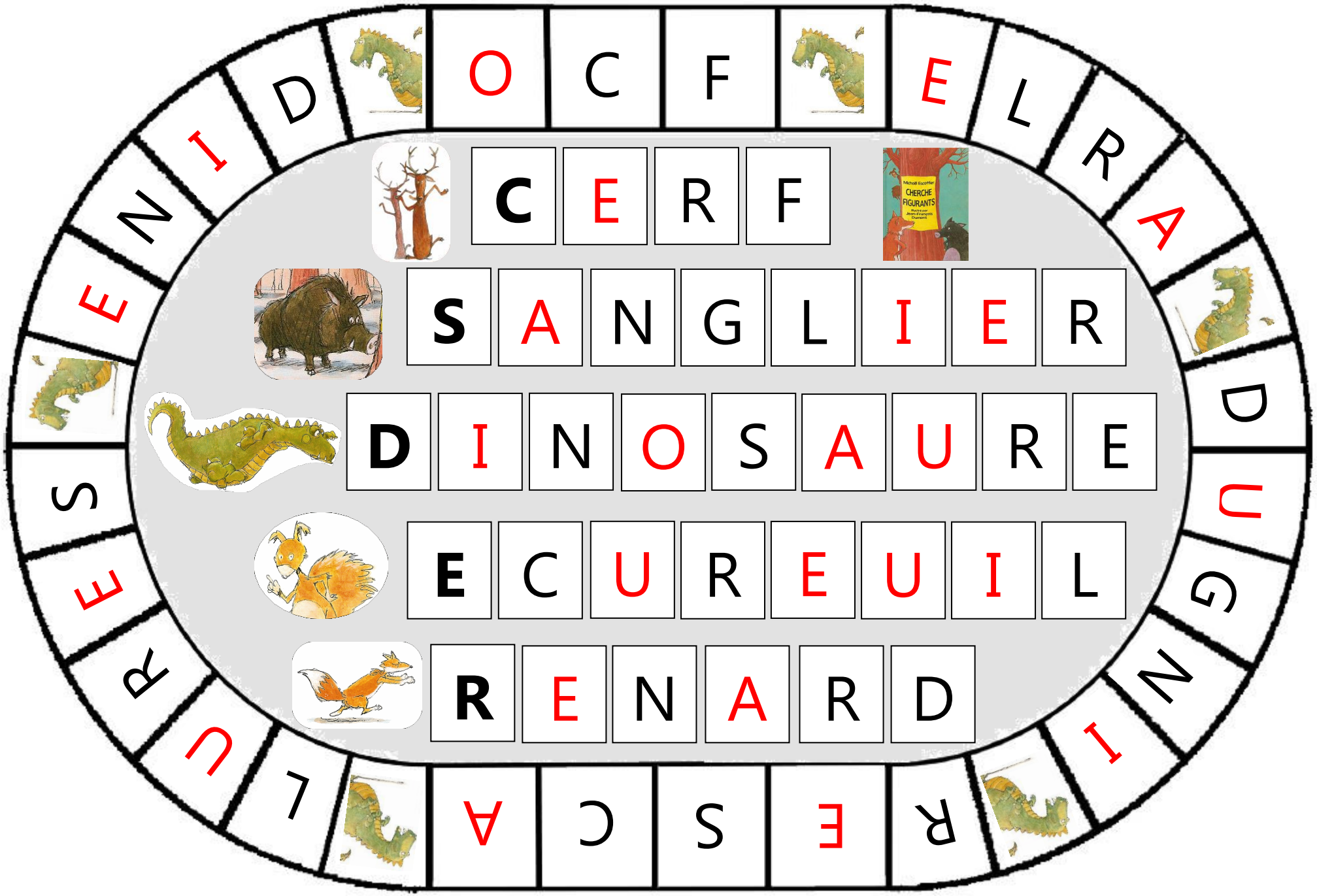

TitLine à l'école

Lettres à plastifier pour placer sur le plateau de jeu : (j'imprime la piste et les lettres en A3)

A	A	A	C	C	D	D	E	E	E	E	E	E	F	G	I
I	I	L	L	N	N	N	O	R	R	R	R	R	R	S	S
U	U	U	a	a	a	c	c	d	d	e	e	e	e	e	e
f	g	i	i	i	l	l	n	n	n	o	r	r	r	r	r
r	s	s	u	u	u	a	a	a	c	c	d	d	e	e	e
e	e	e	f	g	i	i	i	l	l	a	n	n	n	o	r
r	r	r	r	r	s	s	u	u	u						

Principe : un pion par élève, placés au départ sur une case « dino ». Les lettres mobiles sont visibles par tous les élèves à côté du plateau. Les élèves doivent reconstituer les mots au centre de la piste. Plusieurs règles peuvent être suivies pour la façon de placer les lettres sur le plateau. Pour récupérer une lettre, le joueur lance le dé, avance, arrivé sur la case, l'élève doit essayer de dire comment s'appelle la lettre où il se trouve et récupère la lettre mobile si elle est toujours disponible. Les cases « dino » sont des cases joker qui permettent à l'élève de choisir n'importe quelle lettre disponible. Pour voir des règles pour poser les lettres au centre du plateau, allez sur le site materalbum, sur la page de l'album Le petit ogre veut aller à l'école (http://materalbum.free.fr/petit-ogre/fichiers.htm), où j'ai trouvé ce jeu : « Les petits signes noirs de Petit Ogre », créé par Sylvie, que j'utilise en reprenant le principe en l'adaptant à d'autres albums, ici, Cherche figurants de Michaël Escoffier.

Lettres à plastifier voyelles en rouge, pour placer sur le plateau de jeu : (j'imprime en A3)

A	A	A	C	C	D	D	E	E	E	E	E	E	F	G	I
I	I	L	L	N	N	N	O	R	R	R	R	R	R	S	S
U	U	U	a	a	a	c	c	d	d	e	e	e	e	e	e
f	g	i	i	i	l	l	n	n	n	o	r	r	r	r	r
r	s	s	u	u	u	a	a	a	c	c	d	d	e	e	e
e	e	e	f	g	i	i	i	l	l	n	n	n	o	r	r
r	r	r	r	s	s	u	u	u							

Principe : un pion par élève, placés au départ sur une case « dino ». Les lettres mobiles sont visibles par tous les élèves à côté du plateau. Les élèves doivent reconstituer les mots au centre de la piste. Plusieurs règles peuvent être suivies pour la façon de placer les lettres sur le plateau. Pour récupérer une lettre, le joueur lance le dé, avance, arrivé sur la case, l'élève doit essayer de dire comment s'appelle la lettre où il se trouve et récupère la lettre mobile si elle est toujours disponible. Les cases « dino » sont des cases joker qui permettent à l'élève de choisir n'importe quelle lettre disponible. Pour voir des règles pour poser les lettres au centre du plateau, allez sur le site materalbum, sur la page de l'album Le petit ogre veut aller à l'école (http://materalbum.free.fr/petit-ogre/fichiers.htm), où j'ai trouvé ce jeu : « Les petits signes noirs de Petit Ogre », créé par Sylvie, que j'utilise en reprenant le principe en l'adaptant à d'autres albums, ici, Cherche figurants de Michaël Escoffier.

TitLine à l'école