

ou



a

i

u

é/e

u



a

o/au

é/e



i



u



é/e



a



o/au



i

a



o/au

ou

i

a

é/e



o/au

u

ou



o/au

i

a

é/e

i



ou



é/e



ou



u



o/au

é/e

www.lire-ecrire-compteur.com

ou

u

i

ou

o/au

é/e

↑
Départ

ou



u

o/au



i

u

i



a

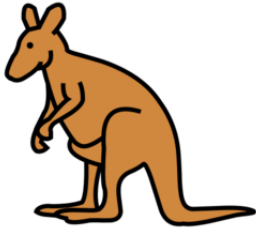


o/au

a



kangourou



www.lire-ecrite-compter.com



anorak



www.lire-ecrite-compter.com



aspirateur



www.lire-ecrite-compter.com



pirate



www.lire-ecrite-compter.com



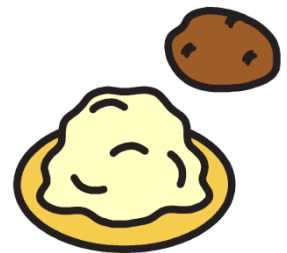
récolte



www.lire-ecrite-compter.com



purée



www.lire-ecrite-compter.com



céréales



www.lire-ecrite-compter.com



réveil



www.lire-ecrite-compter.com



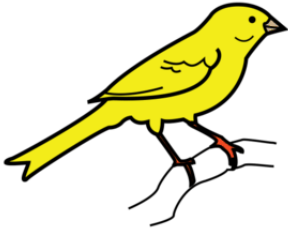
batterie



www.lire-ecrite-compter.com



canari



www.lire-ecrire-compter.com



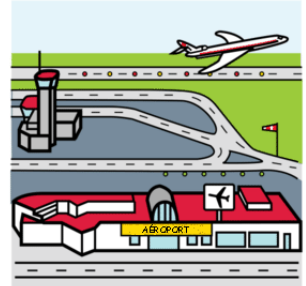
carie



www.lire-ecrire-compter.com



aéroport



www.lire-ecrire-compter.com



arroser



www.lire-ecrire-compter.com



robot



www.lire-ecrire-compter.com



rugby



www.lire-ecrire-compter.com



perruche



www.lire-ecrire-compter.com



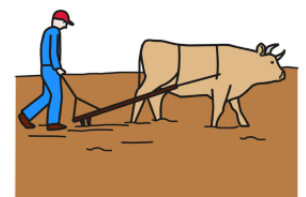
ruche



www.lire-ecrire-compter.com



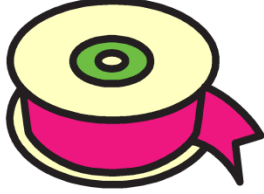
charrue



www.lire-ecrire-compter.com



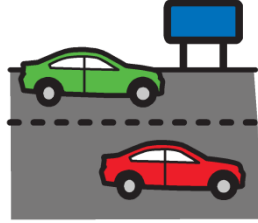
ru**ba**n



www.lire-ecrite-compter.com



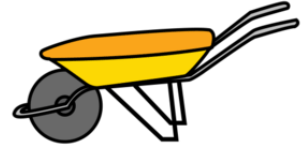
ro**u**te



www.lire-ecrite-compter.com



bro**u**ette



www.lire-ecrite-compter.com



cal**a**mar



www.lire-ecrite-compter.com



la**v**abo



www.lire-ecrite-compter.com



ventil**a**teur



www.lire-ecrite-compter.com



plan**e**tetes



www.lire-ecrite-compter.com



lu**m**ière



www.lire-ecrite-compter.com



lu**g**e



www.lire-ecrite-compter.com

l

caméléon



www.lire-ecrite-compter.com

l

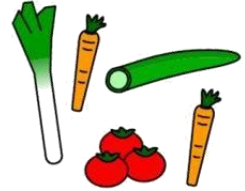
lunettes



www.lire-ecrite-compter.com

l

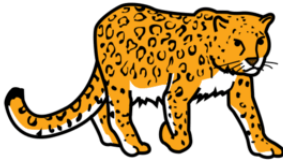
légumes



www.lire-ecrite-compter.com

l

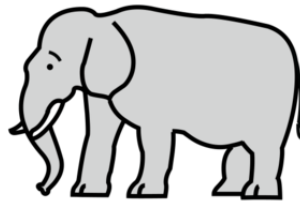
léopard



www.lire-ecrite-compter.com

l

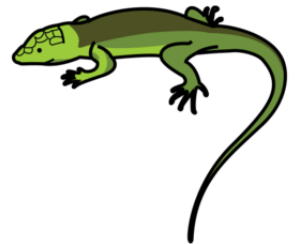
éléphant



www.lire-ecrite-compter.com

l

lézard



www.lire-ecrite-compter.com

l

colibri



www.lire-ecrite-compter.com

l

brocoli



www.lire-ecrite-compter.com

l

hélicoptère



www.lire-ecrite-compter.com



chaloupe



www.lire-ecrite-compter.com



loupe



www.lire-ecrite-compter.com



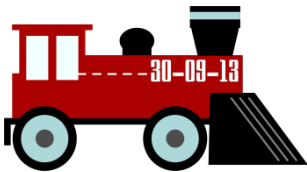
loup



www.lire-ecrite-compter.com



locomotive



www.lire-ecrite-compter.com



stylo



www.lire-ecrite-compter.com



applaudir



www.lire-ecrite-compter.com



falaise



www.lire-ecrite-compter.com



farine



www.lire-ecrite-compter.com



effacer



www.lire-ecrite-compter.com



fusée



www.lire-ecrive-compter.com



facteur



www.lire-ecrive-compter.com



four



www.lire-ecrive-compter.com



fourmi



www.lire-ecrive-compter.com



fourchette



www.lire-ecrive-compter.com



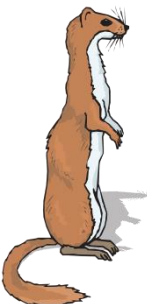
affiche



www.lire-ecrive-compter.com



furet



www.lire-ecrive-compter.com



fumée



www.lire-ecrive-compter.com



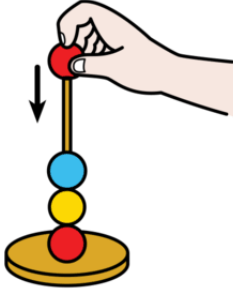
confiture



www.lire-ecrive-compter.com



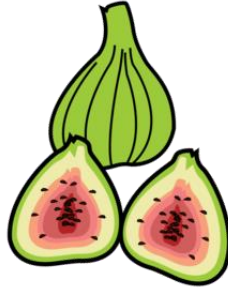
enfiler



www.lire-ecrite-compter.com



figues



www.lire-ecrite-compter.com



film



www.lire-ecrite-compter.com



forêt



www.lire-ecrite-compter.com



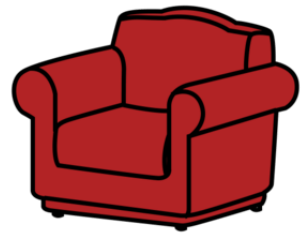
forgeron



www.lire-ecrite-compter.com



fauteuil



www.lire-ecrite-compter.com



café



www.lire-ecrite-compter.com



fée



www.lire-ecrite-compter.com



février



www.lire-ecrite-compter.com



voleur



www.lire-ecrive-compter.com



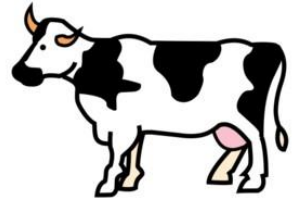
valise



www.lire-ecrive-compter.com



vache



www.lire-ecrive-compter.com



cavalier



www.lire-ecrive-compter.com



carnaval



www.lire-ecrive-compter.com



cravate



www.lire-ecrive-compter.com



vague



www.lire-ecrive-compter.com



vélo



www.lire-ecrive-compter.com



vétérinaire



www.lire-ecrive-compter.com



télévision



www.lire-ecrite-compter.com



village



www.lire-ecrite-compter.com



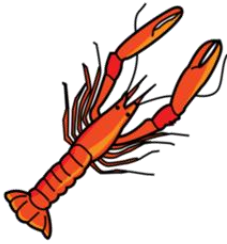
aviron



www.lire-ecrite-compter.com



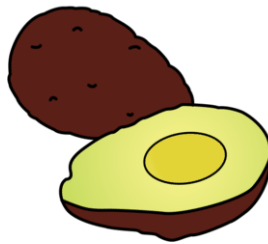
écrevisse



www.lire-ecrite-compter.com



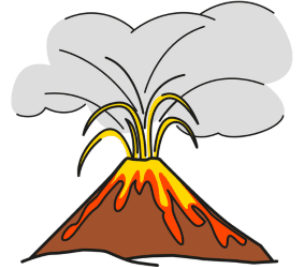
avocat



www.lire-ecrite-compter.com



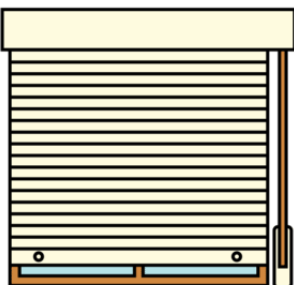
volcan



www.lire-ecrite-compter.com



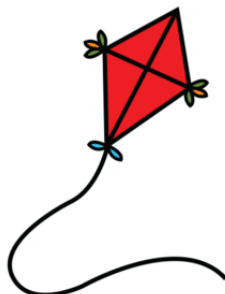
volet



www.lire-ecrite-compter.com



cerf-volant



www.lire-ecrite-compter.com



longue-vue



www.lire-ecrite-compter.com



revue



www.lire-ecriture-compter.com



rendez-vous



www.lire-ecriture-compter.com



voûte



www.lire-ecriture-compter.com



chevalier



www.lire-ecriture-compter.com



chemise



www.lire-ecriture-compter.com



cheminée



www.lire-ecriture-compter.com



cheveux



www.lire-ecriture-compter.com



chenille



www.lire-ecriture-compter.com



chou



www.lire-ecriture-compter.com



chirurgien



www.lire-ecrive-compter.com



chou-fleur



www.lire-ecrive-compter.com



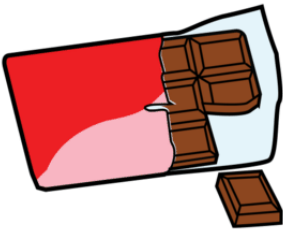
chouette



www.lire-ecrive-compter.com



chocolat



chaudron



www.lire-ecrive-compter.com



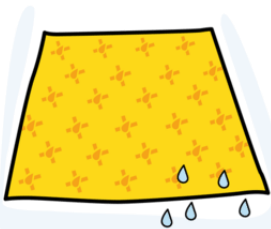
chaussures



www.lire-ecrive-compter.com



chiffon



chinoise



www.lire-ecrive-compter.com



chiffres



www.lire-ecrive-compter.com



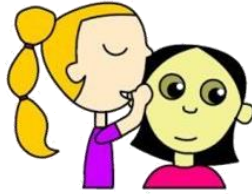
chutes



www.lire-ecrive-compter.com



chuchoter



www.lire-ecrive-compter.com



parachute



www.lire-ecrive-compter.com



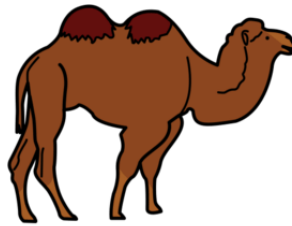
chalet



www.lire-ecrive-compter.com



chameau



www.lire-ecrive-compter.com



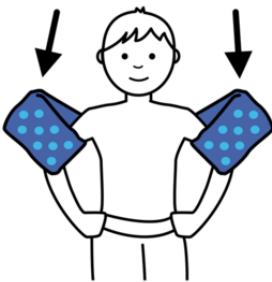
chapiteau



www.lire-ecrive-compter.com



brassards



www.lire-ecrive-compter.com



sapin



www.lire-ecrive-compter.com



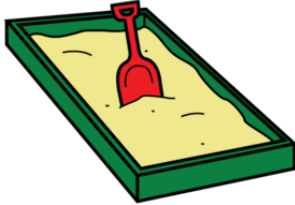
bossu



www.lire-ecrive-compter.com



sable



www.lire-ecrite-compter.com



surprise



www.lire-ecrite-compter.com



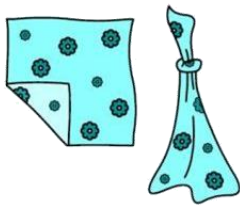
blessure



www.lire-ecrite-compter.com



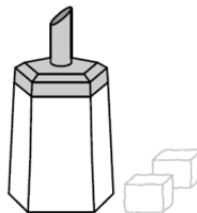
tissu



www.lire-ecrite-compter.com



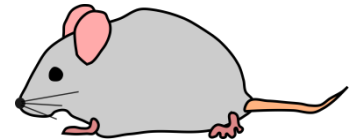
sucré



www.lire-ecrite-compter.com



souris



www.lire-ecrite-compter.com



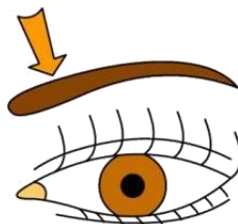
souffler



www.lire-ecrite-compter.com



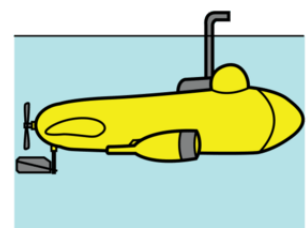
sourcil



www.lire-ecrite-compter.com



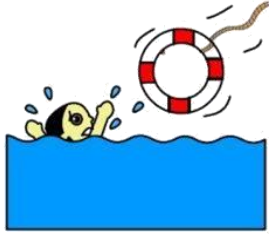
sous-marin



www.lire-ecrite-compter.com



sauvetage



www.lire-ecriture-compter.com



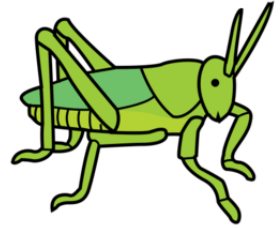
sauter



www.lire-ecriture-compter.com



sauterelle



www.lire-ecriture-compter.com



sirène



www.lire-ecriture-compter.com



siffler



www.lire-ecriture-compter.com



six



www.lire-ecriture-compter.com



sécateur



www.lire-ecriture-compter.com



sécher



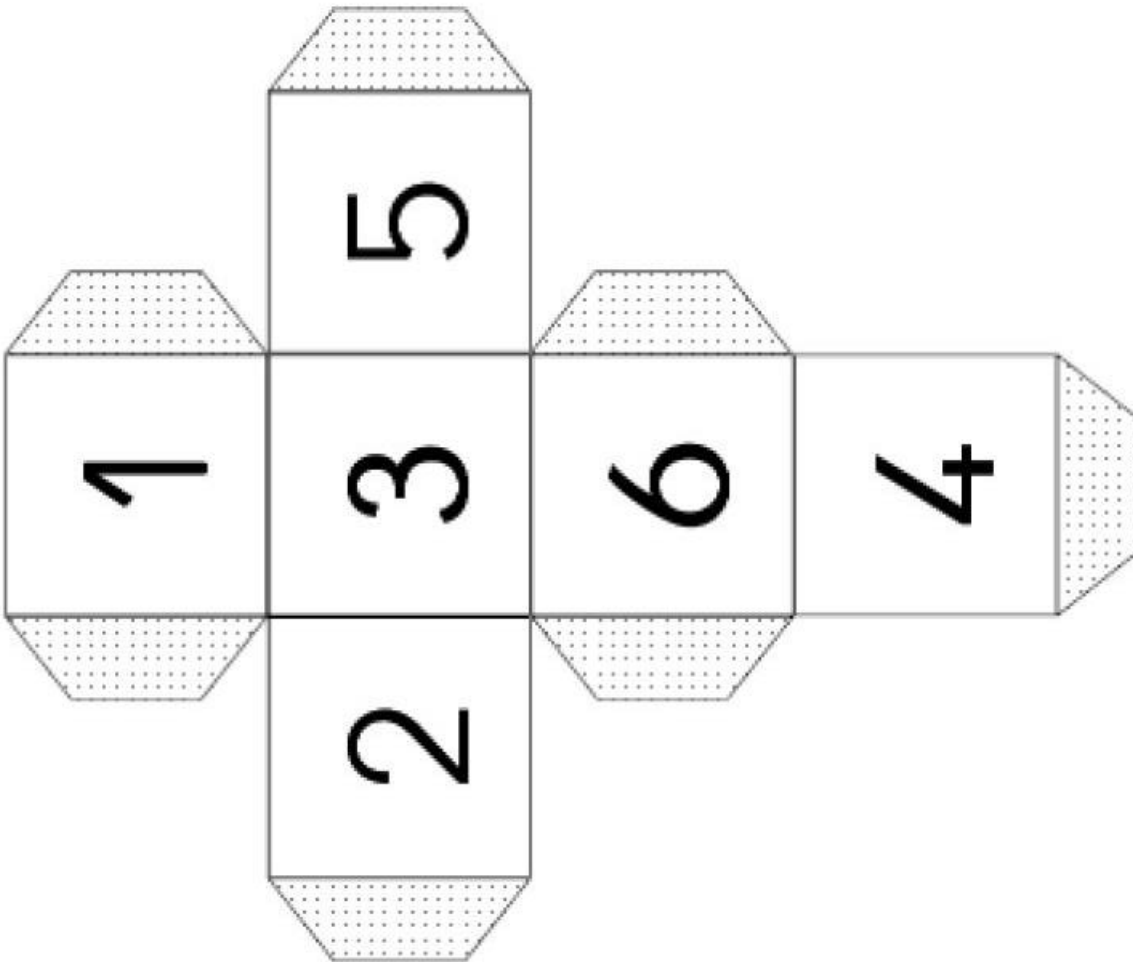
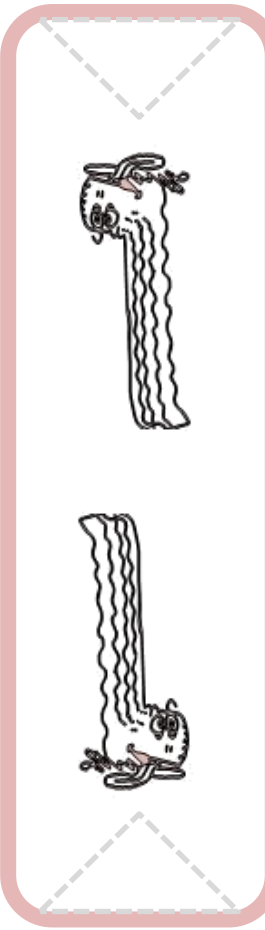
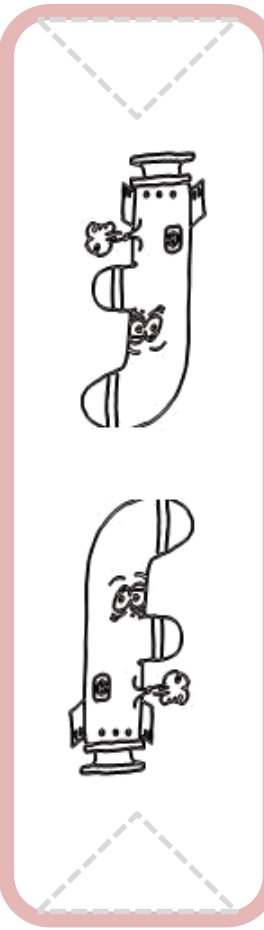
www.lire-ecriture-compter.com



serrure



www.lire-ecriture-compter.com



Règle du jeu

Le voyage des lettres

Compétences travaillées :

- Acquisition du principe alphabétique
- Permanence de l'écrit
- Discrimination visuelle
- Repérage et anticipation
- Maîtrise des déplacements sur une piste

But du jeu :

Il s'agit de retrouver dans des mots les syllabes formées avec le pion-consonne et les cases voyelles, de manière à pouvoir se débarrasser, le premier, des cartes-mots en sa possession.

Déroulement :

Choisir 2 séries de cartes et les 2 pions avec la même consonne. (on peut prendre de plus nombreuses séries, selon ses objectifs, le nombre de joueurs ou le temps imparti).

Les pions sont communs aux joueurs : chacun choisit à chaque tour le pion qu'il pense le plus opportun, en fonction de son jeu.

Mélanger toutes les cartes puis en **distribuer 9** à chaque joueur. Le reste constitue la pioche qui sera posée sur le plateau.

Placer les 2 pions sur la case départ.

Le premier joueur lance le dé, avance avec le pion-consonne choisi jusqu'à la case-voyelle d'arrivée et produit oralement la syllabe formée. Ex : sssss...a = sa.

*Éviter d'introduire le petit mot **et** : « s **et** a » qui sera, ensuite, très difficile à enlever. En cas de difficulté, faire « prolonger » la consonne ssssssss...en maintenant le pion en l'air et le poser, d'un coup, en énonçant la voyelle.*

À tour de rôle, chaque joueur cherche, parmi son jeu, la ou les cartes contenant la syllabe formée et s'en débarrasse en la ou les posant sur le plateau. (les cartes seront ensuite mises sous la pioche)

Si un joueur ne peut poser de carte, il doit en piocher une. Si cette carte convient, il la pose. Dans le cas contraire elle vient s'ajouter à son jeu.

Le joueur suivant choisit, à son tour, le pion qu'il veut faire avancer et le déplace, en fonction du dé, à partir de la case où il se trouve. Et ainsi de suite... jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de carte en sa possession.

Cases particulières :

La **case « grenouille »** est une case « chance ». Un arrêt sur cette case permet au joueur de choisir une case voyelle, sur laquelle il ira placer son pion, lui permettant ainsi, à coup sûr de poser une ou plusieurs cartes. L'enfant passe alors d'un processus de décodage (lire une syllabe) à un processus d'encodage (trouver les lettres nécessaires pour écrire une syllabe donnée).

Si un joueur tombe sur **une case escargot**, au tour suivant, le pion devra obligatoirement emprunter le chemin des escargots (ce qui limite son accès aux cases « grenouille »)

BON JEU !

