

**Objectifs** : reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet. Se repérer dans l'espace d'une page

**But du jeu** : arriver le premier à la case balai

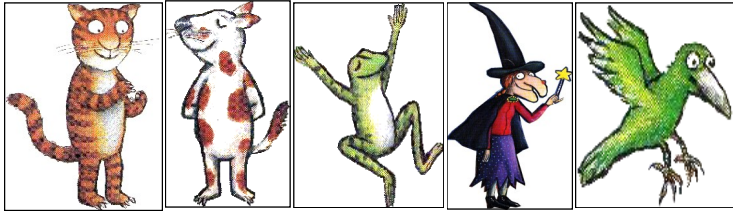
**Déroulement** : l'Enseignant explique aux élèves (4 au maximum) les règles du parcours :

- Une case échelle permet de monter et donc de prendre de l'avance
- Une case tunnel fait reculer : on tombe dans le tunnel (ou trou)
- Sur la case point d'exclamation il faut piocher la carte correspondante et lire la lettre pour pouvoir rester sur la case. Sinon on recule jusqu'à la case d'où l'on vient
- Sur la case points de suspension il faut piocher la carte correspondante et avancer (+) ou reculer (-) du nombre de case indiqué sans piocher à nouveau même si la nouvelle case l'indique (on ne pioche qu'une seule fois pendant son tour).

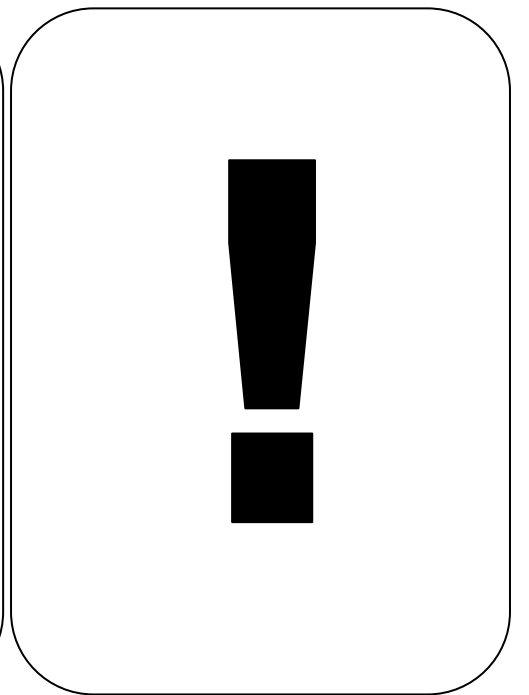
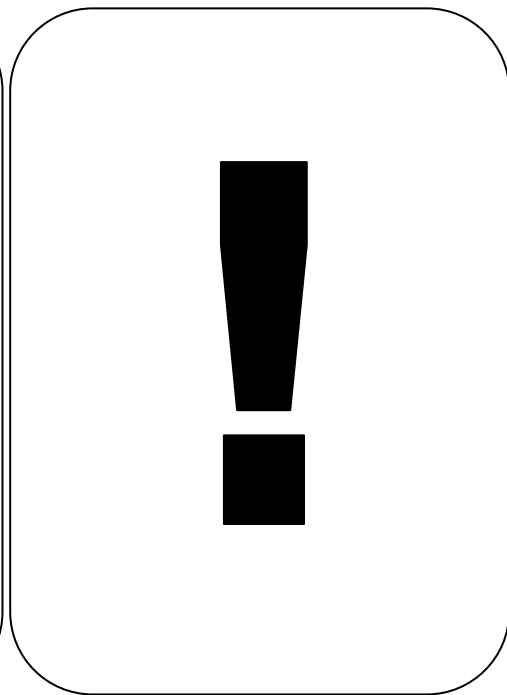
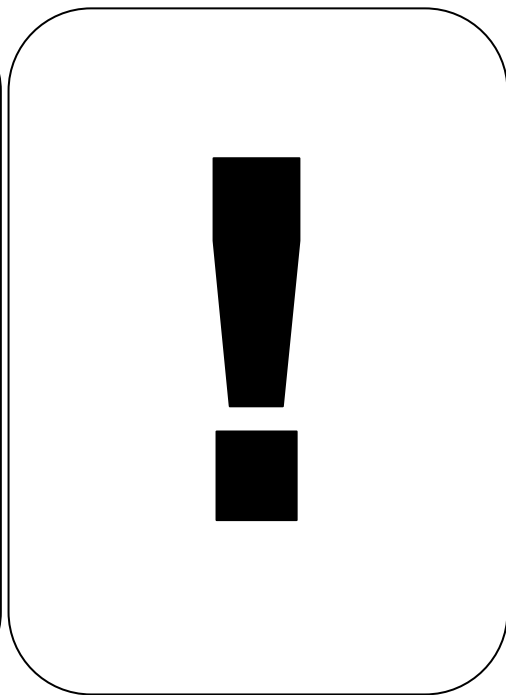
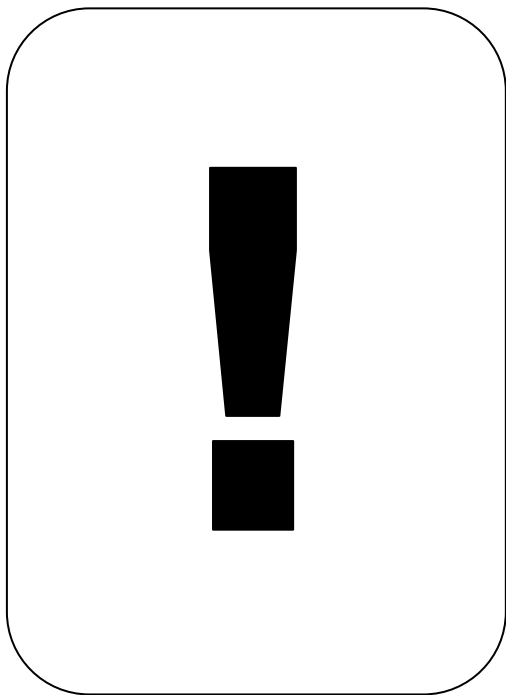
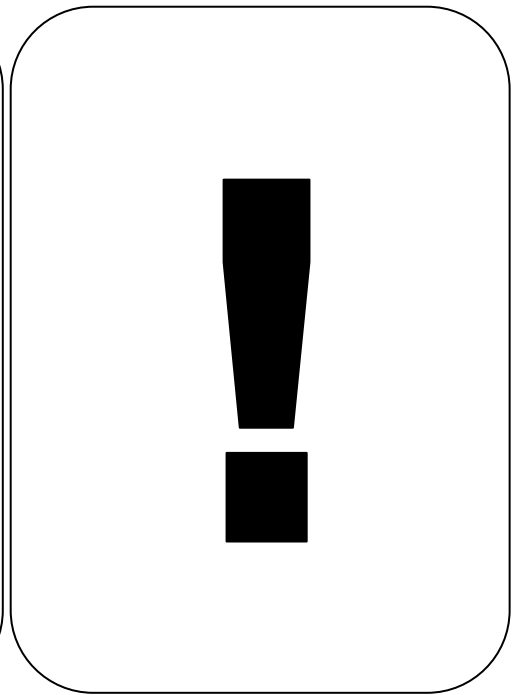
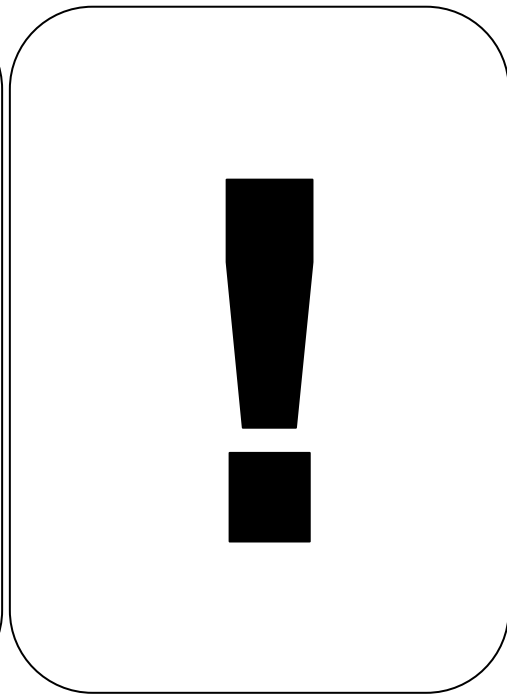
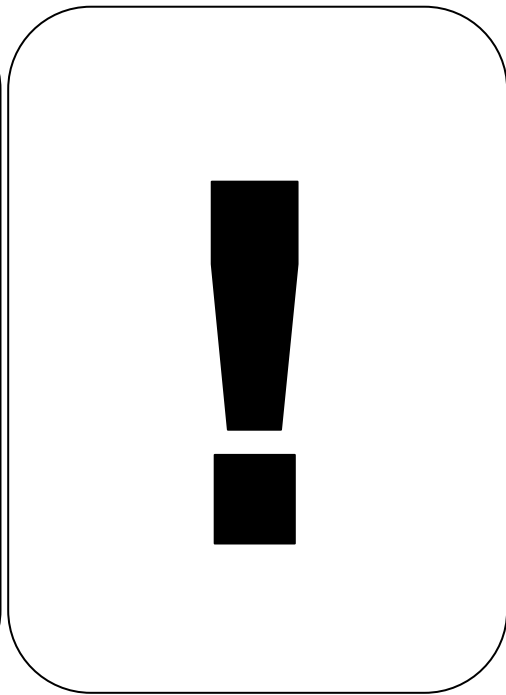
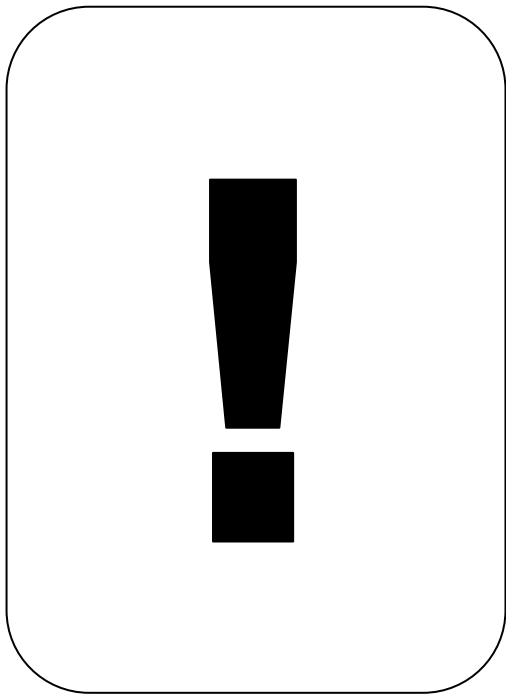
**Remarque** : imprimer le parcours au format affiche (4 feuilles A4 assemblées) en modifiant les propriétés d'impression de votre imprimante au moment d'imprimer la page 2.

L'image du plateau du jeu est tirée du site La maternelle de moustache : [lamaternelledemoustache.net](http://lamaternelledemoustache.net)

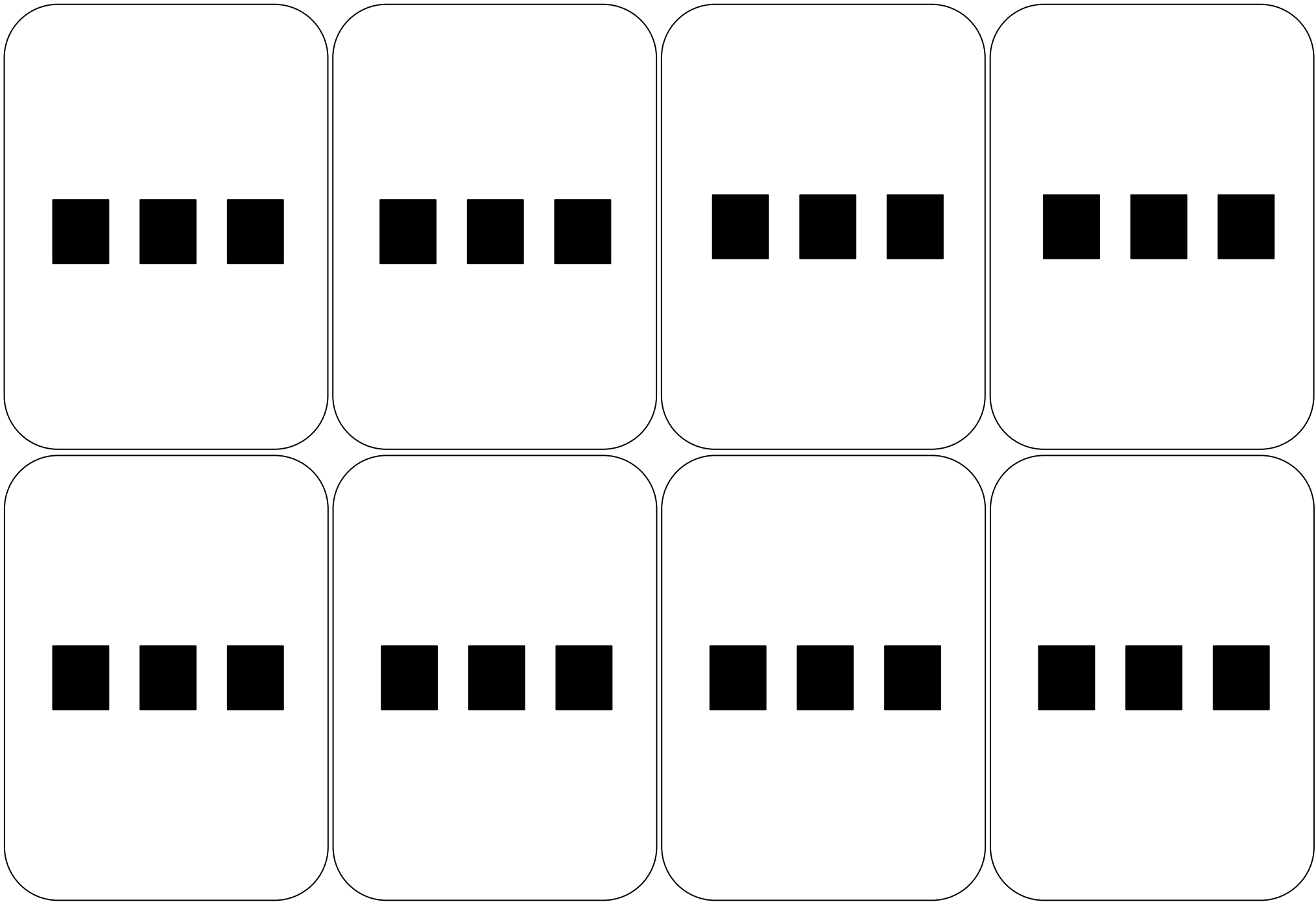




*Étiquettes pour personnaliser les pions*



*Verso des cartes lettres*



*Verso des cartes déplacement*

S

O

R

C

I

E

R

E

**N**

**U**

**A**

**G**

**H**

**P**

**D**

**B**

**T**

**G**

**F**

**J**

**V**

**L**

**M**

**B**



**+1**

**-1**

**+2**

**+2**

**-2**

**-1**

**-1**

**+1**