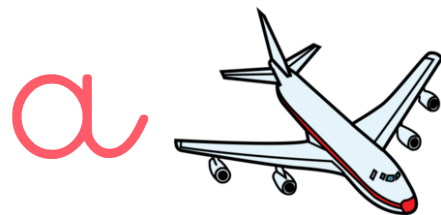


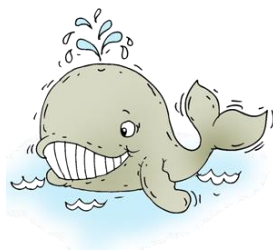
A a



www.lire-ecrire-compteur.com

B b

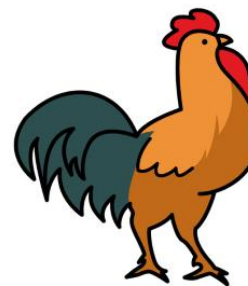
b



www.lire-ecrire-compteur.com

C c

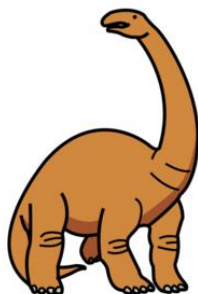
c



www.lire-ecrire-compteur.com

D d

d



www.lire-ecrire-compteur.com

E e

e



www.lire-ecrire-compteur.com

F f

f



www.lire-ecrire-compteur.com

G g

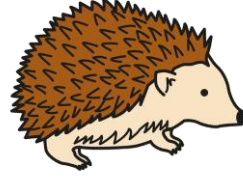
g



www.lire-ecrire-compteur.com

H h

h



www.lire-ecrire-compteur.com

I i

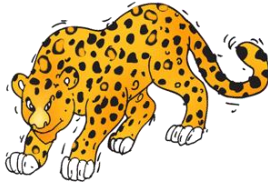
i



www.lire-ecrire-compteur.com

J j

j



www.lire-ecrire-compteur.com

K k

k



www.lire-ecrire-compteur.com

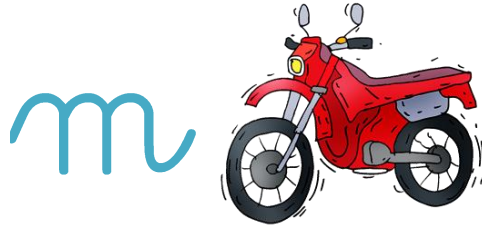
L l

l



www.lire-ecrire-compteur.com

M m



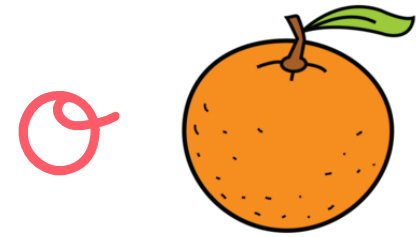
www.lire-ecrire-compteur.com

N n



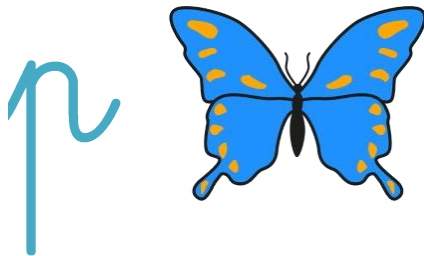
www.lire-ecrire-compteur.com

O o



www.lire-ecrire-compteur.com

P p



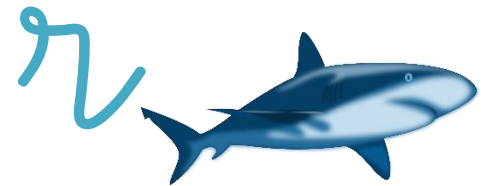
www.lire-ecrire-compteur.com

Q q



www.lire-ecrire-compteur.com

R r



www.lire-ecrire-compteur.com

S s

s



www.lire-ecrire-compter.com

T t

t



www.lire-ecrire-compter.com

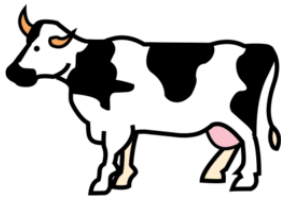
U u

u

www.lire-ecrire-compter.com

V v

v



www.lire-ecrire-compter.com

W w

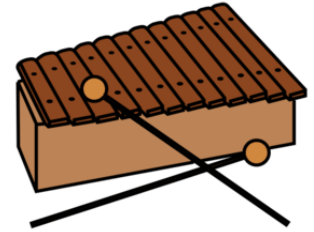
w



www.lire-ecrire-compter.com

X x

x



www.lire-ecrire-compter.com

Y y

y



www.lire-ecrire-compteur.com

Z z

z



www.lire-ecrire-compteur.com

avion



AVION

www.lire-ecrire-compteur.com

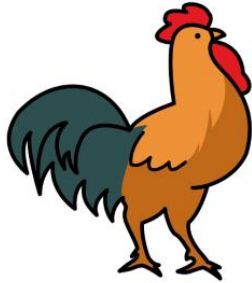
baleine



BALEINE

www.lire-ecrire-compteur.com

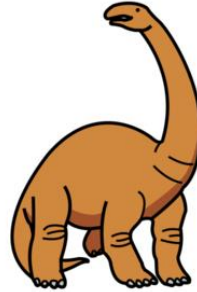
coq



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

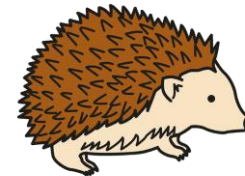
gâteau



GÂTEAU

www.lire-ecrire-compter.com

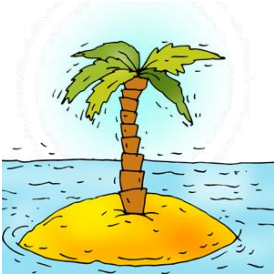
hérisson



HÉRISSON

www.lire-ecrire-compter.com

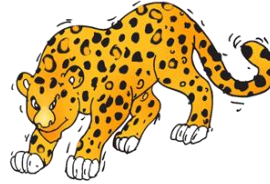
île



ÎLE

www.lire-ecrire-compter.com

jaguar



JAGUAR

www.lire-ecrire-compter.com

koala



KOALA

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

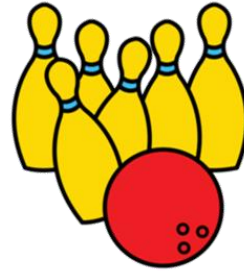
papillon



PAPILLON

www.lire-ecrire-compter.com

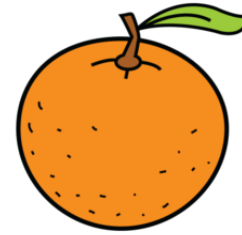
quilles



QUILLES

www.lire-ecrire-compter.com

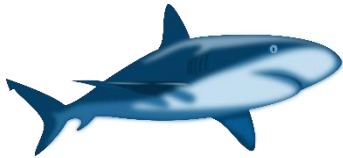
orange



ORANGE

www.lire-ecrire-compter.com

requin



REQUIN

www.lire-ecrire-compter.com

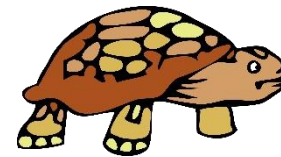
serpent



SERPENT

www.lire-ecrire-compter.com

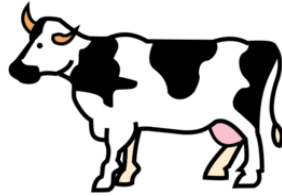
tortue



TORTUE

www.lire-ecrire-compter.com

vache



VACHE

www.lire-ecrire-compter.com

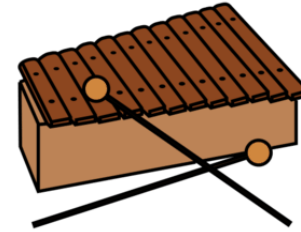
wagon



WAGON

www.lire-ecrire-compter.com

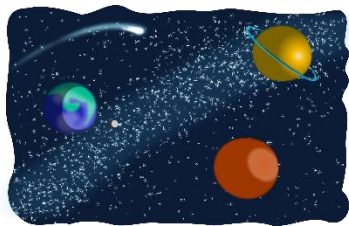
xylophone



XYLOPHONE

www.lire-ecrire-compter.com

univers



UNIVERS

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



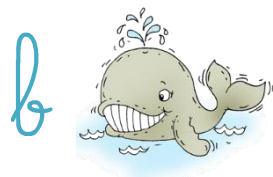
A a



X x



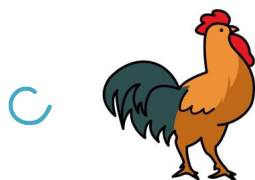
B b



W w



C c



S s

s



R r

r



T t

t



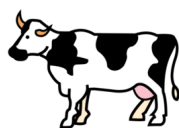
Q q

q



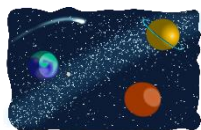
V v

v



U u

u



P p

p

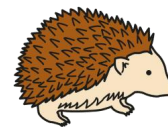




G g
g



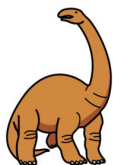
H h
h



I i
i



D d
d



E e
e



Tu prends une
carte !



F f
f



J j
j



K k

k



L l

l



Tu prends une
carte !



M m

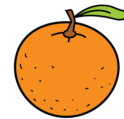
m



O o

o

o

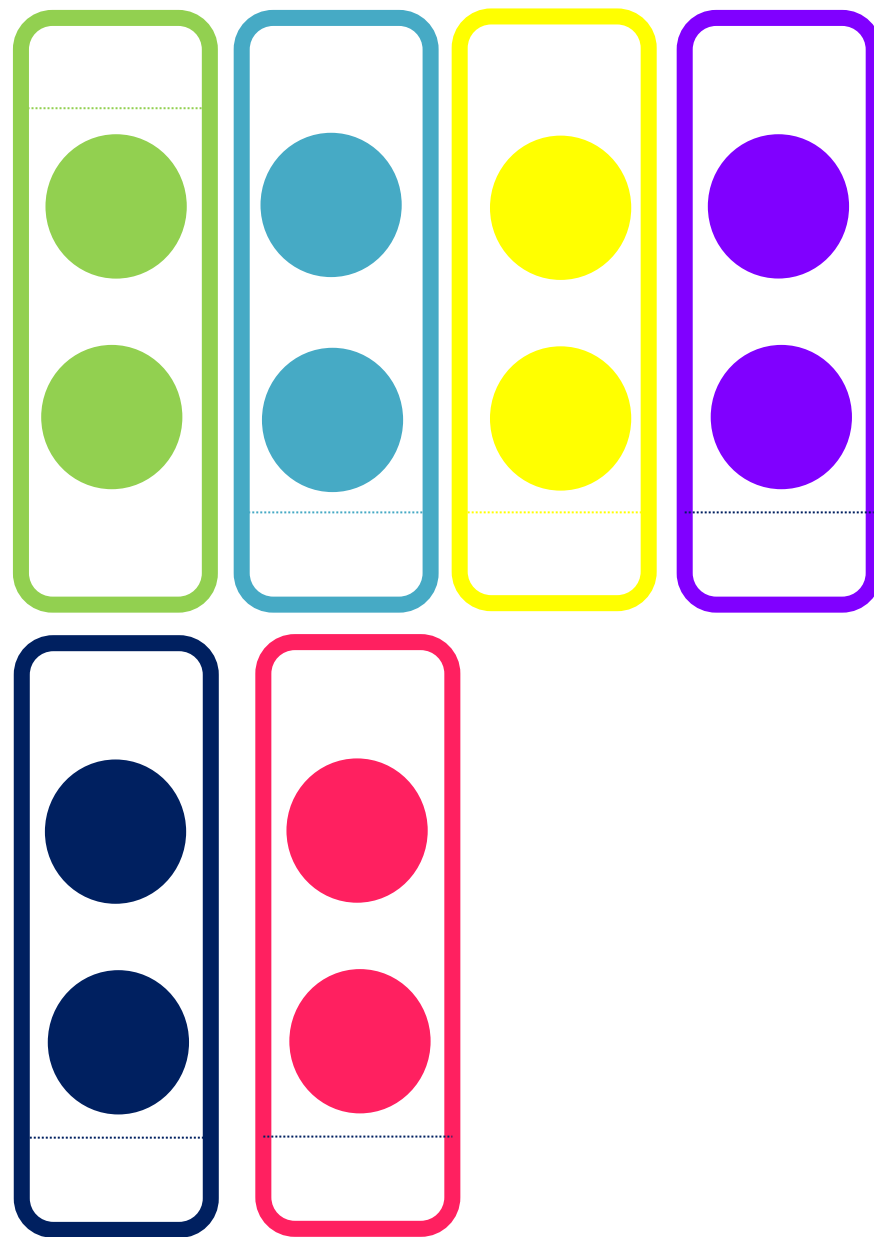
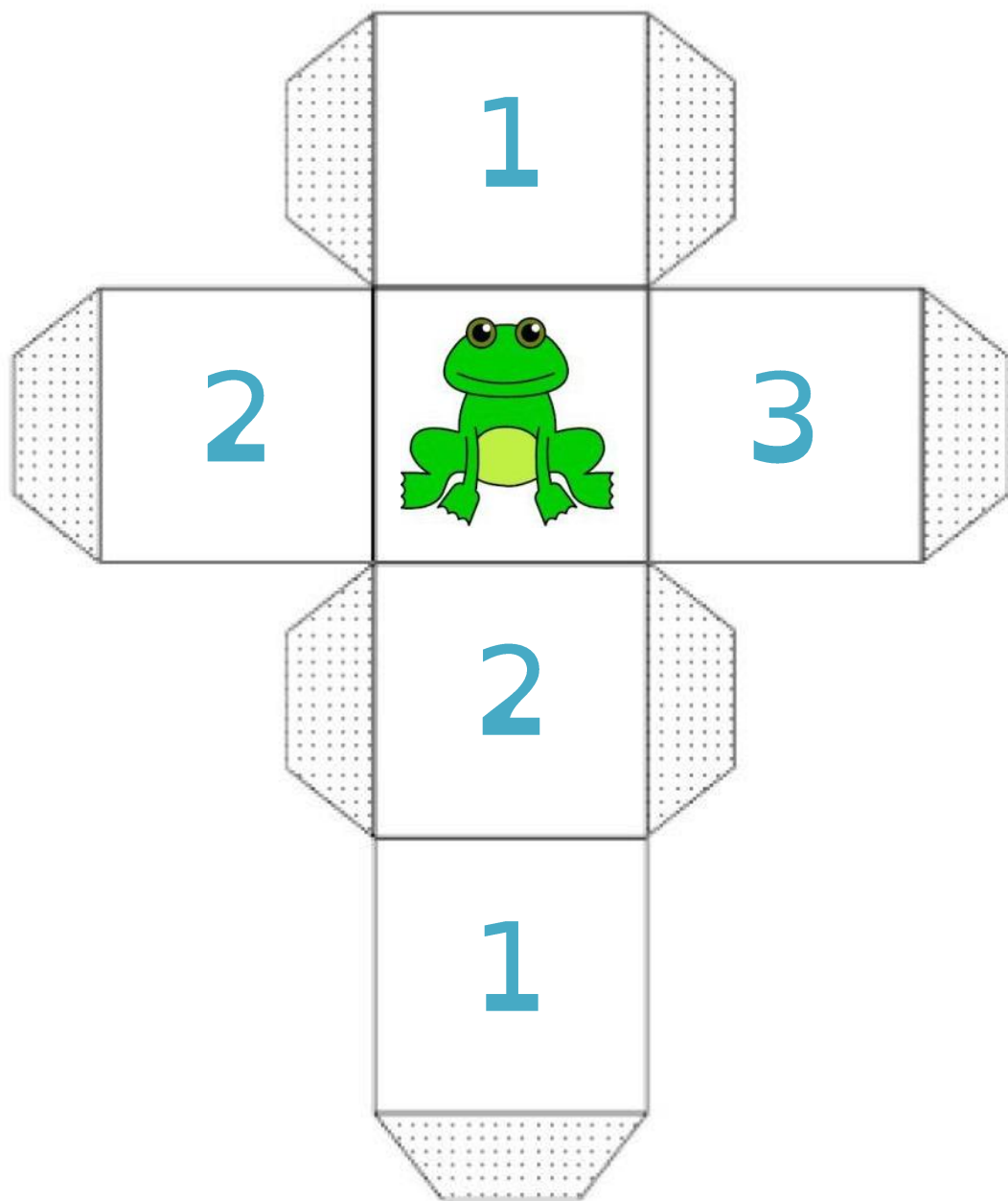


N n

n

n





Règle du jeu

Bon débarras pour les plus petits 

(dans cette nouvelle version, les voyelles et les consonnes sont signalées par une couleur différente)

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 et placer les cartes restantes face cachée à côté du plateau.

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, se débarrasse de la carte correspondante s'il la possède. S'il s'agit d'une carte avec un mot de référence il doit aussi prononcer le mot. Ex : « **a** comme **avion** » 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 « loupe-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 « loupe-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 joueur tombe sur la case « Tu prends une carte » il doit piocher la première carte du tas de cartes restantes.

Si le dé tombe sur la face , le joueur choisit d'avancer ou de reculer son pion d'une, deux ou trois cases de manière à arriver sur la case de son choix (y compris sur les cases « loupe-consonne » et « loupe-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.