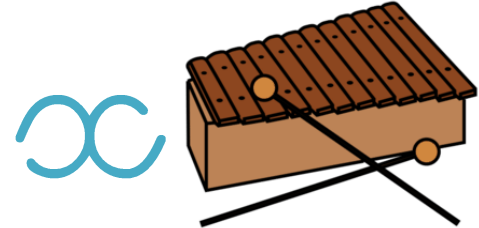
www.lire-ecriture-compter.com

W w



www.lire-ecriture-compter.com

X x



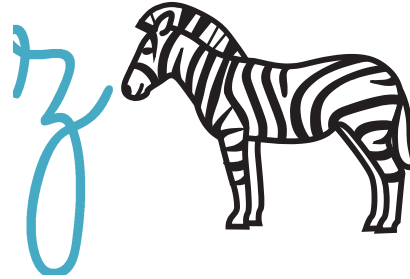
www.lire-ecriture-compter.com

Y y



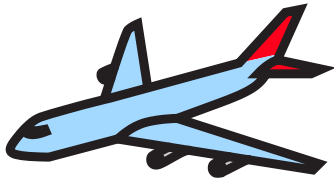
www.lire-ecrire-compter.com

Z z



www.lire-ecrire-compter.com

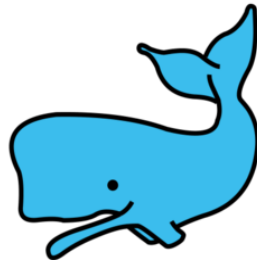
avion



avion

www.lire-ecrire-compter.com

baleine



baleine

www.lire-ecrire-compter.com

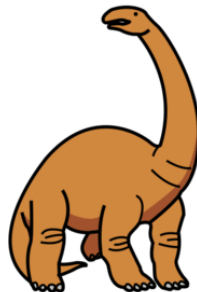
coq



coq

www.lire-ecrire-compter.com

dinosaure



dinosaure

www.lire-ecrire-compter.com

écureuil



écureuil

www.lire-ecrire-compter.com

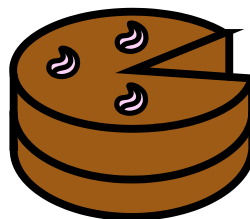
fantôme



fantôme

www.lire-ecrire-compter.com

gâteau



gâteau

www.lire-ecrire-compter.com

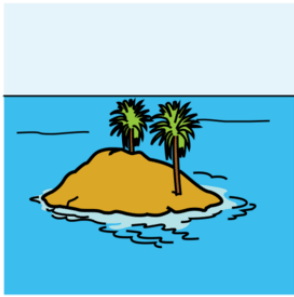
homme



homme

www.lire-ecrire-compter.com

île



île

www.lire-ecrire-compter.com

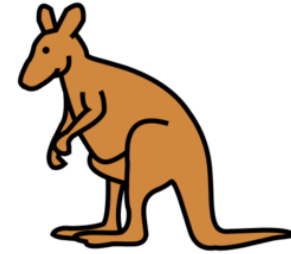
jumelles



jumelles

www.lire-ecrire-compter.com

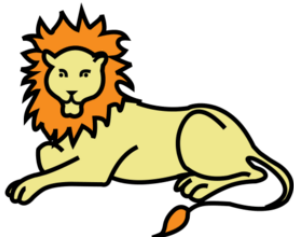
kangourou



kangourou

www.lire-ecrire-compter.com

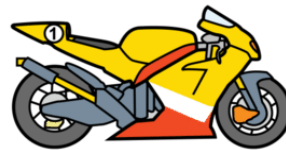
lion



lion

www.lire-ecrire-compter.com

moto



moto

www.lire-ecrire-compter.com

neige



neige

www.lire-ecrire-compter.com

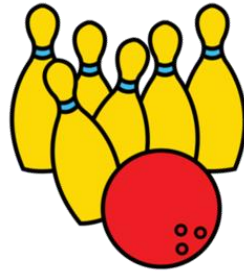
papillon



papillon

www.lire-ecriture-compteur.com

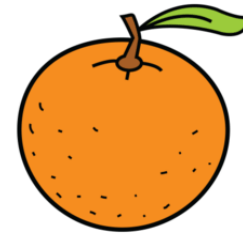
quilles



quilles

www.lire-ecriture-compteur.com

orange



orange

www.lire-ecriture-compteur.com

requin



requin

www.lire-ecriture-compteur.com

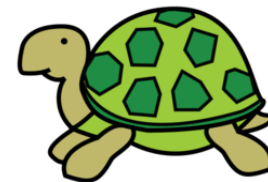
serpent



serpent

www.lire-ecriture-compteur.com

tortue

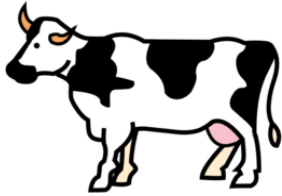


tortue

www.lire-ecriture-compteur.com



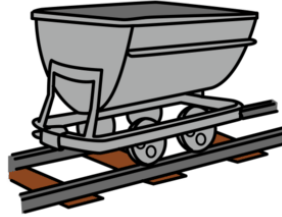
vache



vache

www.lire-ecrire-compter.com

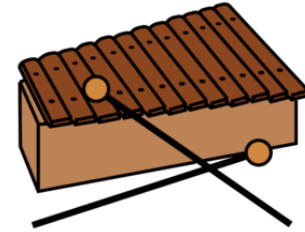
wagon



wagon

www.lire-ecrire-compter.com

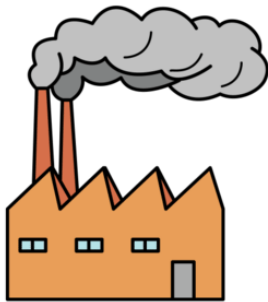
xylophone



xylophone

www.lire-ecrire-compter.com

usine



usine

www.lire-ecrire-compter.com

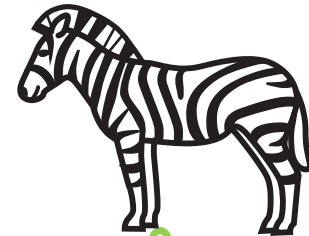
yaourt



yaourt

www.lire-ecrire-compter.com

zèbre



zèbre

www.lire-ecrire-compter.com

Départ



Arrivée



Z z



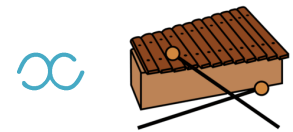
Y y



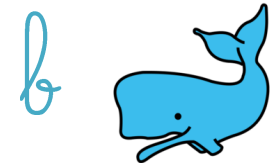
A a



X x



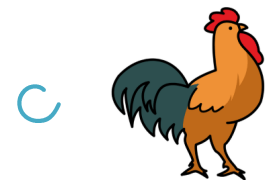
B b



W w



C c



S s

s



R r

r



T t

t



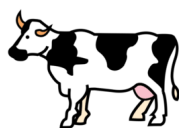
Q q

q



V v

v



U u

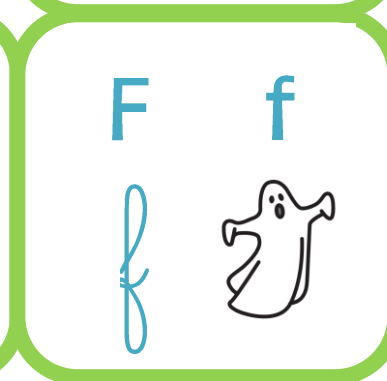
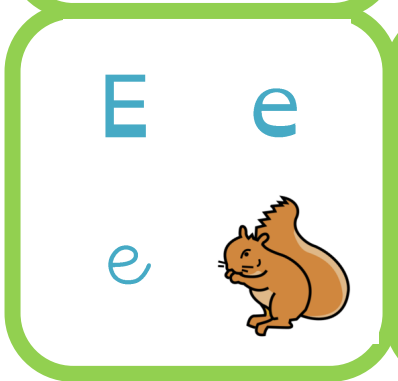
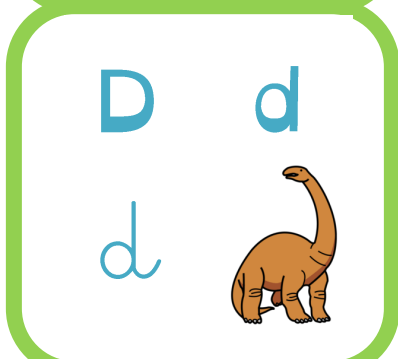
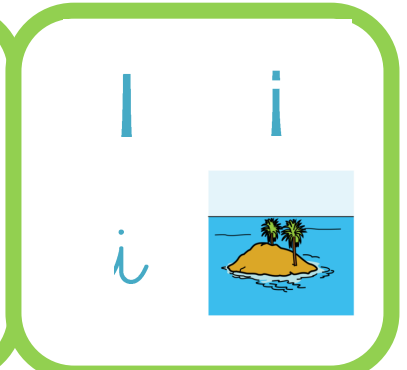
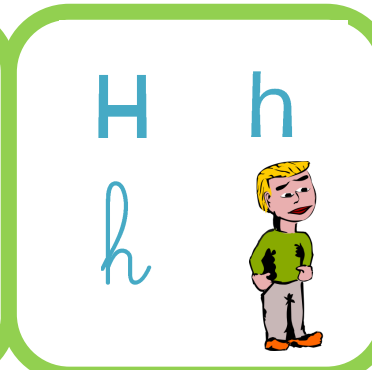
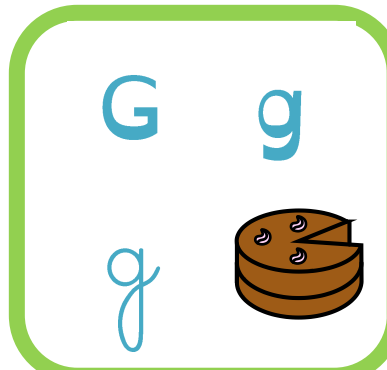
u



P p

p





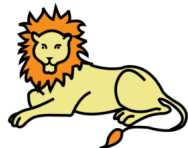
K k

k



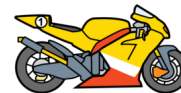
L l

l



M m

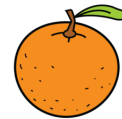
m



O o

o

o

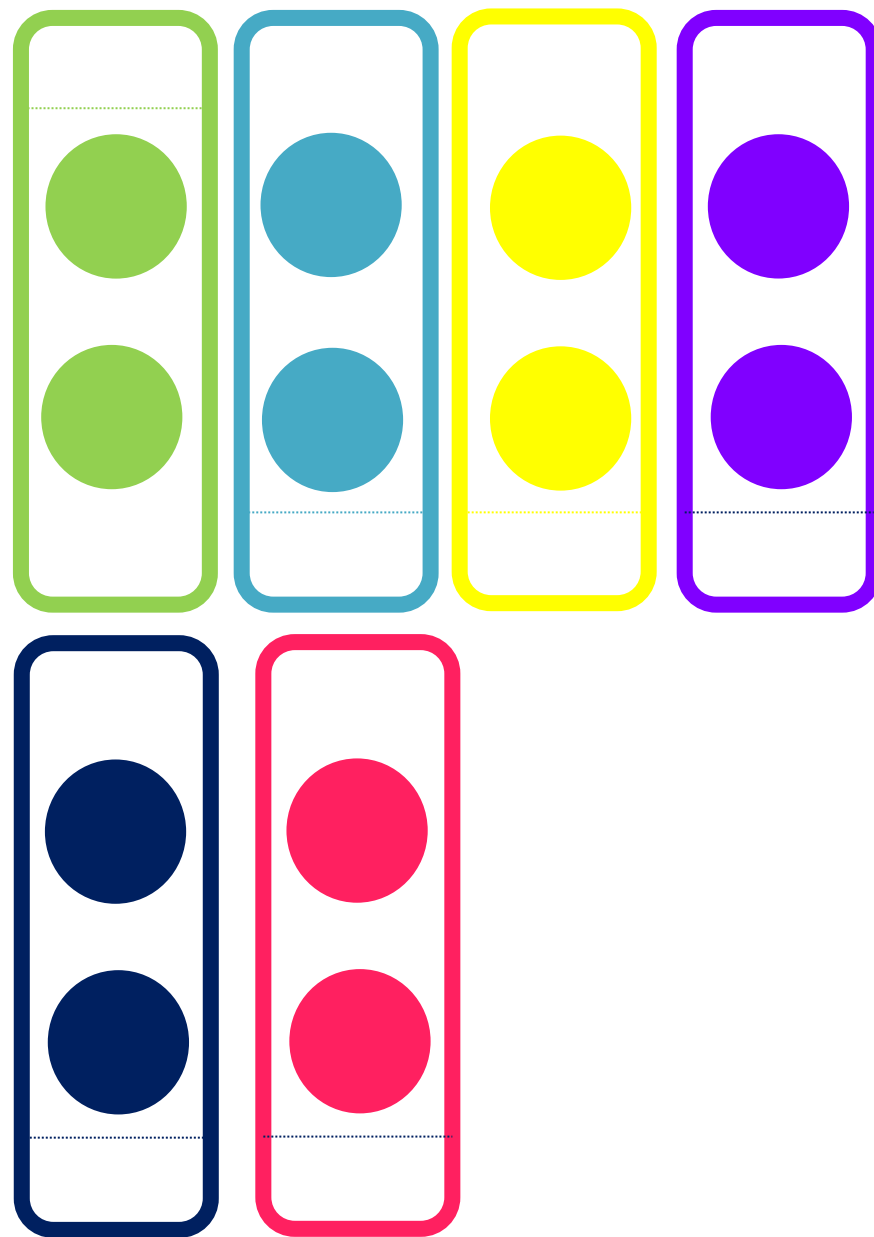
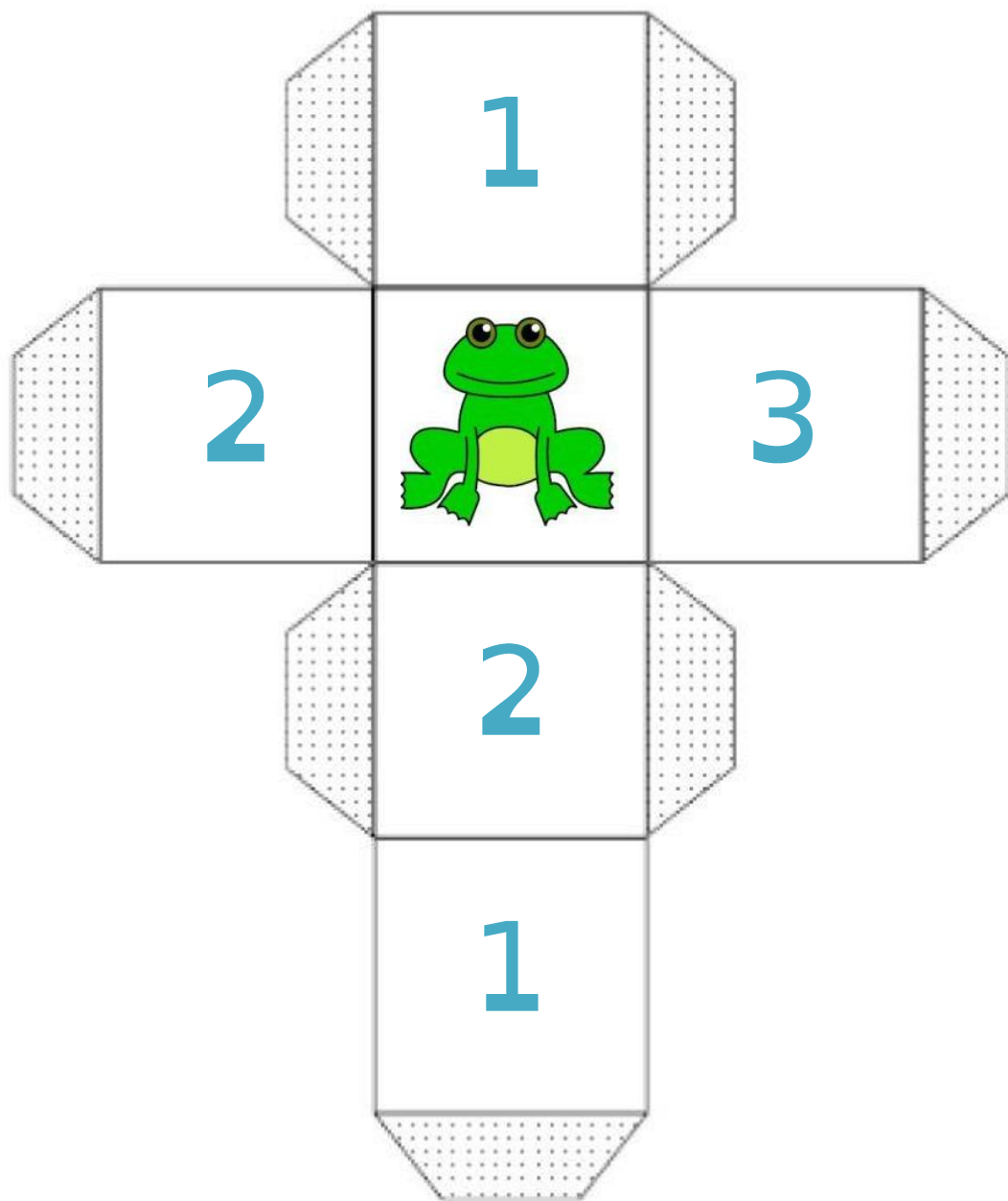


N n

n

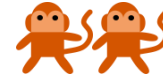
n





# Règle du jeu

*Bon débarras (nouvelle version)*



## Compétences travaillées :

- Mémoriser les différentes écritures des lettres de l'alphabet. (cartes-lettres)
- Établir des relations entre l'oral et l'écrit. (cartes-mots)
- Différencier les consonnes et les voyelles
- Maîtriser les déplacements sur une piste
- Mettre en place une stratégie (choisir la case d'arrêt la plus avantageuse quand le dé le permet)

## 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 à 6

## Déroulement :

Mélanger les 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. Il prononce le nom de la lettre et se débarrasse de la carte correspondante s'il la possède. Si le joueur possède 2 cartes faisant référence à la même lettre, il peut se débarrasser des 2 cartes. Si le joueur s'arrête sur une case « voyelle » il peut se débarrasser de toutes ses cartes avec une voyelle ou avec un mot **commençant** par une voyelle. Il agira de même s'il s'arrête sur une case « consonne ». Dans tous les cas il doit donner le nom de la lettre figurant sur la case d'arrêt et sur la carte dont il se débarrasse.

Si le dé tombe sur la face , le joueur avance son pion sur la case de son choix (y compris sur les cases « consonne »  et « voyelle »  qui lui permettent de se débarrasser d'un plus grand nombre de cartes).

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 !!!

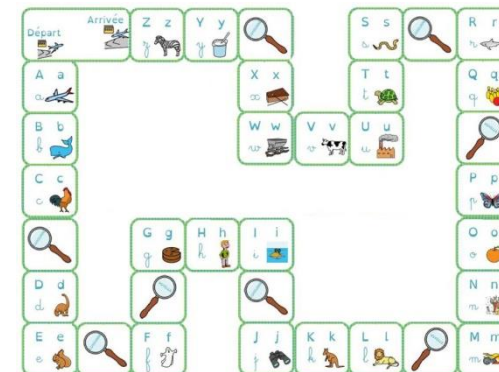
# Notice de montage (*Bon débarras*)

## Matériel nécessaire :

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

## Composition

- un plateau de jeu
- 2 séries de 26 cartes
- 6 pions
- 1 dé



## Réalisation :

**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 10 et 11 et les marges gauches et droites des pages 11 et 13.  
Positionner la page 11 sur la page 10 et la page 13 sur la page 12.  
Positionner les pages 10 et 11 assemblées sur les pages 12 et 13 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 sur leur pourtour.
- **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.