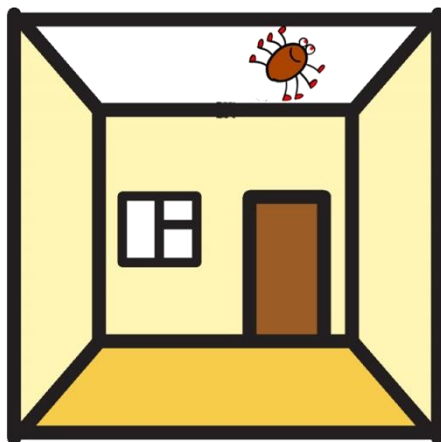




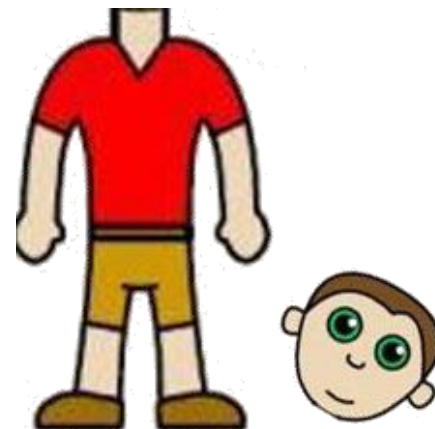
www.lire-ecrive-compter.com

1



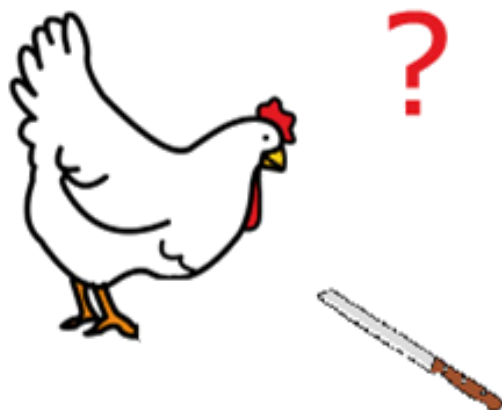
www.lire-ecrive-compter.com

2



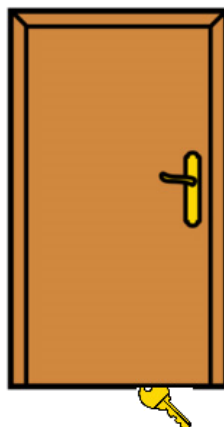
www.lire-ecrive-compter.com

3



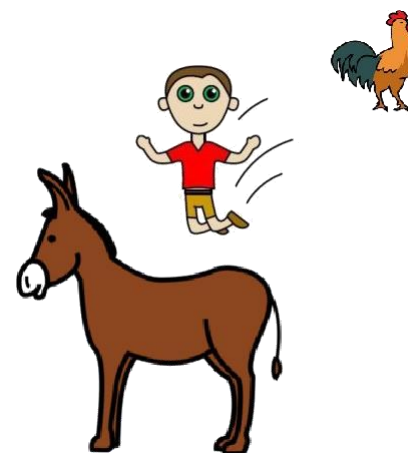
www.lire-ecrive-compter.com

4



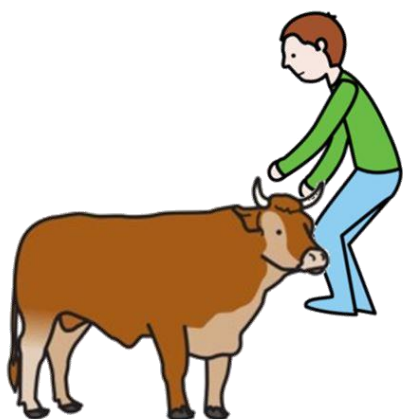
www.lire-ecrive-compter.com

5



www.lire-ecrive-compter.com

6



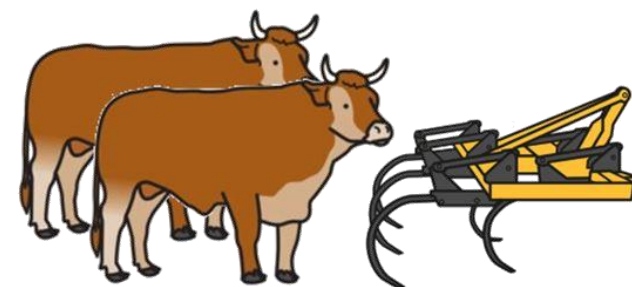
www.lire-ecrive-compter.com

7



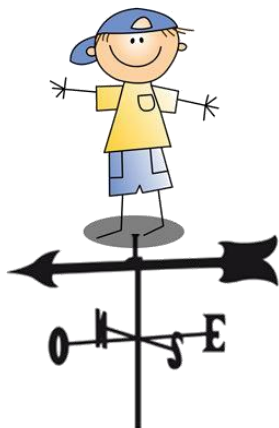
www.lire-ecrive-compter.com

8



www.lire-ecrive-compter.com

9



www.lire-ecrite-compter.com

10



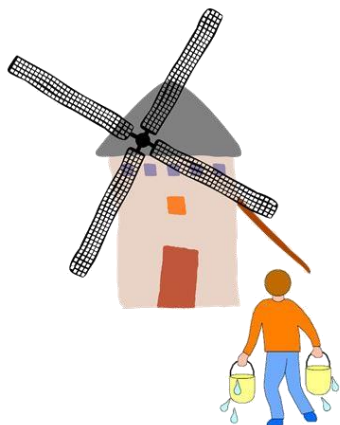
www.lire-ecrite-compter.com

11



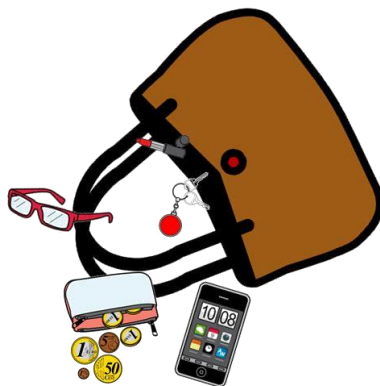
www.lire-ecrite-compter.com

12



www.lire-ecrite-compter.com

13



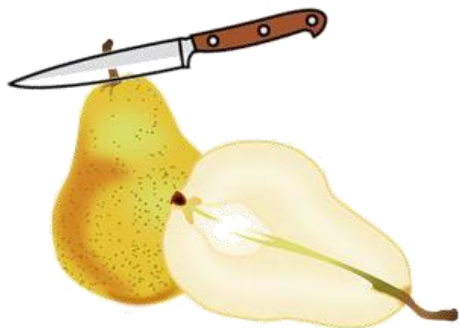
www.lire-ecrite-compter.com

14



www.lire-ecrite-compter.com

15



www.lire-ecrite-compter.com

16



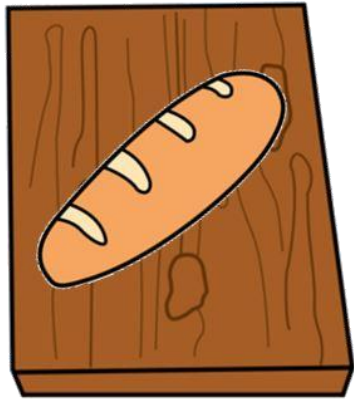
www.lire-ecrite-compter.com

17



www.lire-ecrite-compter.com

18



www.lire-ecrite-compter.com

19



www.lire-ecrite-compter.com

20



www.lire-ecrite-compter.com

21



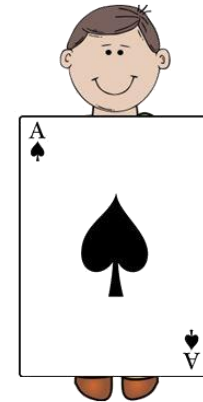
www.lire-ecrite-compter.com

22



www.lire-ecrite-compter.com

23



www.lire-ecrite-compter.com

24



www.lire-ecrite-compter.com

25



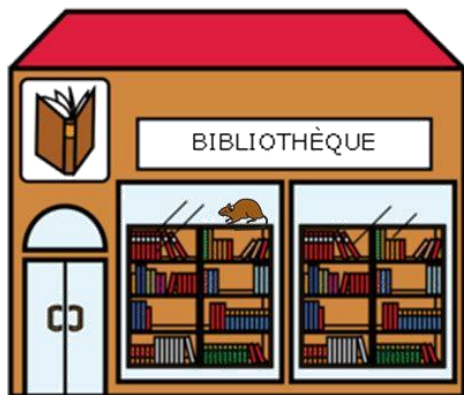
www.lire-ecrite-compter.com

26



www.lire-ecrite-compter.com

27



www.lire-ecrite-compter.com

28



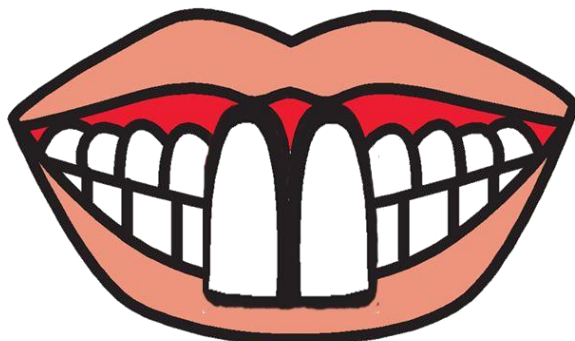
www.lire-ecrite-compter.com

29



www.lire-ecrite-compter.com

30



www.lire-ecrite-compter.com

31



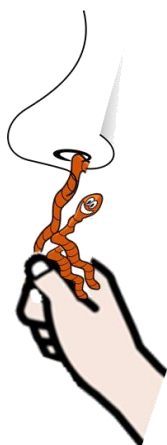
www.lire-ecrite-compter.com

32



www.lire-ecrite-compter.com

33



www.lire-ecrite-compter.com

34



www.lire-ecrite-compter.com

35



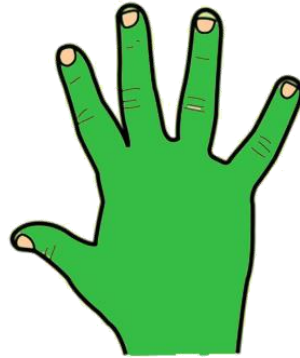
www.lire-ecrite-compter.com

36



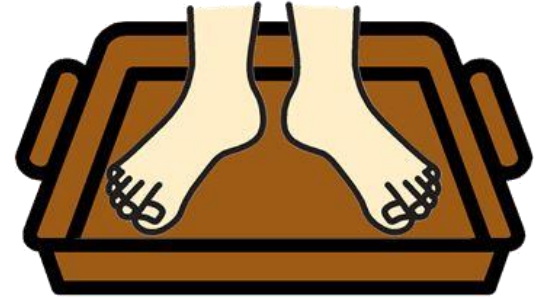
www.life-ecrite-compter.com

37



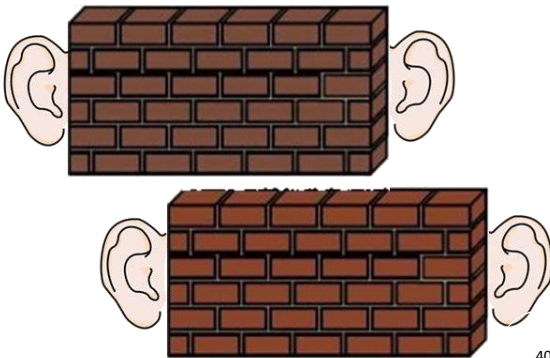
www.life-ecrite-compter.com

38



www.life-ecrite-compter.com

39



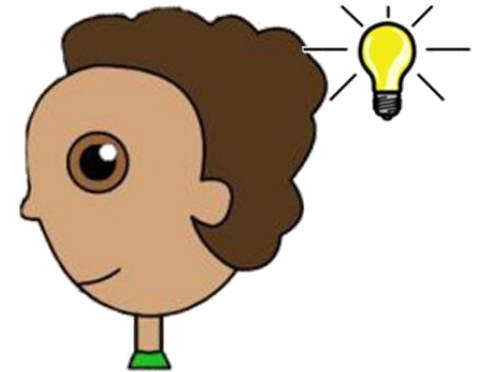
www.life-ecrite-compter.com

40



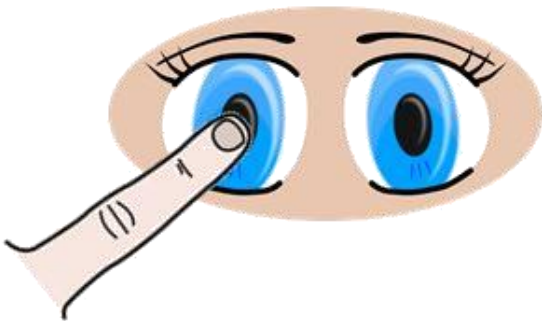
www.life-ecrite-compter.com

41



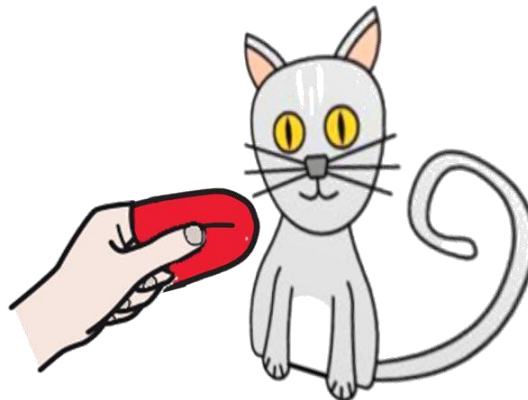
www.life-ecrite-compter.com

42



www.life-ecrite-compter.com

43



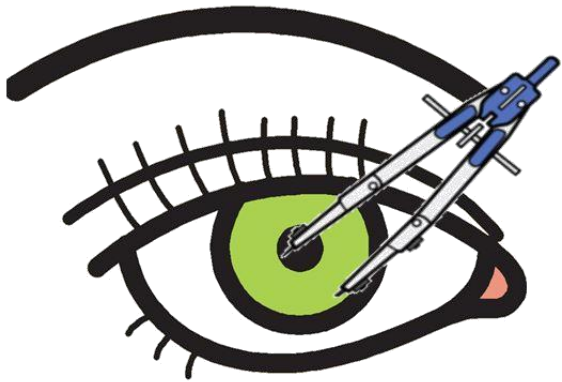
www.life-ecrite-compter.com

44



www.life-ecrite-compter.com

45



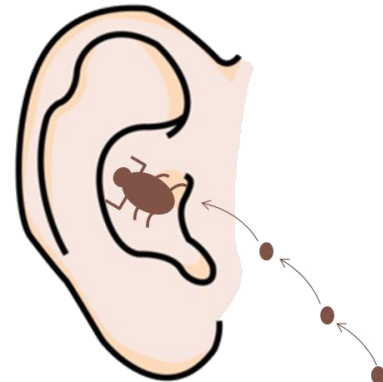
www.life-ecrite-compter.com

46



www.life-ecrite-compter.com

47



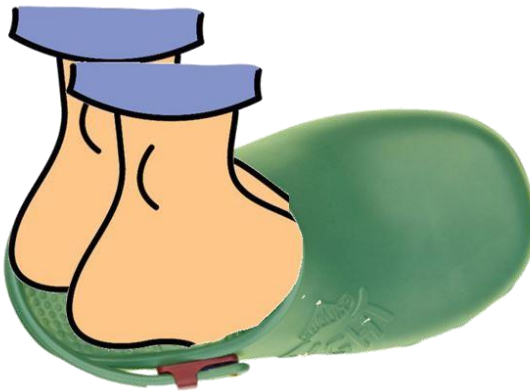
www.life-ecrite-compter.com

48



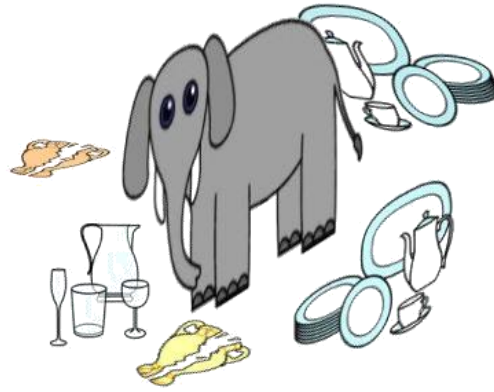
www.life-ecrite-compter.com

49



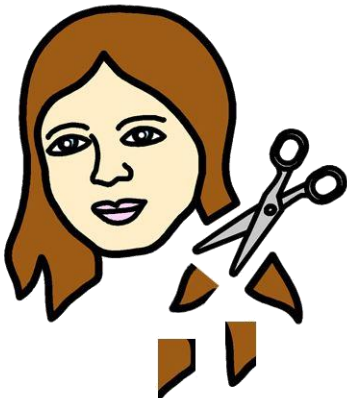
www.life-ecrite-compter.com

50



www.life-ecrite-compter.com

51



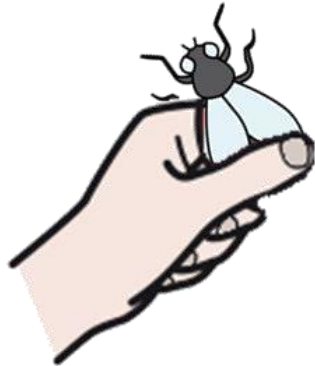
www.life-ecrite-compter.com

52



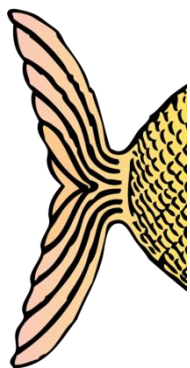
www.life-ecrite-compter.com

53



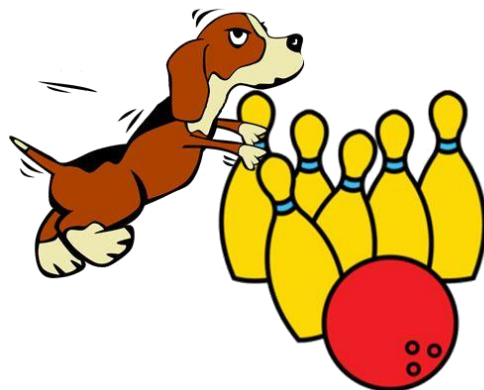
www.life-ecrite-compter.com

54



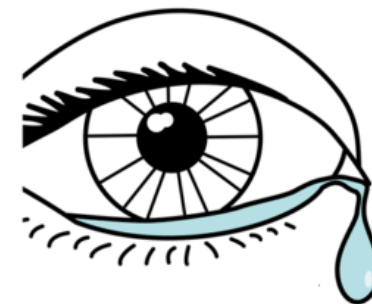
www.lire-ecrite-compter.com

55



www.lire-ecrite-compter.com

56



www.lire-ecrite-compter.com

57

Prendre racine.

www.lire-ecrite-compter.com

1

Avoir une araignée
au plafond.

www.lire-ecrite-compter.com

2

Perdre la boule.

www.lire-ecrite-compter.com

3

Attendre longtemps.

www.lire-ecrite-compter.com

1

Être un peu fou.

www.lire-ecrite-compter.com

2

Être désorienté.

www.lire-ecrite-compter.com

3

Se débrouiller
comme une poule
qui a trouvé un
couteau.

www.lire-ecrite-compteur.com

4

Mettre la clé sous la
porte.

www.lire-ecrite-compteur.com

5

Sauter du coq à
l'âne.

www.lire-ecrite-compteur.com

6

Prendre le taureau
par les cornes.

www.lire-ecrite-compteur.com

7

Couper l'herbe sous
le pied.

www.lire-ecrite-compteur.com

8

Mettre la charrue
avant les bœufs.

www.lire-ecrite-compteur.com

9

Faire la girouette.

www.lire-ecrite-compteur.com

10

Peigner la girafe.

www.lire-ecrite-compteur.com

11

Partir sans tambour
ni trompette.

www.lire-ecrite-compteur.com

12

Apporter de l'eau à
son moulin.

www.lire-ecrive-compter.com

13

Vider son sac.

www.lire-ecrive-compter.com

14

Donner de la
confiture aux
cochons.

www.lire-ecrive-compter.com

15

Couper la poire en
deux

www.lire-ecrive-compter.com

16

Mettre de l'eau dans
son vin.

www.lire-ecrive-compter.com

17

Être haut comme
trois pommes.

www.lire-ecrive-compter.com

18

Avoir du pain sur la
planche.

www.lire-ecrive-compter.com

19

Se noyer dans un
verre d'eau.

www.lire-ecrive-compter.com

20

Marcher sur des
œufs.

www.lire-ecrive-compter.com

21

Tomber dans les
pommes.

www.lire-ecrite-compter.com

22

Être dans la lune.

www.lire-ecrite-compter.com

23

Être habillé comme
l'as de pique.

www.lire-ecrite-compter.com

24

Jeter le manche
après la cognée.

www.lire-ecrite-compter.com

25

Jeter l'argent par la
fenêtre.

www.lire-ecrite-compter.com

26

Avoir plusieurs
cordes à son arc.

www.lire-ecrite-compter.com

27

Être un rat de
bibliothèque.

www.lire-ecrite-compter.com

28

Avaler des
couleuvres.

www.lire-ecrite-compter.com

29

Être sur son
trente et un.

www.lire-ecrite-compter.com

30

Avoir les dents
longues.

www.lire-ecrire-compter.com

31

Avoir le bras long.

www.lire-ecrire-compter.com

32

Fendre le cœur.

www.lire-ecrire-compter.com

33

Tirer les vers du
nez.

www.lire-ecrire-compter.com

34

Verser des larmes
de crocodile.

www.lire-ecrire-compter.com

35

Avoir un poil dans la
main.

www.lire-ecrire-compter.com

36

Avoir le cœur sur la
main.

www.lire-ecrire-compter.com

37

Avoir la main verte.

www.lire-ecrire-compter.com

38

Mettre les pieds
dans le plat.

www.lire-ecrire-compter.com

39

Les murs ont des
oreilles.

www.lire-ecrive-compter.com

40

Tendre l'oreille.

www.lire-ecrive-compter.com

41

Avoir une idée
derrière la tête.

www.lire-ecrive-compter.com

42

Se mettre le doigt
dans l'œil.

www.lire-ecrive-compter.com

43

Donner sa langue au
chat.

www.lire-ecrive-compter.com

44

Faire la tête de
cochon.

www.lire-ecrive-compter.com

45

Avoir le compas
dans l'œil.

www.lire-ecrive-compter.com

46

Avoir la grosse tête.

www.lire-ecrive-compter.com

47

Mettre la puce à
l'oreille.

www.lire-ecrive-compter.com

48

Prendre ses jambes
à son cou.

www.lire-ecrite-compter.com

49

Avoir les deux pieds
dans le même sabot.

www.lire-ecrite-compter.com

50

Se comporter
comme un éléphant
dans un magasin de
porcelaine.

www.lire-ecrite-compter.com

51

Couper les cheveux
en quatre.

www.lire-ecrite-compter.com

52

S'en mordre les
doigts.

www.lire-ecrite-compter.com

53

Prendre la mouche.

www.lire-ecrite-compter.com

54

Finir en queue de
poisson.

www.lire-ecrite-compter.com

55

Arriver comme un
chien dans un jeu de
quilles.

www.lire-ecrite-compter.com

56

Avoir la larme à
l'œil.

www.lire-ecrite-compter.com

57

Être incapable de
trouver une
solution, de prendre
une initiative.

www.lire-ecrive-compter.com

4

Partir discrètement
sans payer ce que
l'on doit.

www.lire-ecrive-compter.com

5

Passer brusquement
d'un sujet à un
autre, sans
transition.

www.lire-ecrive-compter.com

6

Faire face aux
difficultés, sans les
fuir.

www.lire-ecrive-compter.com

7

Empêcher quelqu'un
de réussir en le
faisant avant lui.

www.lire-ecrive-compter.com

8

Faire les choses à
l'envers ou dans le
désordre en voulant
aller trop vite.

www.lire-ecrive-compter.com

9

Changer souvent
d'avis.

www.lire-ecrive-compter.com

10

Faire un travail
inutile et très long.

www.lire-ecrive-compter.com

11

Partir discrètement,
secrètement, sans
bruit.

www.lire-ecrive-compter.com

12

Donner sans le
vouloir des
arguments à un
adversaire.

www.lire-ecrite-compter.com

13

Dire tout ce qu'on
pense, tout ce qu'on
a sur le cœur.

www.lire-ecrite-compter.com

14

Donner à quelqu'un
quelque chose qu'il
ne saura pas
apprécier.

www.lire-ecrite-compter.com

15

Renoncer à une
partie de ce qu'on
voulait.

www.lire-ecrite-compter.com

16

Accepter que les
choses ne soient pas
exactement comme
on voudrait.

www.lire-ecrite-compter.com

17

Être tout petit.

www.lire-ecrite-compter.com

18

Avoir beaucoup de
travail.

www.lire-ecrite-compter.com

19

Être incapable de
faire face à la
moindre difficulté.

www.lire-ecrite-compter.com

20

Se comporter très
prudemment dans
une situation
délicate.

www.lire-ecrite-compter.com

21

S'évanouir, perdre
connaissance.

www.lire-ecrire-compter.com

22

Être distrait, perdu
dans ses pensées.
Rêvasser.

www.lire-ecrire-compter.com

23

Être très mal
habillé.

www.lire-ecrire-compter.com

24

Se décourager et
renoncer à terminer
ce que l'on avait
commencé.

www.lire-ecrire-compter.com

25

Dépenser beaucoup
d'argent, souvent
inutilement.

www.lire-ecrire-compter.com

26

Avoir différentes
solutions pour
atteindre un but.

www.lire-ecrire-compter.com

27

Passer beaucoup de
temps dans les
bibliothèques.

www.lire-ecrire-compter.com

28

Accepter des choses
désagréables sans
pouvoir protester,
sans se plaindre.

www.lire-ecrire-compter.com

29

Mettre ses plus
beaux habits.

www.lire-ecrire-compter.com

30

Être prêt à tout
pour obtenir ce que
l'on veut.
Être très ambitieux.

www.lire-ecrire-compter.com

31

Avoir beaucoup de
pouvoir.
Avoir de l'influence.

www.lire-ecrire-compter.com

32

Causer beaucoup de
peine.

www.lire-ecrire-compter.com

33

Amener quelqu'un à
dire ce que l'on veut
savoir.

www.lire-ecrire-compter.com

34

Faire semblant
d'être triste.

www.lire-ecrire-compter.com

35

Être paresseux.

www.lire-ecrire-compter.com

36

Être très généreux.

www.lire-ecrire-compter.com

37

Être doué pour le
jardinage.

www.lire-ecrire-compter.com

38

Parler
maladroitement d'un
sujet à éviter, sans
s'en rendre compte.

www.lire-ecrire-compter.com

39

Quand on dit un
secret, il faut faire
attention à ne pas
être entendu.

www.lire-ecrite-compter.com

40

Écouter
attentivement.

www.lire-ecrite-compter.com

41

Avoir une idée mais
la garder secrète.

www.lire-ecrite-compter.com

42

Se tromper.

www.lire-ecrite-compter.com

43

Renoncer à trouver
ou à deviner une
solution.

www.lire-ecrite-compter.com

44

Être têtu,
désagréable.

www.lire-ecrite-compter.com

45

Savoir estimer
correctement des
distances ou des
proportions sans
prendre de mesure.

www.lire-ecrite-compter.com

46

Devenir prétentieux
suite à un succès
important.

www.lire-ecrite-compter.com

47

Se douter, suspecter
quelque chose ou se
méfier de quelqu'un.

www.lire-ecrite-compter.com

48

S'enfuir rapidement.

www.lire-ecrite-compter.com

49

Être malhabile, peu débrouillard.

www.lire-ecrite-compter.com

50

Être très maladroit.

www.lire-ecrite-compter.com

51

Être trop précis,
trop méticuleux.

www.lire-ecrite-compter.com

52

Regretter
énormément
quelque chose.

www.lire-ecrite-compter.com

53

Se vexer ou se
fâcher tout à coup,
pour presque rien.

www.lire-ecrite-compter.com

54

Se terminer de
façon décevante ;
comme on ne
l'attendait pas.

www.lire-ecrite-compter.com

55

Arriver quand il ne
faut pas : dans de
mauvaises
conditions.

www.lire-ecrite-compter.com

56

Être sur le point de
pleurer.

www.lire-ecrite-compter.com

57

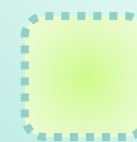
œil



mur



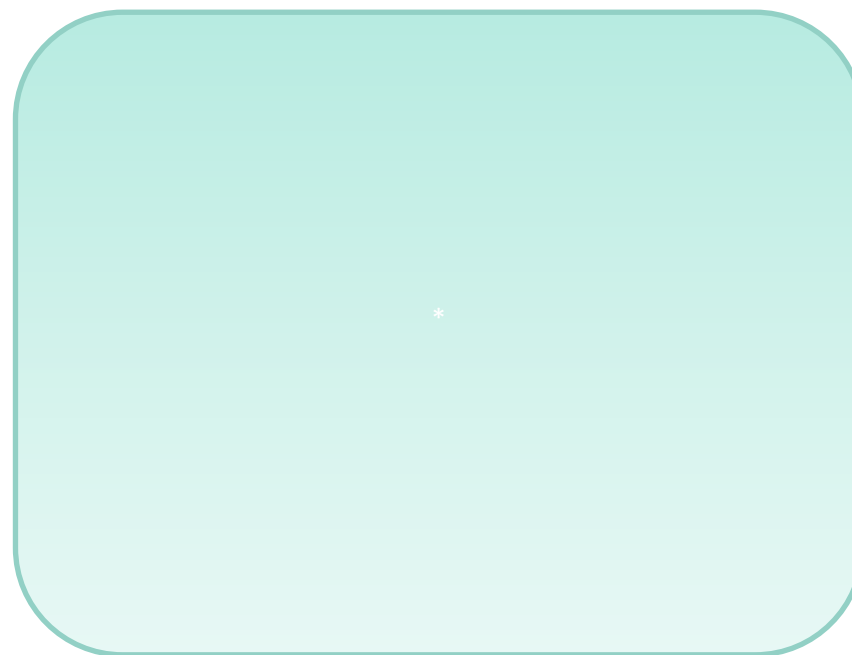
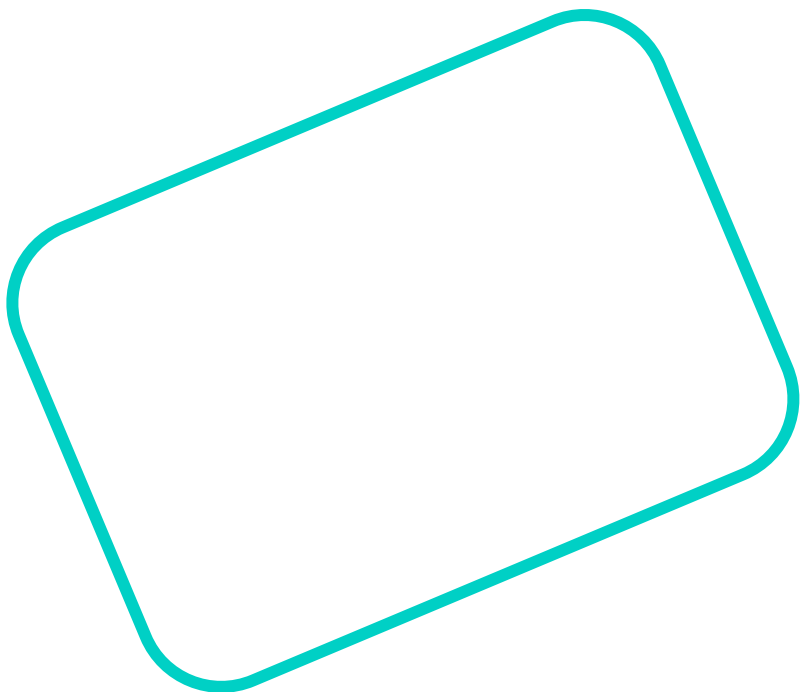
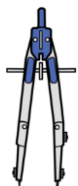
compas



âne



pommes



poire



araignée



tomber



chat



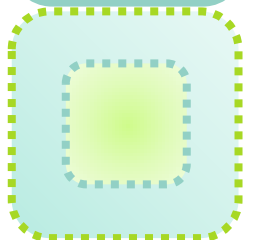
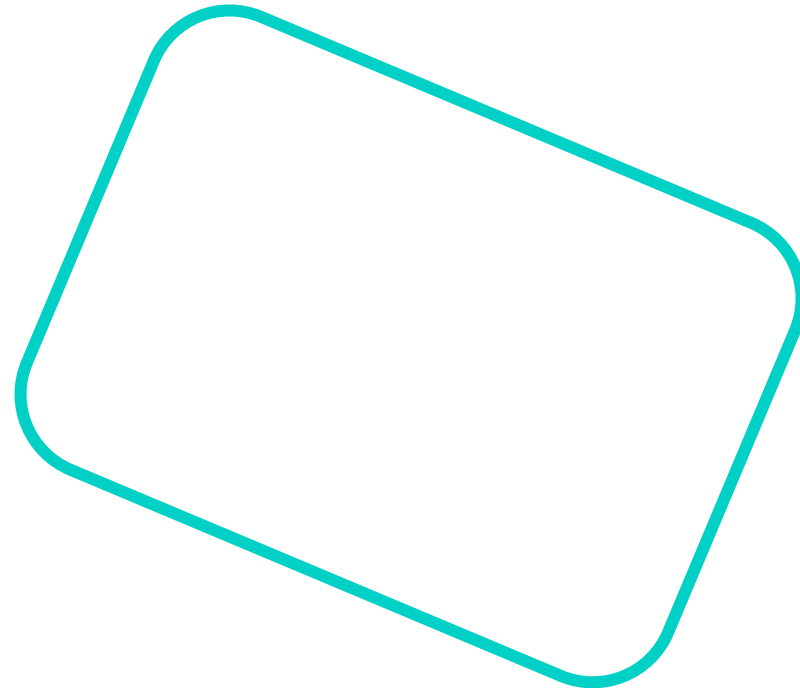
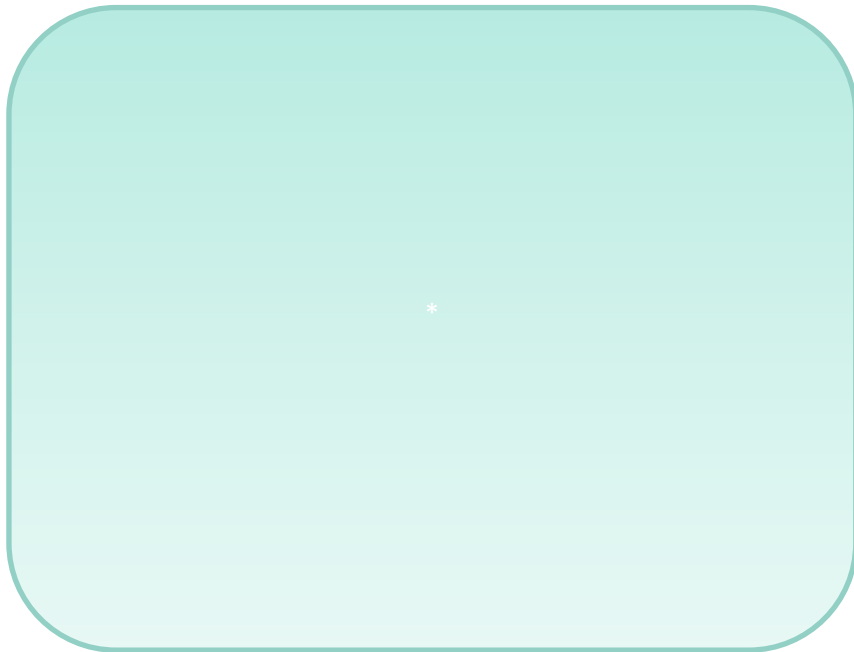
coq



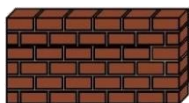
planche



cochon



pies



larmes



oreilles



plafond



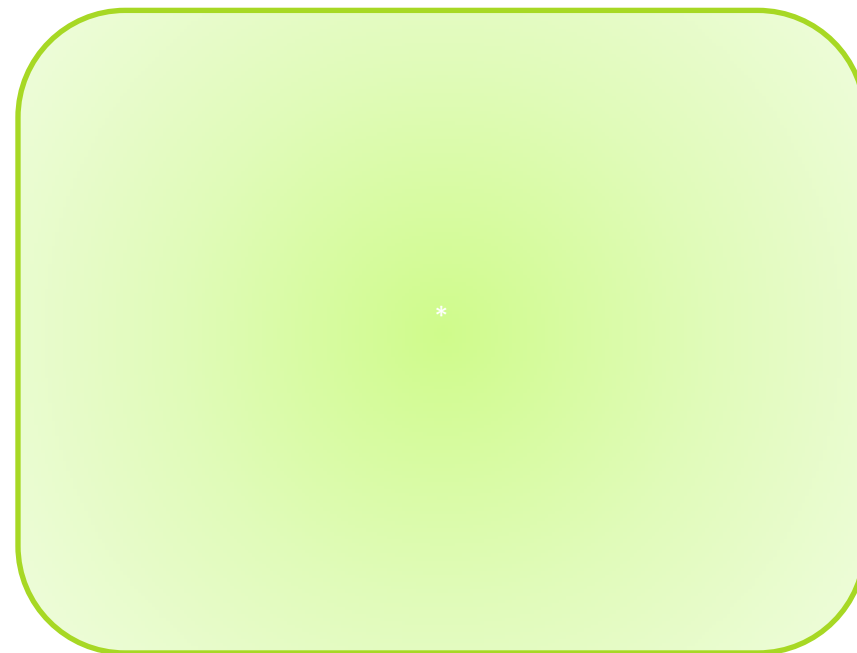
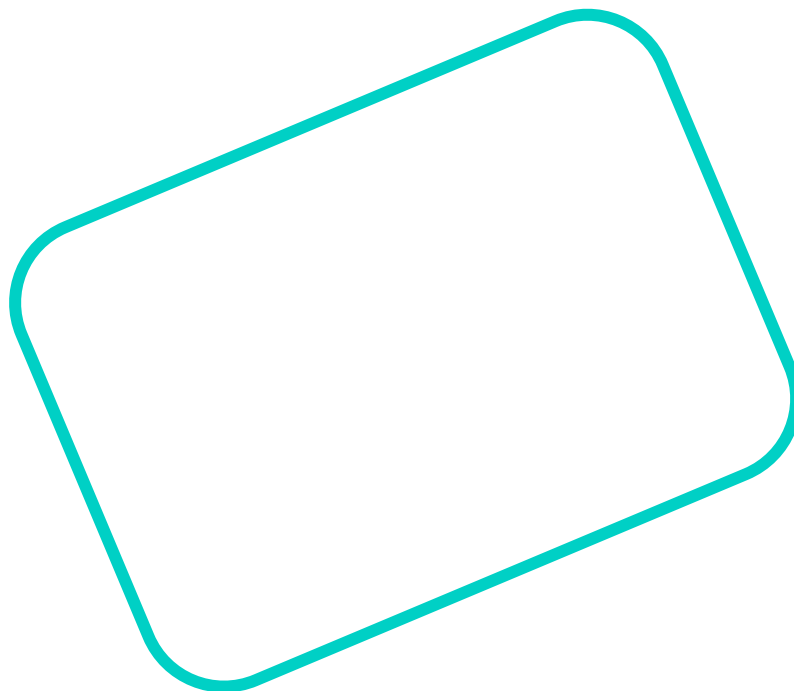
plat

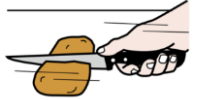
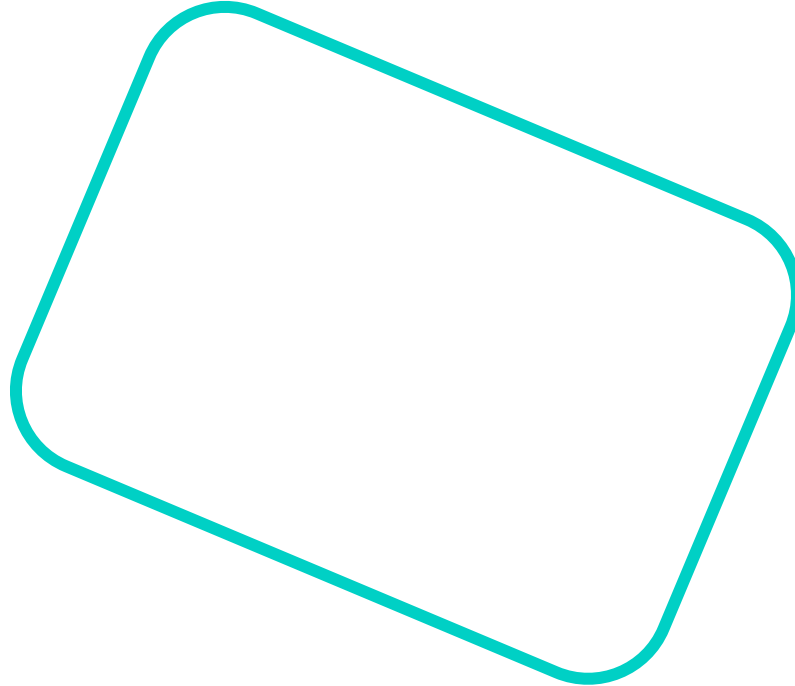
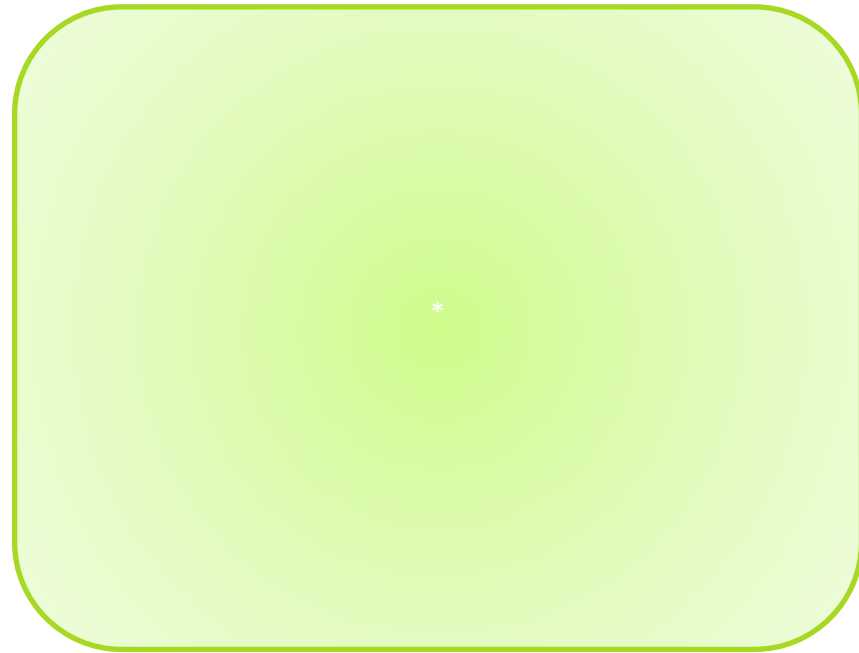


doigts

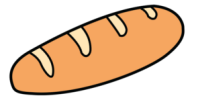


langue





fenêtre



confiture



DÉPART

crocodile



argent



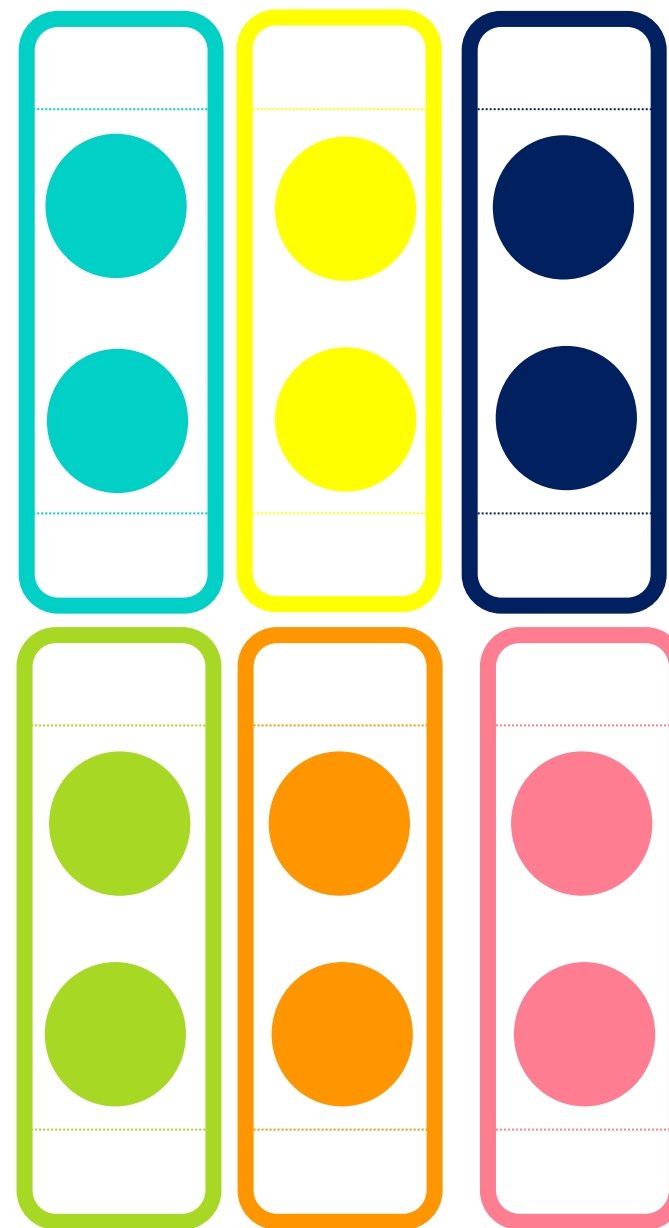
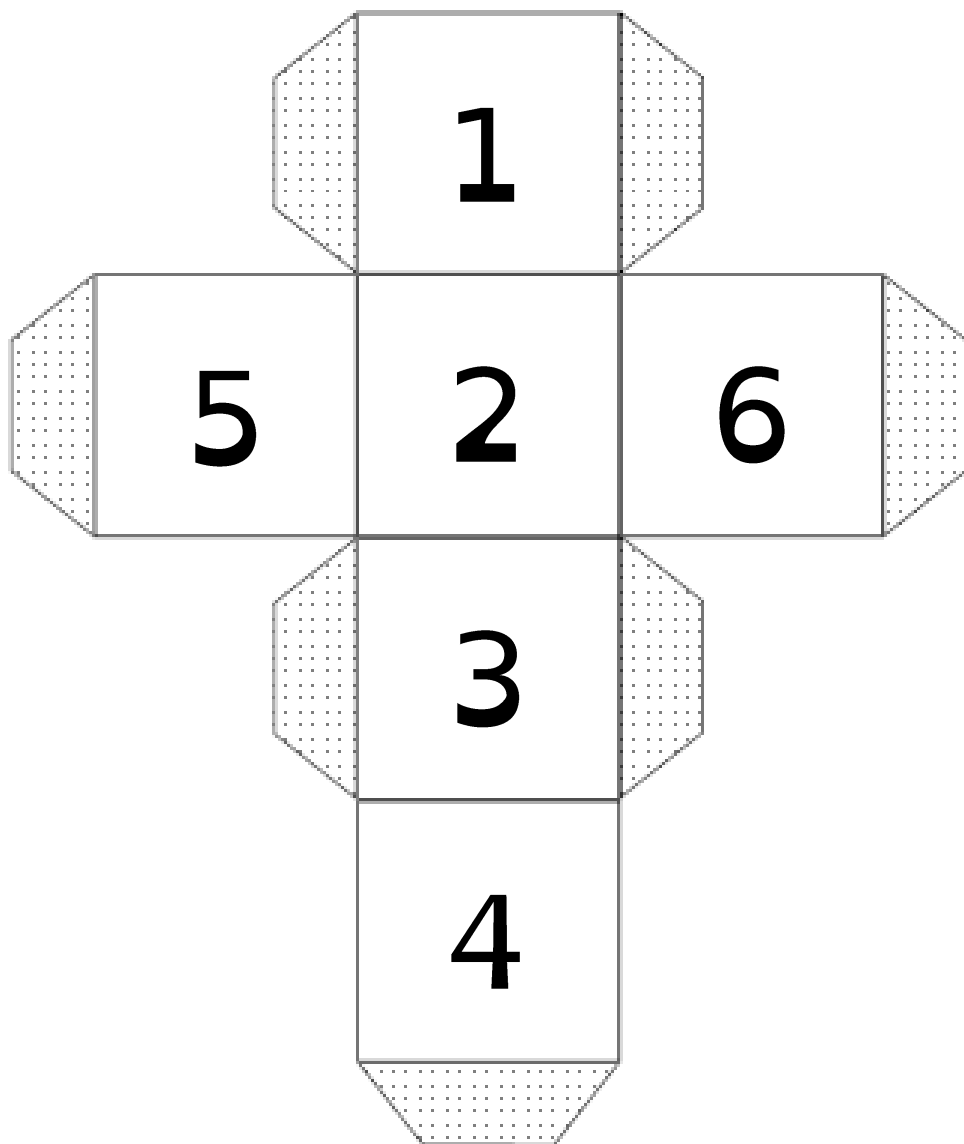
pain



couper



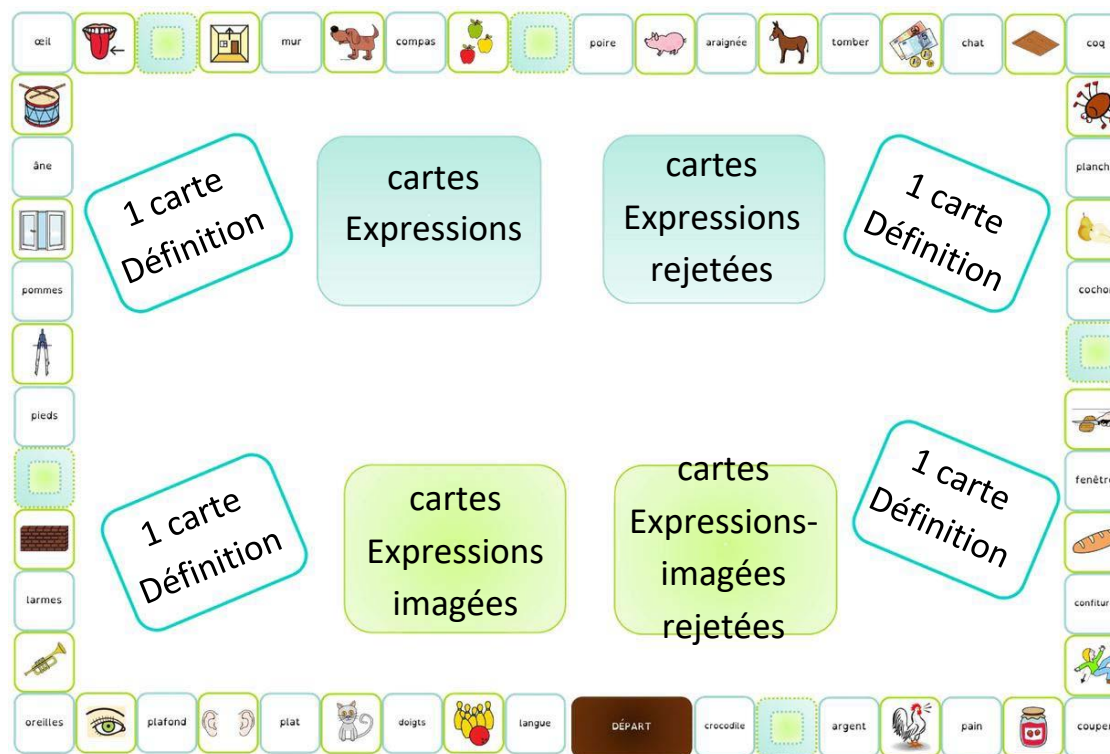




Montage du plateau

- Plastifier les feuilles laissant libres les marges droites des pages 1 et 3, et les marges basses des pages 1 et 2.
- Découper les marges gauches des pages 2 et 4 ainsi que les marges hautes des pages 3 et 4.
- Positionner la page 2 sur la marge de la page 1 ainsi que la page 4 sur la marge de la page 3 puis positionner les pages 3 et 4 assemblées sur les marges basses des pages 1 et 2 assemblées.

NB : Si souhaitez pouvoir replier le plateau au format A4, découpez également la marge droite de la page 3. Ainsi les pages 3 et 4 seront assemblées uniquement avec les pages 1 et 2 et pourront se replier.



Règle du jeu

Au pied de la lettre

Compétences travaillées :

- Compréhension de métaphores
- Anticipation
- Inférences
- Maintien en mémoire d'informations
- Enrichissement du vocabulaire

But du jeu :

Il s'agit d'être le premier à pouvoir constituer un trio formé d'une expression, de sa représentation imagée et de sa définition.

Nombre de joueurs : 2 à 6 (il est cependant conseillé de jouer au moins à 4 de façon à ce que le jeu soit plus rapide)

Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu sur le pourtour duquel figurent des paires de mots employés dans les Expressions (en toutes lettres ou imagés).
Au centre du plateau les emplacements pour les différentes cartes.
- 6 pions et un dé.
- 57 cartes « Expressions » (trait bleu clair)
- 57 cartes « Expressions imagées » (trait vert)
- 57 cartes « Définitions » (trait bleu turquoise)
- 18 cartes « Jokers »

Les cartes « Jokers » ont trois fonctions :

1. Permettre au joueur de reprendre une carte dans une pile de cartes rejetées même si celle-ci ne se trouve pas sur le dessus de la pile.
2. Échanger l'une de ses cartes « Définitions » contre une des cartes « Définitions » posées sur le plateau.
3. Ne pas lancer le dé, à son tour de jeu, mais se placer sur la case de son choix et ainsi choisir le type de carte à tirer.

Préparation :

Mélanger les cartes de chaque série soigneusement. Placer les cartes Expressions et les cartes Expressions imagées faces cachées sur leur emplacement réservé, sur le plateau. Placer une carte Définition sur chacun des quatre emplacements. (contour bleu turquoise). Quatre cartes doivent toujours figurer sur le plateau. Si au cours du jeu, un joueur prend l'une de ces cartes pour se défausser d'une en sa possession, il faut la remplacer par une nouvelle prise dans le sabot.

Distribuer 3 cartes Définitions et une carte Joker à chaque joueur. Le reste des cartes Définitions constitue le sabot et est placé à côté du plateau.

Déroulement :

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. S'il s'arrête sur une case bleue, il retourne la 1^{ère} carte de la « pioche bleue » (cartes Expressions), s'il s'arrête sur une case verte il fait de même avec la pioche verte (cartes Expressions imagées), s'il s'arrête sur une case à la fois bleue et verte il choisit la couleur de la carte qu'il veut retourner.

Si la carte retournée peut être associée à l'une des cartes en sa possession, il la garde (dans le but de former un trio) sinon, il la repose, face visible sur la pile « cartes rejetées ».

Si la carte retournée correspond à l'une des quatre définitions posées sur le plateau, le joueur peut choisir de garder cette carte et, à l'aide d'un joker, échanger une de ses cartes « définitions » contre la carte « définition » du plateau.

Si le mot ou le dessin figurant sur la case lui évoque un autre mot figurant sur une autre case et une expression associée qu'il peut oraliser, le joueur a deux possibilités : prendre une carte Joker ou se déplacer sur la case du mot associé (à son choix, dessin ou lettres) et donc piocher à nouveau une carte.

Exemple : Un joueur s'arrête sur la case verte avec le dessin « **pain** ». Il tire tout d'abord une carte verte (expression imagée) et cherche si celle-ci convient à son jeu. Puis s'il associe au mot « **pain** » le mot « **planche** » pour l'expression « **Avoir du pain sur la planche** » il peut, selon son choix, prendre un Joker, pour une utilisation ultérieure, ou se déplacer soit sur la case où se trouve dessiné le mot « planche » soit sur celle où il est écrit, selon sa préférence pour le tirage d'une carte verte ou bleu clair.

Le joueur suivant avance de même sur la piste et s'arrête sur la case de couleur indiquée par le dé. Selon le cas, il peut soit prendre la carte rejetée, soit retourner une autre carte de la pioche. Si cette carte piochée ne lui convient pas, elle viendra recouvrir la carte rejetée par le joueur précédent. Quand il n'y aura plus de cartes dans une pioche, les cartes rejetées seront à nouveau placées, faces cachées dans cette pioche.

Si un joueur souhaite s'emparer d'une carte défaussée qui ne se trouve pas sur le dessus de la pile, il doit poser un Joker.

La carte Joker permet également de choisir sur quelle case on souhaite arriver (soit pour pouvoir tirer une carte de la couleur

souhaitée soit pour faire une paire avec deux mots d'une expression).

Plusieurs tours de piste sont possibles. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait reconstitué un trio.

Case particulière : la case bicolore permet au joueur de choisir dans quelle pioche il va retourner une carte.

BON JEU !!!