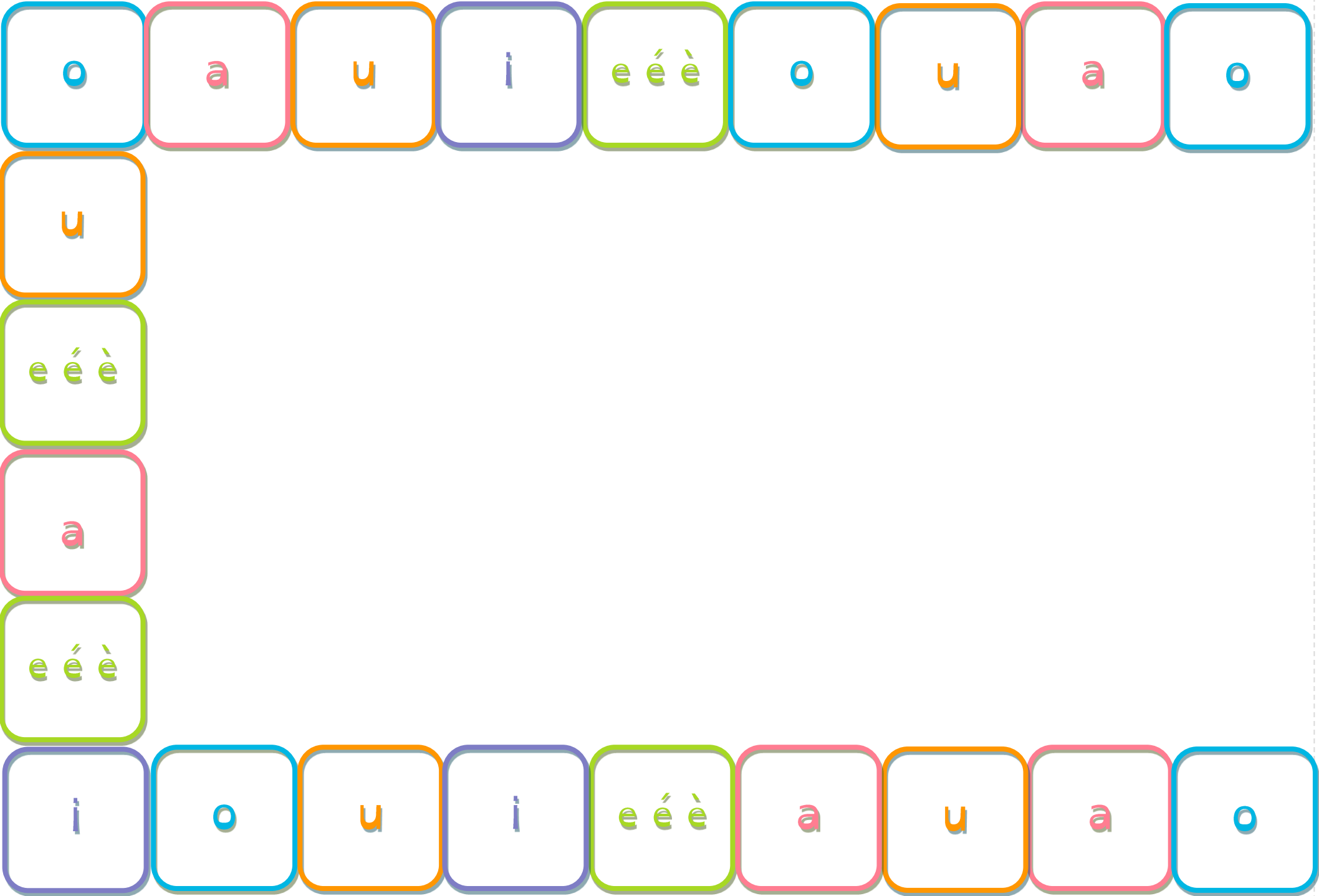
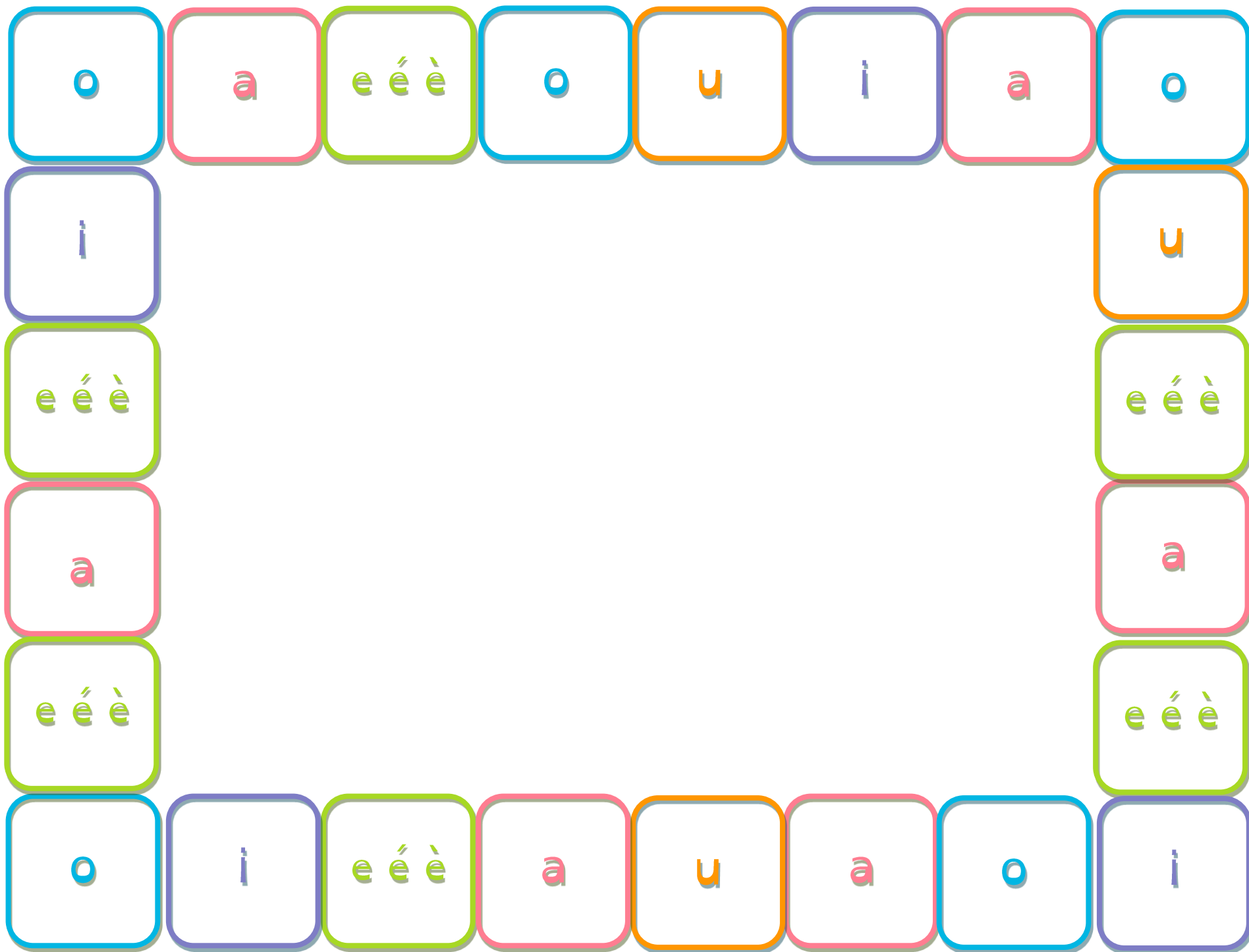






à

é é è

o

i

é é è

à

é é è

u

i

o

é é è

à

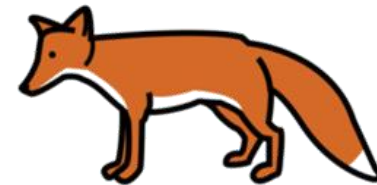
i



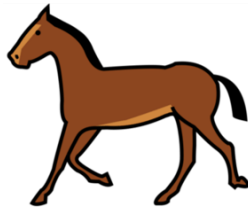
c n r d



r n r d



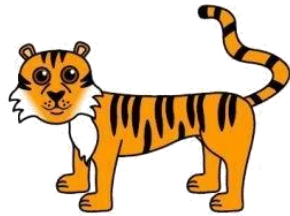
c h v l



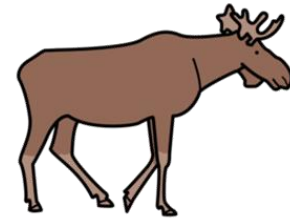
c s t r



t g r



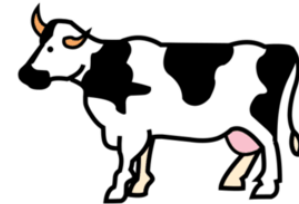
r n n



c r b



v c h



m l t



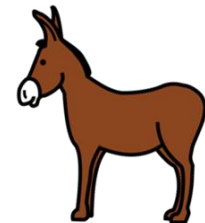
n r v l



z b r



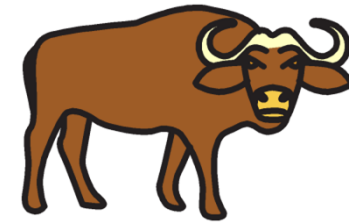
 n



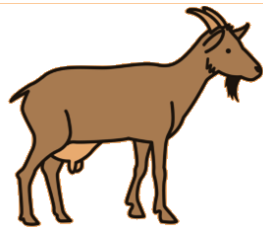
b s



b f f l



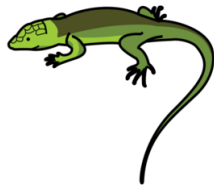
c h v r



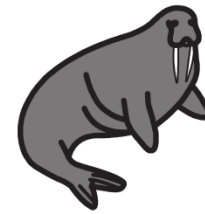
l m



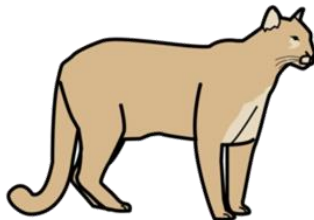
l z r d



m r s



p m



c c h n



c h t n



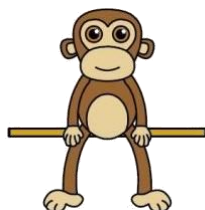
l p n



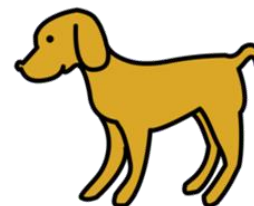
p n d



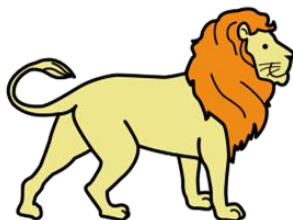
s n g



c h n



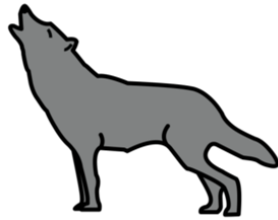
l n



 r s



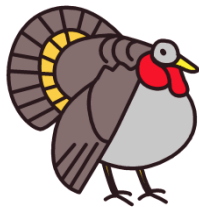
l p



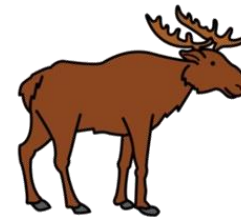
s r p n t



d n d n



 l n



f

l

m

n

t



h

r

n



m

n

c

h

t

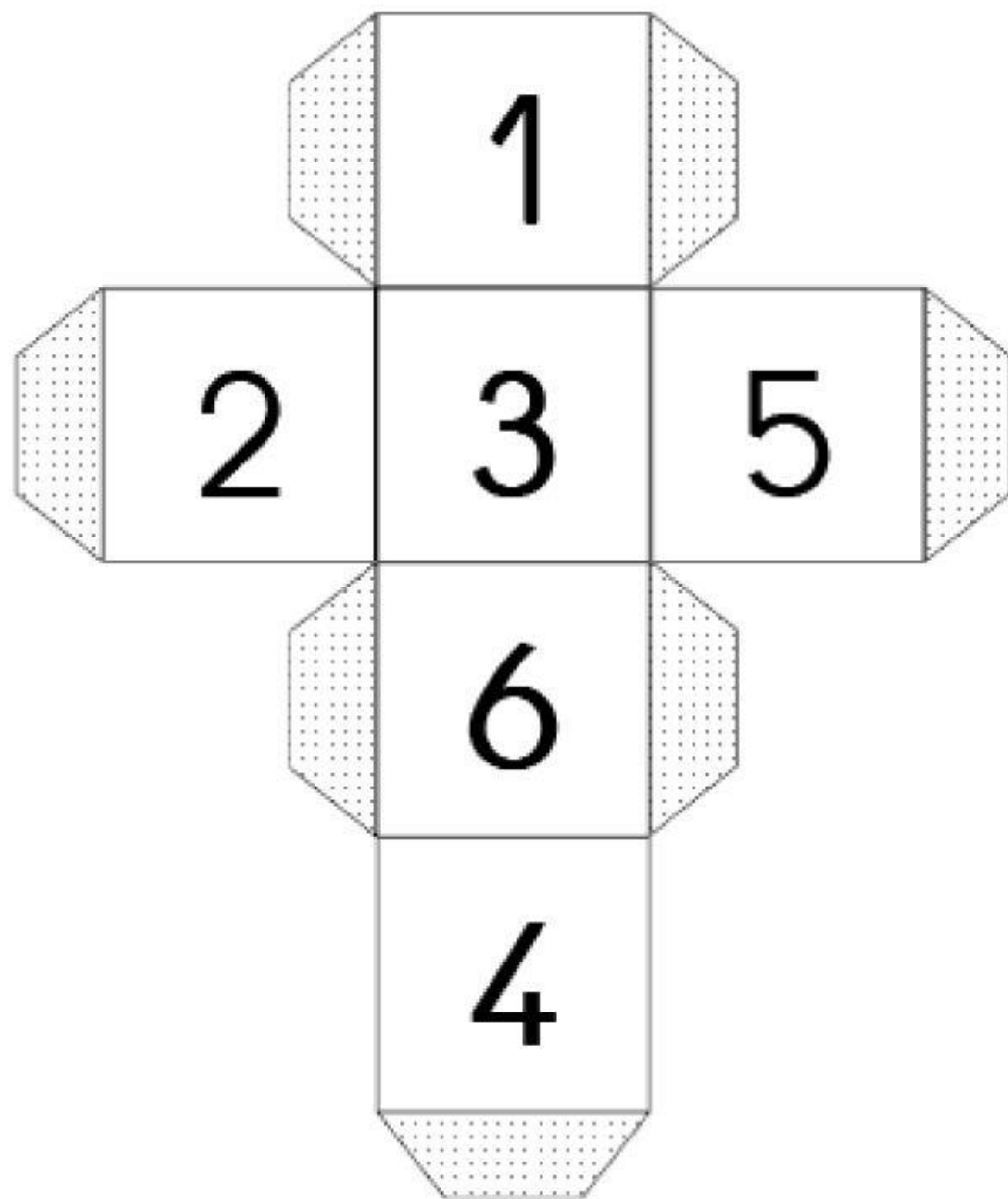
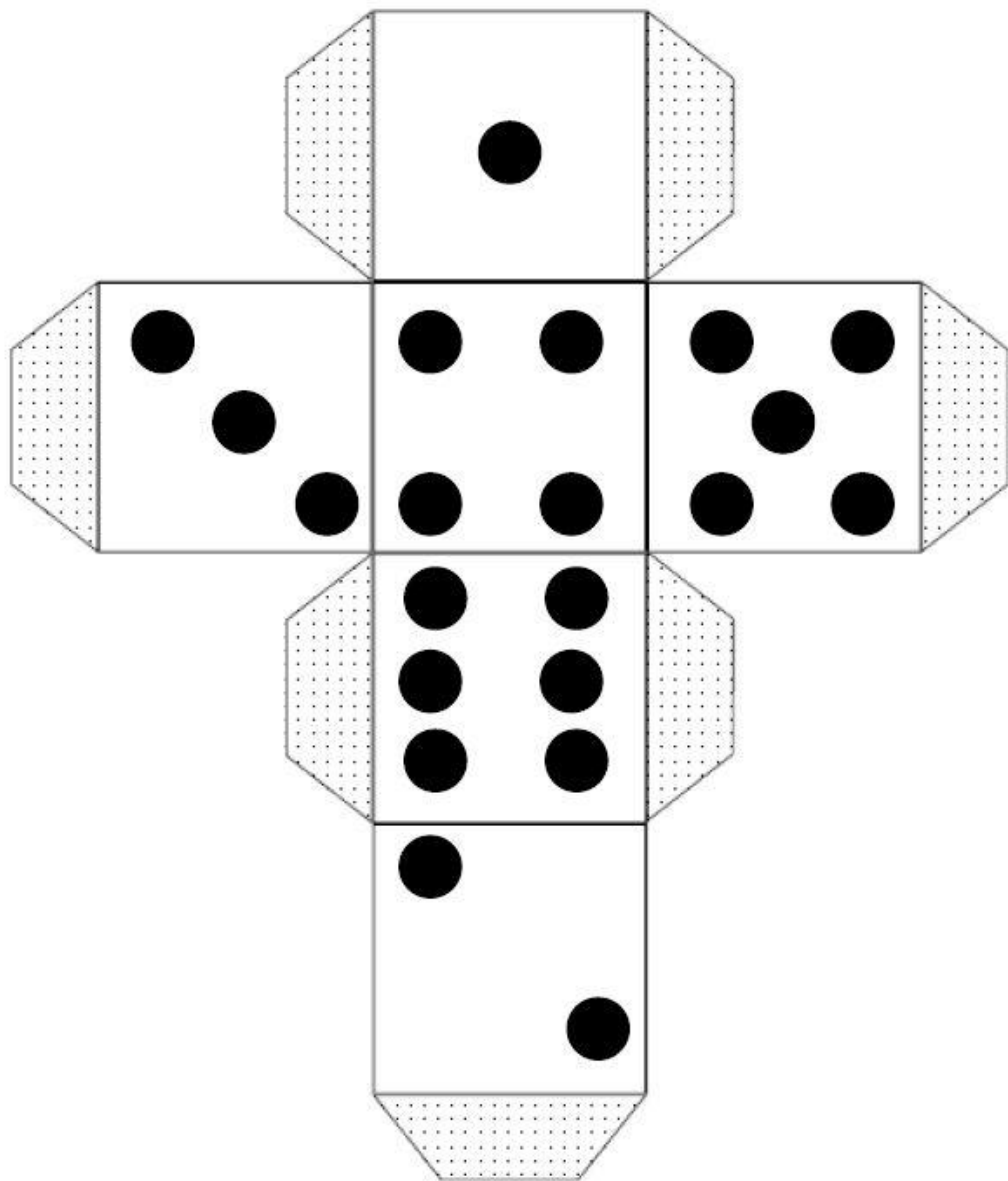


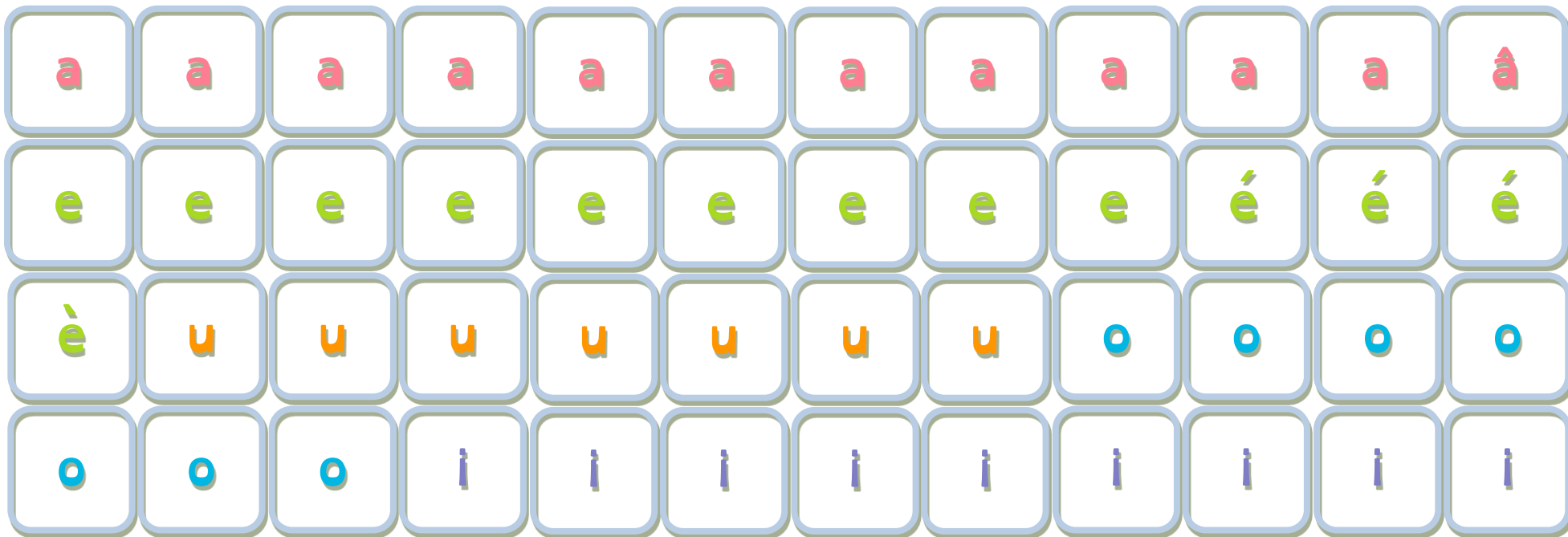
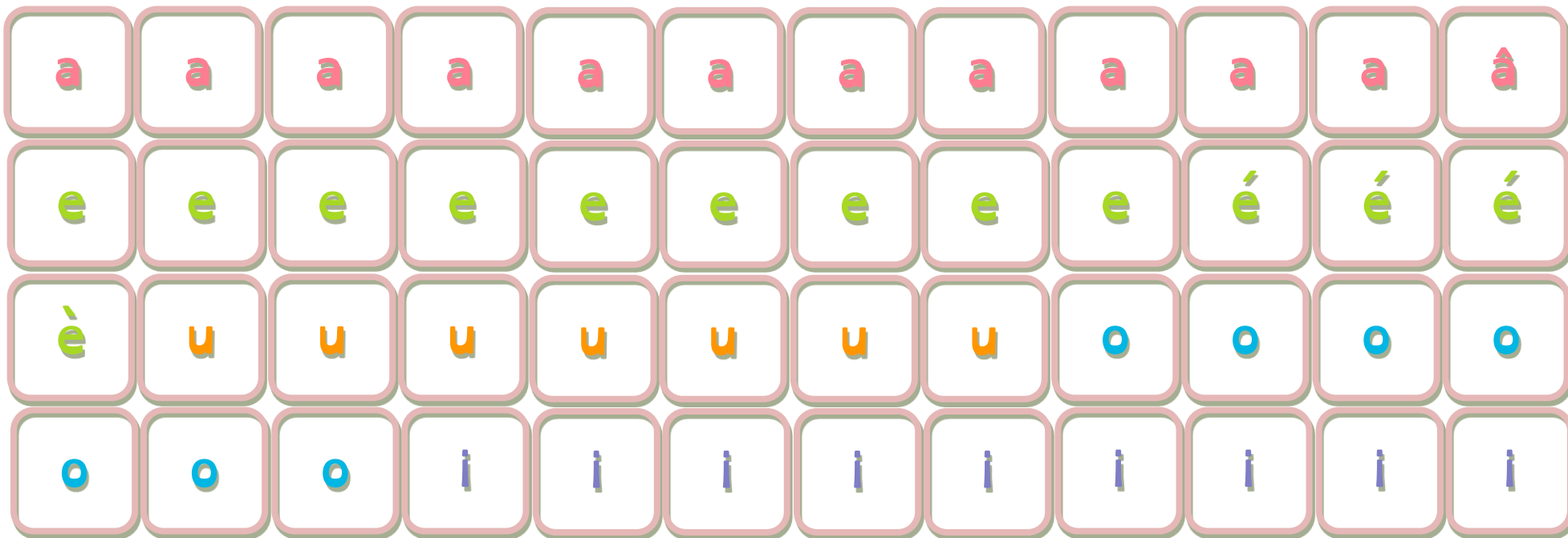
m

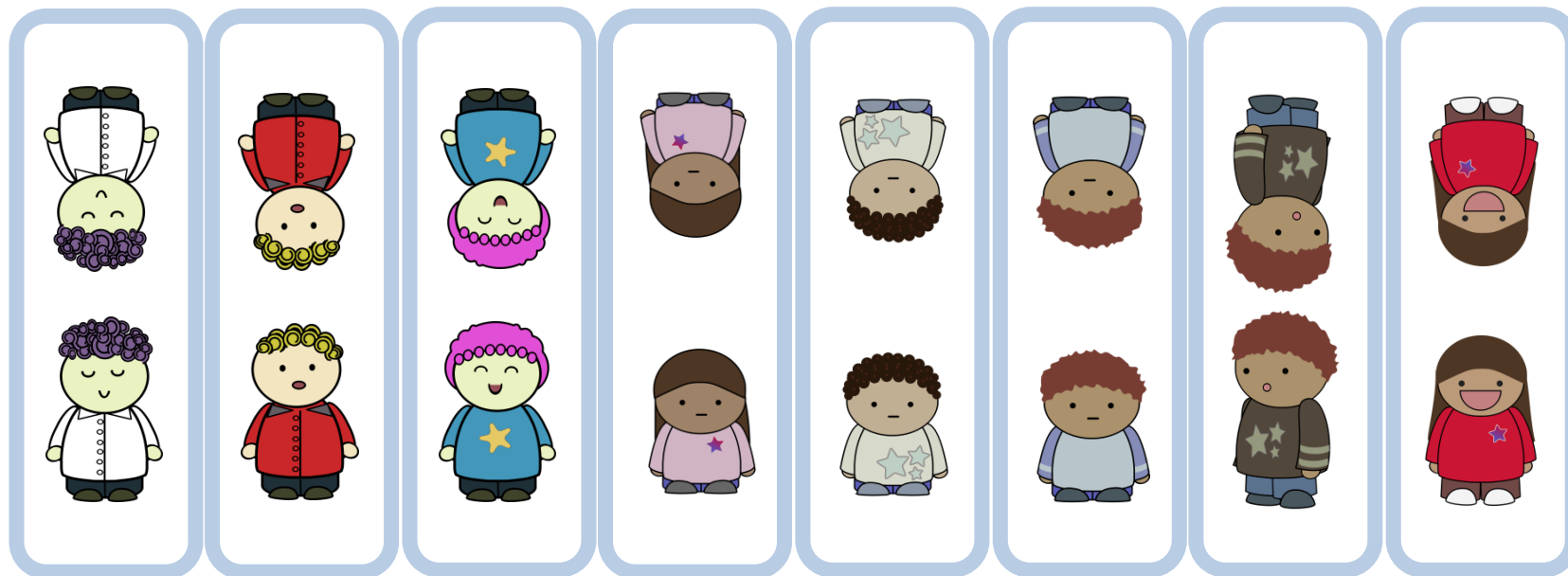
l

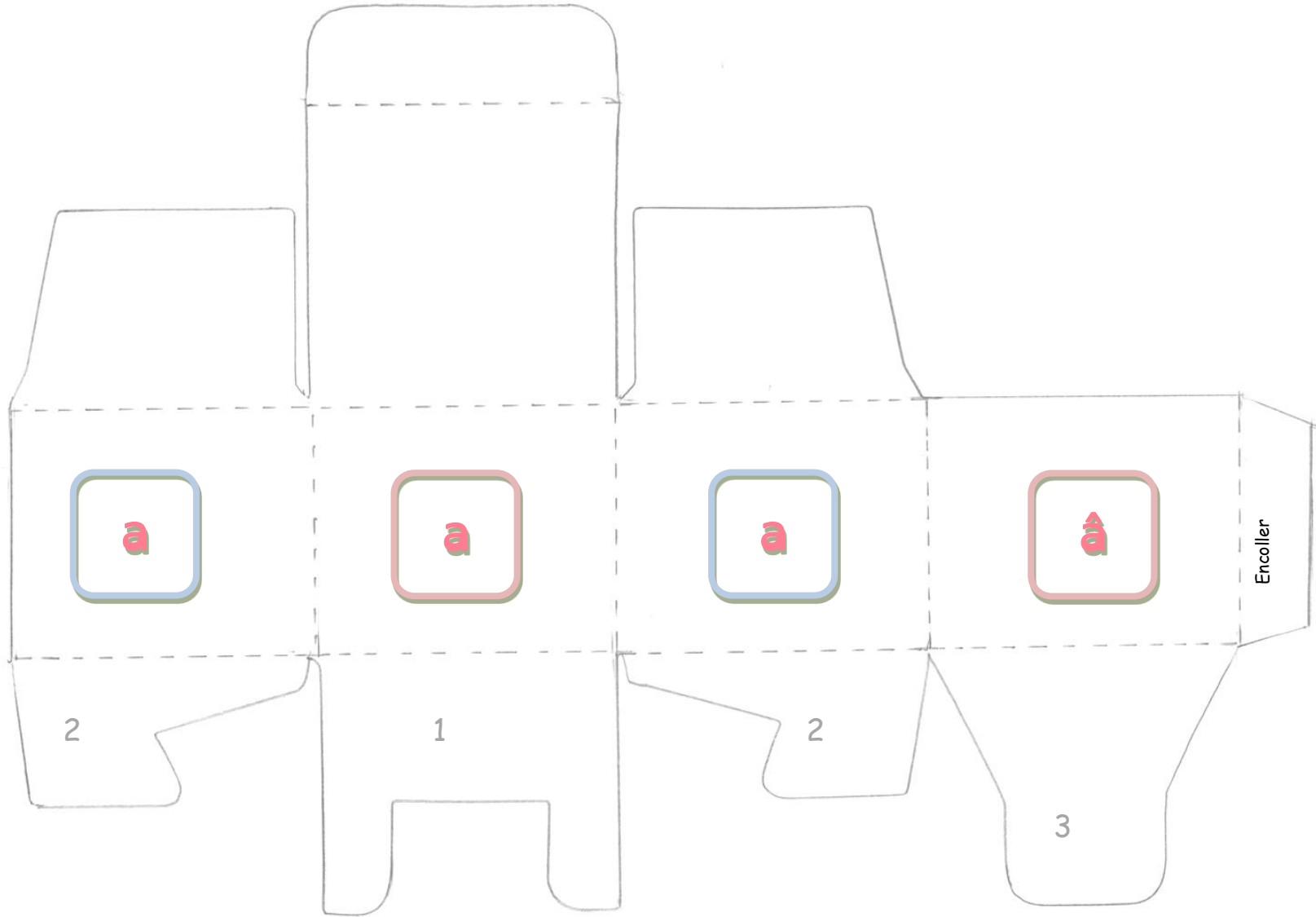
n

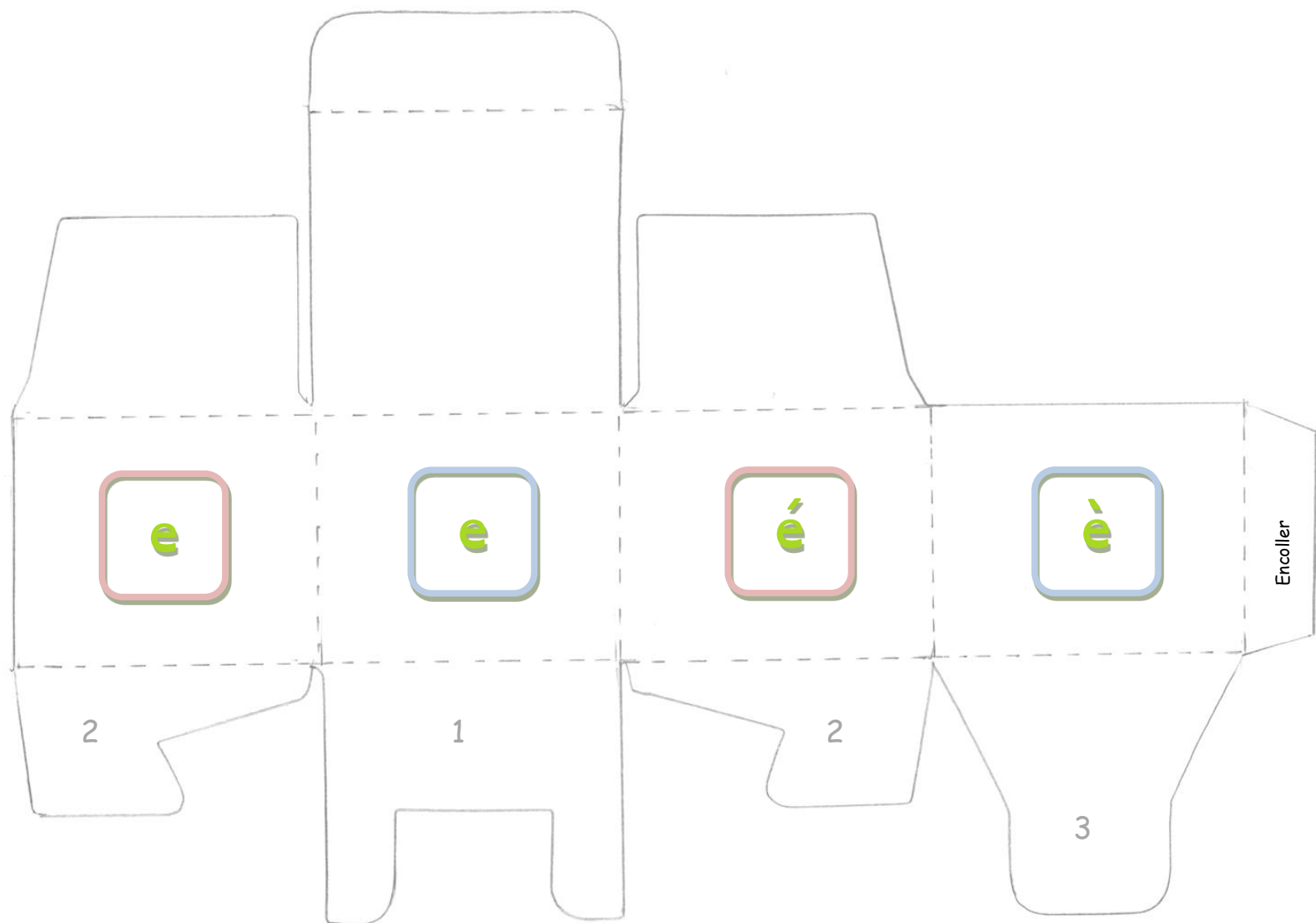


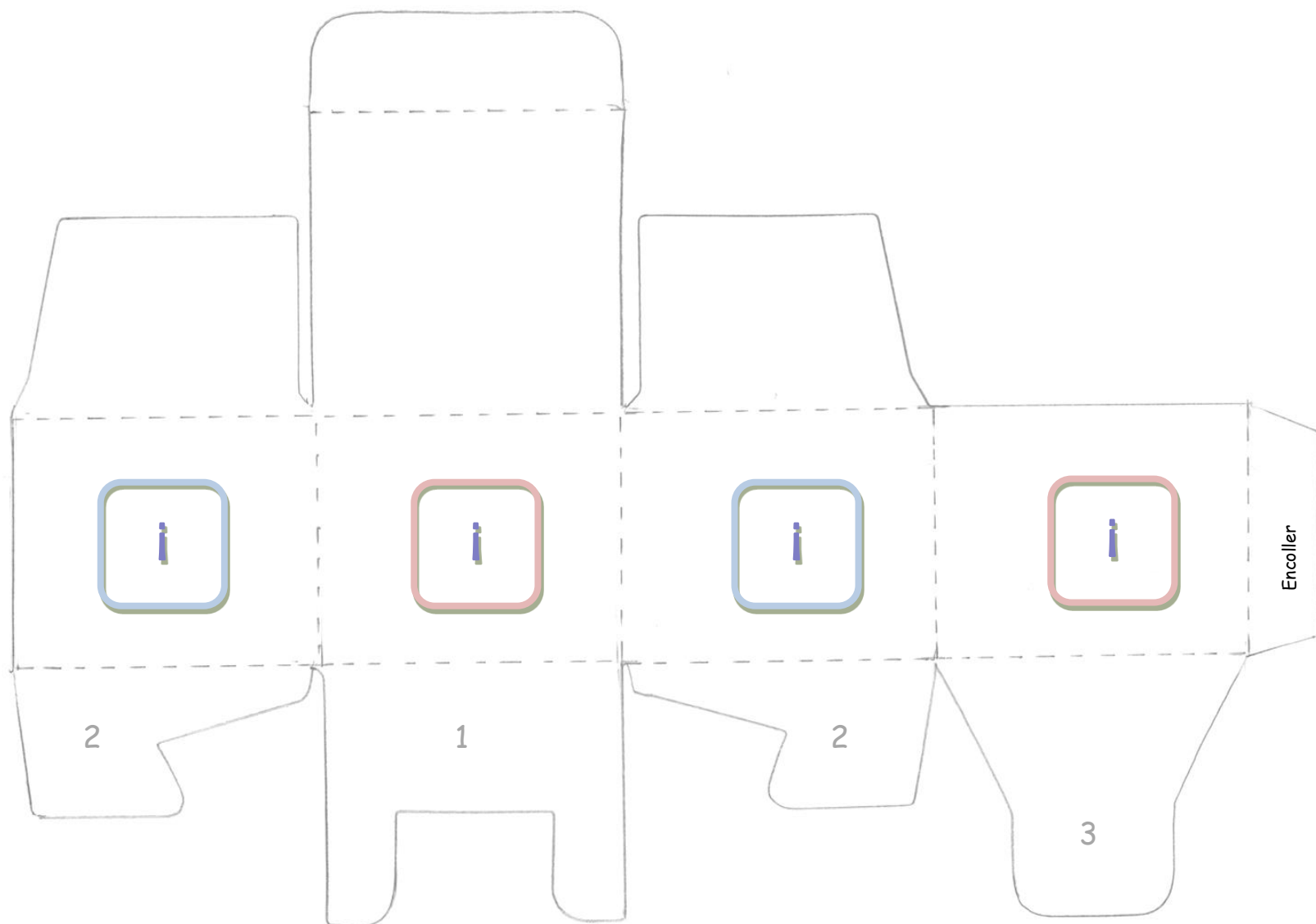


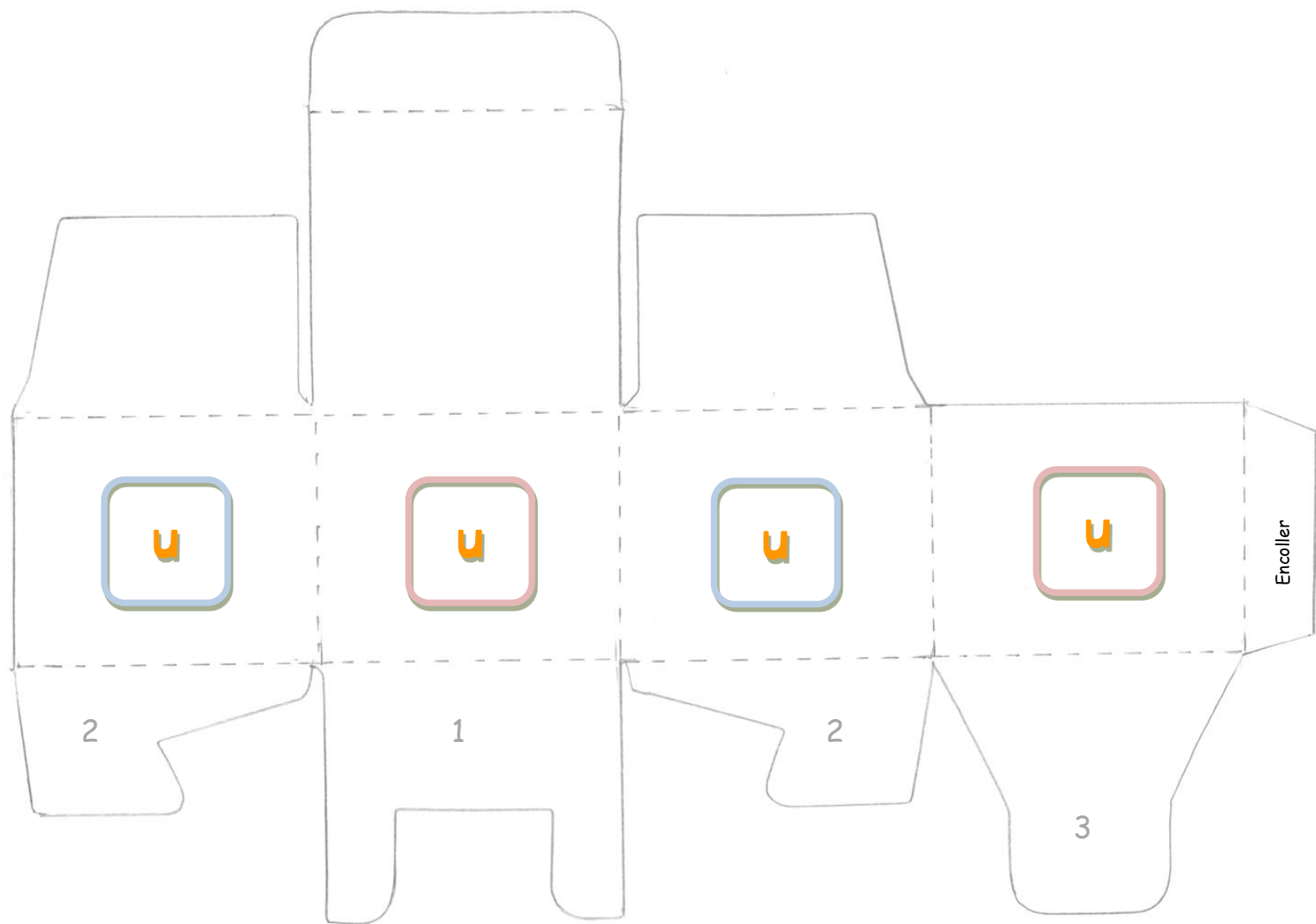


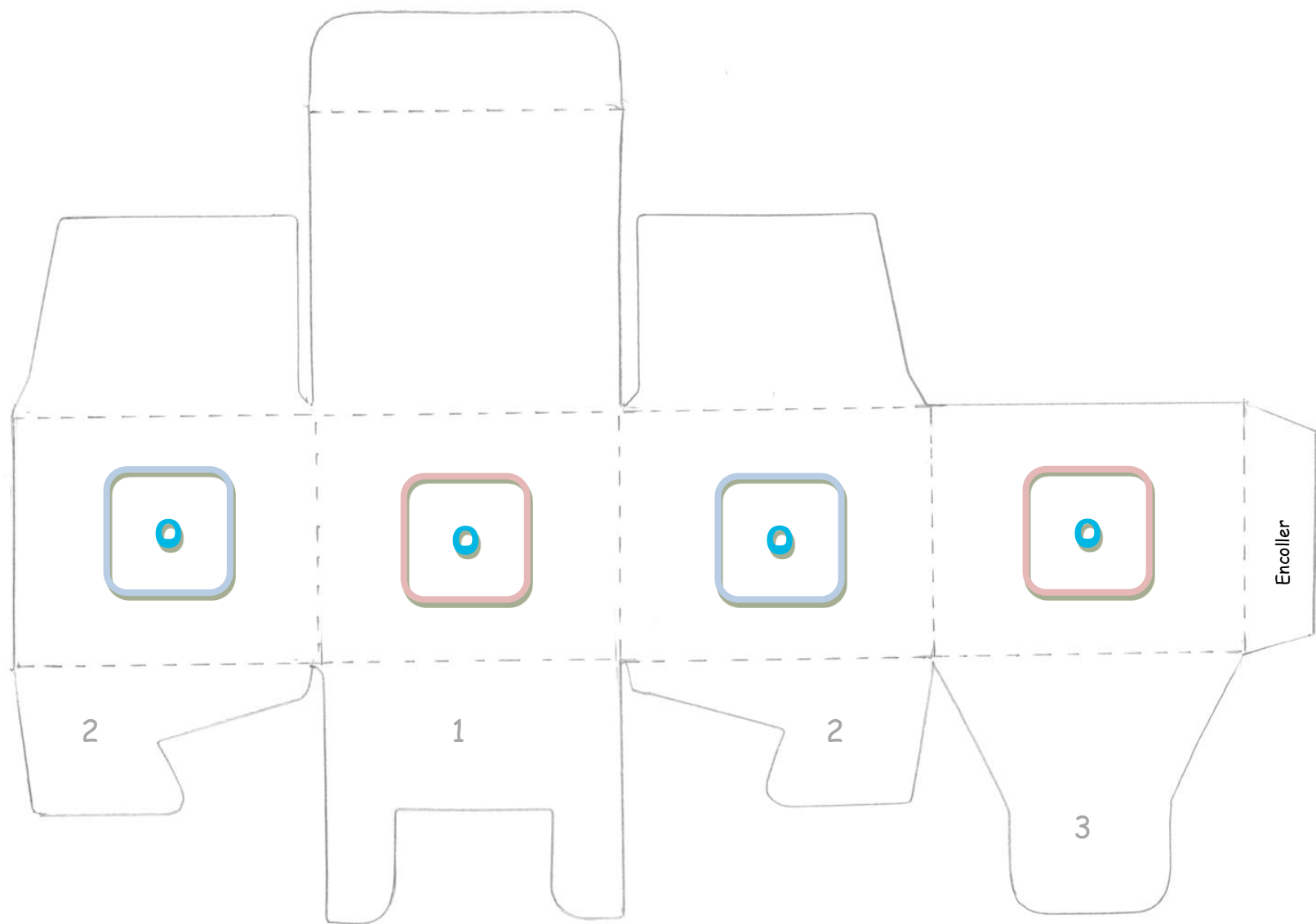












Notice de montage

« À la recherche des voyelles disparues ».



Matériel nécessaire :

- du papier cartonné A4 blanc 160g
- une paire de ciseaux
- de la colle
- 1 feuille de carton mousse (pour coller les pions-voyelles et en faciliter la manipulation)
- feuilles de plastification, éventuellement

Composition

- 35 cartes-mots à compléter organisées en 2 séries : l'une de 19 cartes avec des syllabes simples (C+V), l'autre de 16 cartes avec des digrammes ou trigrammes (chien).
- 2 séries de 48 pions-voyelles
- un plateau
- 5 boîtes pour ranger les voyelles
- 2 dés (l'un avec des points, l'autre avec des chiffres)
- 8 pions (pour le déplacement)

Réalisation

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

Découper les pions, les cartes-mots, et éventuellement le dé.

Montage :

➤ **Le plateau :**

Couper l'excédent de papier des pages 1, 2 et 4 (sur les pointillés).

Encoller la marge blanche droite de la page 1 et venir y positionner la page 2 de manière à les assembler. Faire de même avec les pages 3 et 4.

Encoller la marge haute des pages 3 et 4 et venir y positionner les pages 1 et 2 assemblées.

Personnellement, je plastifie d'abord les feuilles (en laissant libres les marges d'encolage) puis je procède au montage.

➤ **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 boîtes :**

Découper sur le pourtour. Plier vers l'intérieur sur les pointillés. Encoller la languette puis venir la positionner sur la face opposée.

Former le fond de la boîte en rabattant successivement la partie 1 puis les parties 2. Insérer la partie 3 dans la fente obtenue. Rabattre le couvercle pour fermer.

➤ **les pions-voyelles :**

Découper l'ensemble d'une série de pions (en les gardant solidaires). Plastifier puis coller sur une feuille de carton mousse avant de découper individuellement chaque pion. Ceci permet de donner un peu de volume aux pions et de faciliter ainsi la manipulation.

➤ **Les cartes :**

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

➤ **Les dés :**

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

« À la recherche des voyelles disparues »



Compétences travaillées :

- Comprendre le fonctionnement du langage écrit.
- Identifier la place d'un phonème dans un mot.
- Écrire un mot en le complétant avec les voyelles manquantes.
- Identifier la voyelle manquante dans une syllabe.
- Anticipation (choisir le sens de déplacement le plus approprié, selon les cartes-mot présentes sur le plateau et les voyelles nécessaires à l'écriture de ces mots)
- Maîtrise des déplacements sur une piste.

Nombre de joueurs : 2 à 6

But du jeu :

Il s'agit de compléter des mots dont les voyelles ont disparu. Deux voyelles manquent dans chaque mot. Les joueurs se déplacent sur la piste (dans la direction et le sens de leur choix) comme indiqué par la somme des 2 dés et prennent, dans la boîte correspondante, la voyelle indiquée sur la case du plateau. Chaque fois qu'un joueur termine l'écriture d'un mot en y posant les 2 voyelles manquantes, il gagne la carte correspondante. Le joueur ayant en sa possession le plus de cartes a gagné.

Préparation :

Placer les voyelles dans les boîtes leur correspondant. Mettre les boîtes à proximité des joueurs. Choisir une série de cartes (la série bleue étant la plus facile). Placer sur le plateau 4 cartes-mot prises au hasard parmi celles de la série. Poser le reste des cartes faces cachées à côté du plateau. Faire choisir un pion à chaque joueur.

Déroulement :

Chaque joueur place son pion sur la case départ. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, dans la direction de leur choix.

Le premier joueur (en général le plus jeune) lance les dés, calcule la somme des 2 dés, puis déplace son pion dans la direction la plus appropriée pour arriver sur la case d'une voyelle nécessaire à l'écriture d'un des mots présent sur les cartes. Après avoir pris la voyelle dans la boîte, il peut soit la poser directement sur la carte du mot concerné (il n'y a pas d'ordre requis pour placer une voyelle manquante), soit la garder en réserve, en attendant d'avoir la 2^{ème} voyelle nécessaire pour terminer le mot. Un joueur peut placer directement les 2 voyelles manquantes d'un mot si elles sont en sa possession mais il ne peut pas avoir plus de 3 voyelles en réserve. Dans ce cas, avant de prendre une voyelle dans une boîte, il doit en rendre une. C'est le joueur qui termine le mot qui gagne la carte. Dès qu'une carte est gagnée par un joueur, une autre carte est placée sur le plateau. Les joueurs jouent ainsi, à tour de rôle, jusqu'à ce que les 18 cartes aient été gagnées.

Variantes :

- On peut réduire le nombre de cartes, en fonction du nombre de joueurs ou décider d'un temps donné pour la partie.
- On peut ne pas placer les cartes sur le plateau mais en distribuer 3 à chaque joueur. Dans ce cas le premier joueur à avoir complété ses 3 cartes a gagné.
- On peut décider que les joueurs doivent obligatoirement placer les voyelles en leur possession sur les mots où elles manquent. Dans ce cas, il est nécessaire d'imposer un sens de déplacement puisqu'il n'y a plus de travail au niveau de l'anticipation.
- On peut aussi distribuer 3 cartes avec les 6 voyelles correspondantes, à chaque joueur. Le but du jeu est alors de se débarrasser, le premier, des voyelles en sa possession pour pouvoir rendre les cartes-mot.

BON JEU !!!

