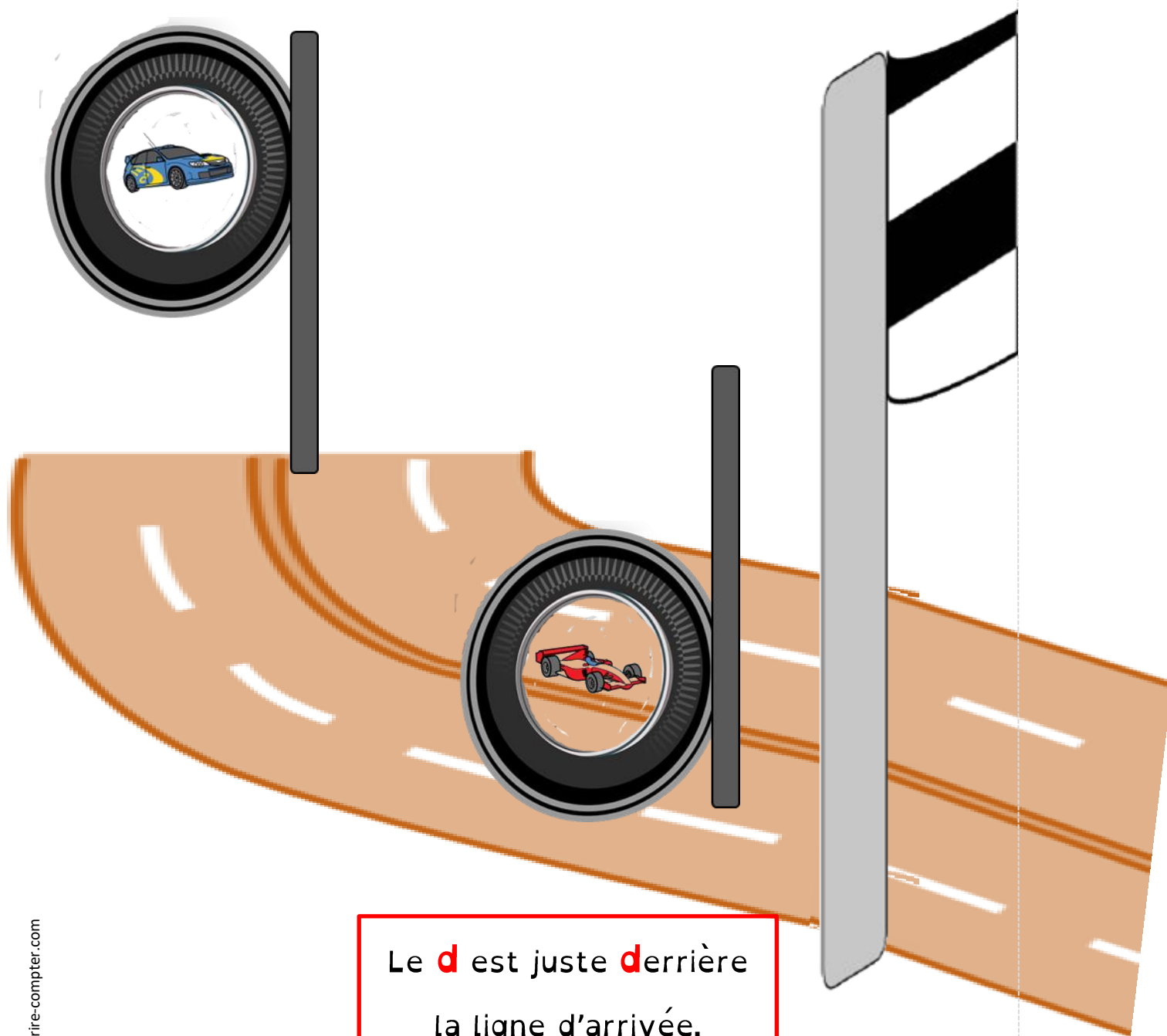
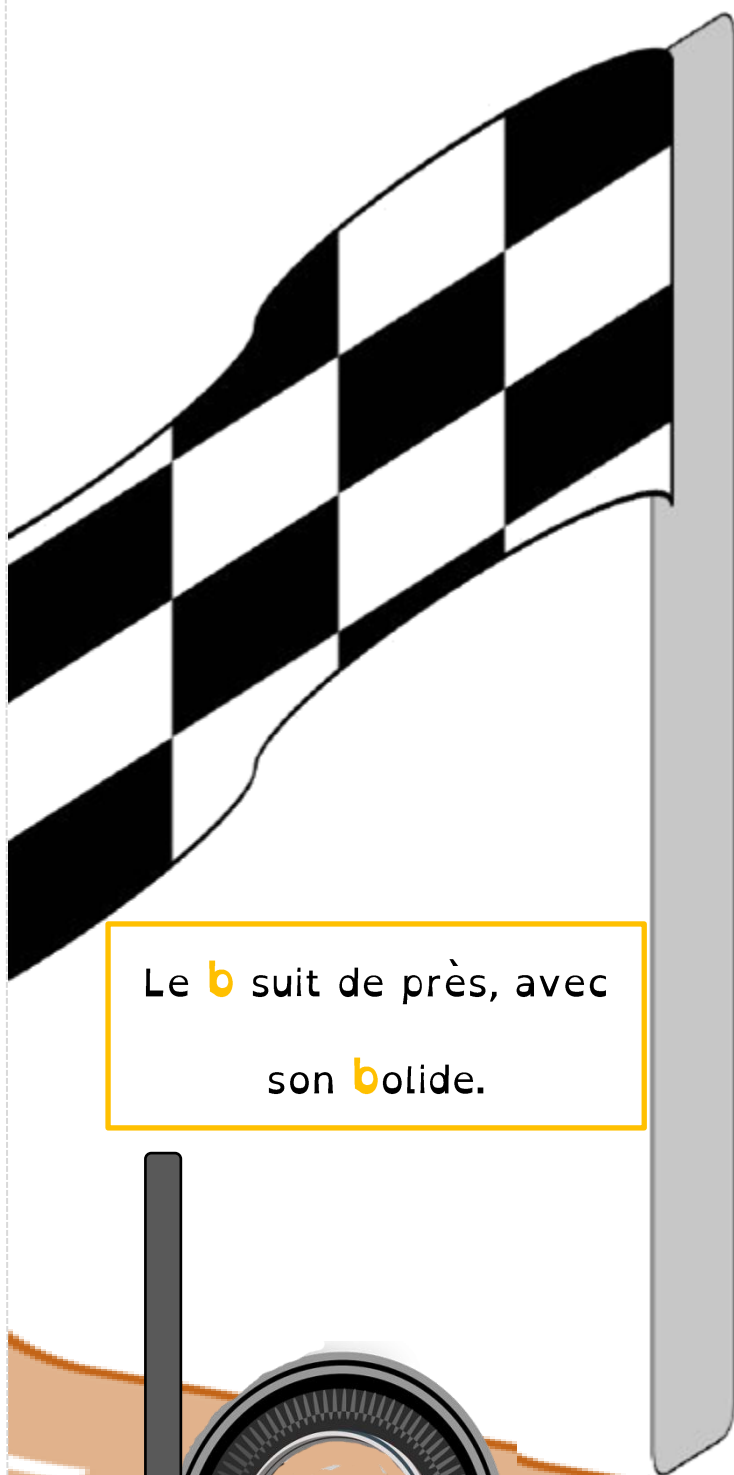


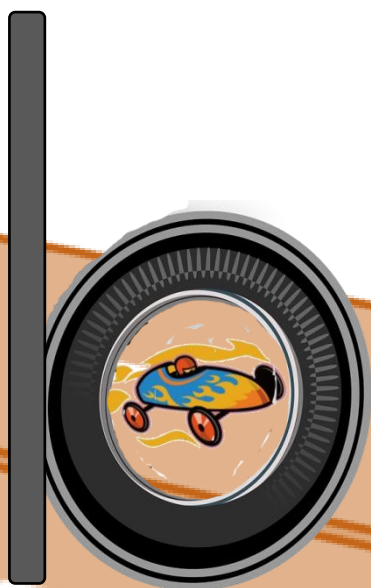
Le **q** est tout à la
queue !!!



Le **d** est juste **d**errière
la ligne d'arrivée.



Le **b** suit de près, avec
son **b**olide.



Le **p** est en tête, c'est le
premier à franchir la
ligne d'arrivée !



casque



www.lire-ecrite-compter.com

casquette



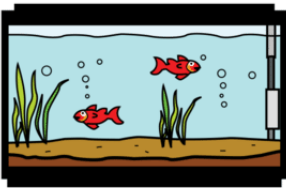
www.lire-ecrite-compter.com

équitation



www.lire-ecrite-compter.com

aquarium



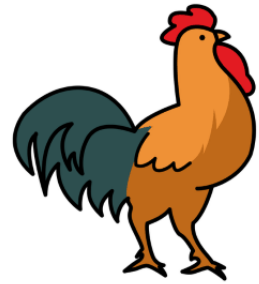
www.lire-ecrite-compter.com

cirque



www.lire-ecrite-compter.com

coq



www.lire-ecrite-compter.com

coquetier



www.lire-ecrite-compter.com

coquillage



www.lire-ecrite-compter.com

quatre



www.lire-ecrite-compter.com

cinq



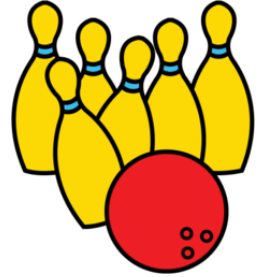
www.jlre-ecrite-computer.com

masque



www.jlre-ecrite-computer.com

quilles



www.jlre-ecrite-computer.com

jonquille



www.jlre-ecrite-computer.com

requin



www.jlre-ecrite-computer.com

orque



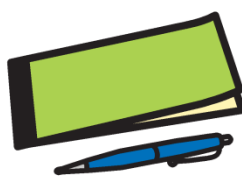
www.jlre-ecrite-computer.com

criquet



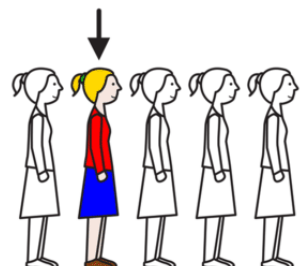
www.jlre-ecrite-computer.com

chèque



www.jlre-ecrite-computer.com

quatrième



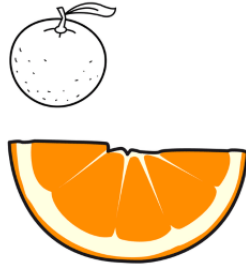
www.jlre-ecrite-computer.com

quinze

15

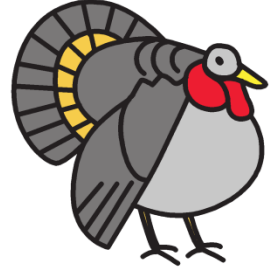
www.lire-ecriture-computer.com

quartier



www.lire-ecriture-computer.com

dindon



www.lire-ecriture-computer.com

dragon



www.lire-ecriture-computer.com

deux



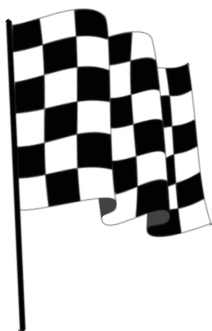
www.lire-ecriture-computer.com

dromadaire



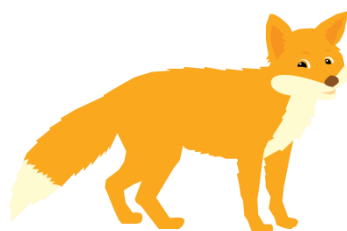
www.lire-ecriture-computer.com

drapeau



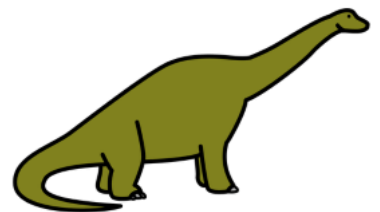
www.lire-ecriture-computer.com

renardeau



www.lire-ecriture-computer.com

dinosaure



www.lire-ecriture-computer.com

accordéon



www.lire-ecrite-compter.com

adultes



www.lire-ecrite-compter.com

agenda



www.lire-ecrite-compter.com

incendie



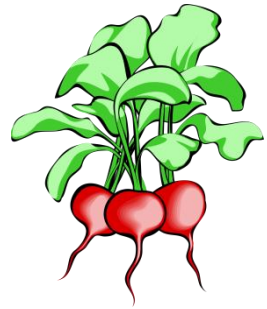
www.lire-ecrite-compter.com

amandes



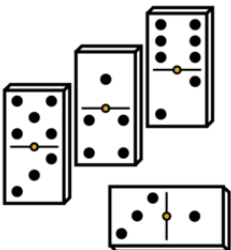
www.lire-ecrite-compter.com

radis



www.lire-ecrite-compter.com

dominos



www.lire-ecrite-compter.com

chaudron



www.lire-ecrite-compter.com

indien



www.lire-ecrite-compter.com

cadeau



www.lire-ecrite-compter.com

danseuse



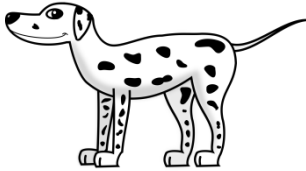
www.lire-ecrite-compter.com

dedans



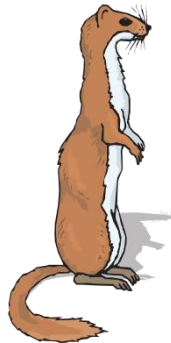
www.lire-ecrite-compter.com

dalmatien



www.lire-ecrite-compter.com

belette



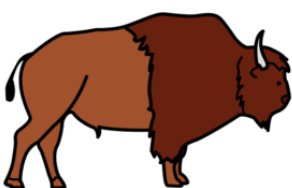
www.lire-ecrite-compter.com

biche



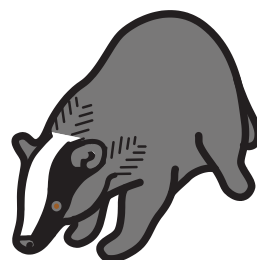
www.lire-ecrite-compter.com

bison



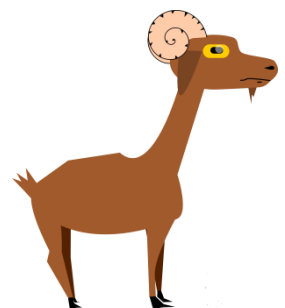
www.lire-ecrite-compter.com

blaireau



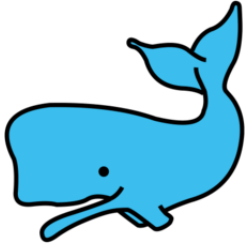
www.lire-ecrite-compter.com

bouc



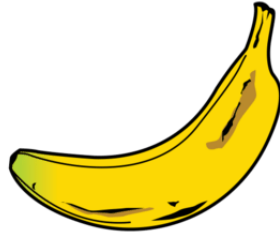
www.lire-ecrite-compter.com

baleine



www.lire-ecriture-compter.com

banane



www.lire-ecriture-compter.com

hibou



www.lire-ecriture-compter.com

cabane



www.lire-ecriture-compter.com

bateau



www.lire-ecriture-compter.com

blouson



www.lire-ecriture-compter.com

crabe



www.lire-ecriture-compter.com

robe



www.lire-ecriture-compter.com

ambulance



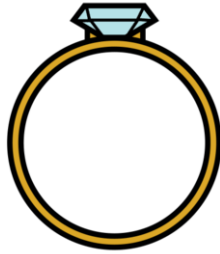
www.lire-ecriture-compter.com

arbre



www.lire-ecriture-compter.com

bague



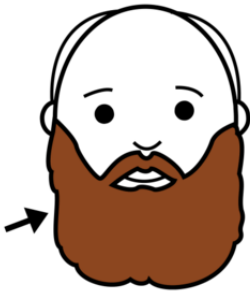
www.lire-ecriture-compter.com

biberon



www.lire-ecriture-compter.com

barbe



www.lire-ecriture-compter.com

boulangier



www.lire-ecriture-compter.com

batterie



www.lire-ecriture-compter.com

pirate



www.lire-ecriture-compter.com

pilote



www.lire-ecriture-compter.com

pince



www.lire-ecriture-compter.com

pompier



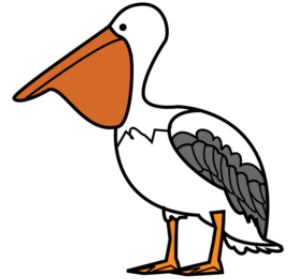
www.lire-ecriture-compter.com

pingouin



www.lire-ecriture-compter.com

pélican



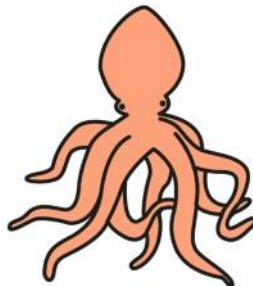
www.lire-ecriture-compter.com

peintre



www.lire-ecriture-compter.com

pieuvre



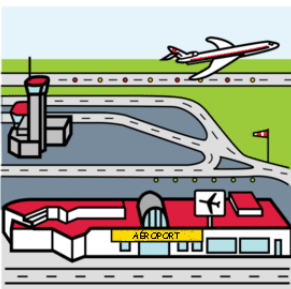
www.lire-ecriture-compter.com

parapluie



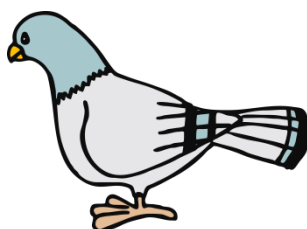
www.lire-ecriture-compter.com

aéroport



www.lire-ecriture-compter.com

pigeon



www.lire-ecriture-compter.com

trompette



www.lire-ecriture-compter.com

puits



www.lire-ecrive-compter.com

planètes



www.lire-ecrive-compter.com

parachute



www.lire-ecrive-compter.com

papillon



www.lire-ecrive-compter.com

piano



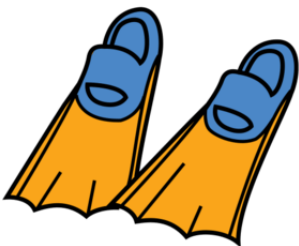
www.lire-ecrive-compter.com

scorpion



www.lire-ecrive-compter.com

palmes



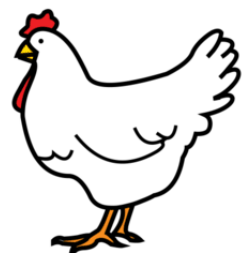
www.lire-ecrive-compter.com

parc



www.lire-ecrive-compter.com

poule



www.lire-ecrive-compter.com



Règle du jeu

La course des lettres

Matériel nécessaire :

- 12 feuilles de papier A4 de 160g minimum
- 12 feuilles pour plastification
- 1 feuille A4 de carton mousse (à coller au verso des jetons, après leur plastification)

Composition du jeu :

- 81 cartes « mots »
- 4 séries de 6 jetons en forme de roue.
- Un plateau de jeu (à assembler) sur lequel les quatre lettres p/b/d/q sont imagées. Le rond de chaque lettre correspond à une voiture, symbolisée par une roue. La barre verticale de la lettre représente le poteau d'arrivée et permet d'indiquer la position de la voiture par rapport à la ligne d'arrivée. Le **p** est en tête, le **b** suit de près : ils ont franchi la ligne d'arrivée ; ils sont à **droite** du poteau. Le **d** et le **q** n'ont pas franchi la ligne d'arrivée ; ils sont à **gauche** du poteau.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Compétences travaillées :

- Discrimination visuelle des lettres symétriques b/d/p/q
- Orientation dans l'espace
- Mise en place d'une stratégie de jeu

But du jeu :

Sur une piste de course, le joueur devra être le premier à se défaire de 6 jetons en forme de roue symbolisant une voiture. Il devra positionner chaque jeton correctement par rapport à la barre verticale de la lettre qui symbolise le poteau d'arrivée, de manière à former la même lettre que celle figurant sur une carte choisie parmi les trois mises à sa disposition.

Préparation :

Placer si possible le plateau de jeu sur un plateau tournant, de manière à ce que chaque joueur puisse avoir le plateau face à lui, à son tour de jeu. Mélanger soigneusement les cartes puis en distribuer trois à chaque joueur. Poser les cartes restantes (le sabot) à côté du plateau, à disposition des joueurs.

Distribuer une série de 6 jetons d'une même couleur à chacun des joueurs.

Déroulement :

Les joueurs placent leurs jetons devant eux et gardent leurs cartes en main (ou sur un présentoir), cachées des autres joueurs.

Ils jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur (en général le plus jeune) oriente le plateau face à lui, choisit une carte parmi les trois en sa possession, énonce le mot qui y est écrit ainsi que la lettre mise en évidence dans ce mot. Il pose cette carte sur la table, à côté du sabot puis place un de ses jetons, sur le plateau, de manière à former une

lettre identique à celle figurant sur la carte dont il vient de se défausser. Il reprend ensuite une carte dans le sabot, afin de toujours avoir trois cartes en main.

Le joueur suivant procède de même. Attention ! un jeton chasse l'autre. Un joueur peut choisir de placer son jeton sur la même lettre que celle occupée par le jeton d'un autre. Dans ce cas il rend le jeton à ce joueur pour occuper la place. Seule la pose de deux de ses jetons sur une même lettre permet à un joueur de ne plus pouvoir en être chassé et de se débarrasser définitivement de ces deux jetons.

Dans ce cas, les deux jetons sont retournés et retirés du jeu, de manière à laisser la place libre pour les autres jetons.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de jetons devant lui (qu'ils soient sur la piste de jeu ou retirés du jeu).

Variante :

Le jeu peut se jouer de façon plus aléatoire, sans nécessiter la mise en place d'une stratégie.

Dans ce cas, les joueurs n'ont pas de cartes en main mais tirent une carte du sabot à tour de rôle.

BON JEU !

