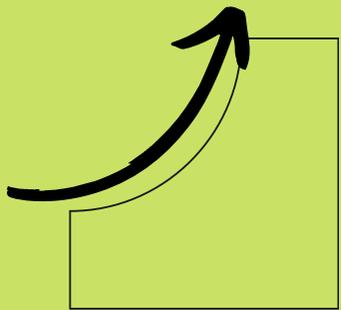


# Combien de sauts ?



0 saut	1 saut	2 sauts
3 sauts	4 sauts	



*Consigne*

Tire une carte- mot, compte le nombre de sauts que tu devras effectuer.  
Place la carte sur une case et écris le mot.  
Ton partenaire compte les fois où tu lèves le crayon.  
Tu avais raison ? Tu gagnes la carte-mot.  
Tu t'es trompé ? Mets la carte sur la pile "cartes perdues"  
Lorsque toutes les cartes ont été jouées, le joueur qui en a le plus a gagné !

*1 levée de crayon = 1 saut !*



**2 à 3 joueurs**

# Règle du jeu



**Objectifs :** Comprendre qu'on ne lève le crayon que devant les lettres rondes (+x).  
Ne pas lever son crayon pour placer les passagers de l'écriture. (point du i, accents, barre du "t").

- \* Le premier joueur tire une carte, lis le mot et réfléchi au nombre de fois où il devra lever le crayon pour l'écrire.
- \* Il place la carte sur la case choisie :  
**1 levée de crayon = 1 saut.**
- \* Il écrit ensuite ce mot, les autres joueurs comptent les levées de crayon.

le joueur a bien anticipé le nombre de levées de crayon, il gagne la carte.

le joueur s'est trompé, la carte est mise de coté, sur la pile des cartes perdues.

## Fin de la partie

**Le joueur qui a le plus de cartes à la fin du jeu a gagné !**



chat

cuisine

villageois téléphone

yaourt

zoo

fenêtre

parquet

wagon

cuisson

magasin

cadrage

chien

goudron

cagoule

codage

loquace

parasol

crustacés

plage

statue

compagnon

soda

trottinette

cacao

lapin

trousse

chocolat

cadeau

lettre

lentement

lacet

casquette

jouet

gilet

tilleul

chat

cuisine

villageois

téléphone

yaourt

zoo

fenêtre

parquet

wagon

cuisson

magasin

cadrage

chien

goudron

cagoule

codage

loquace

parasol

crustacé

plage

statue

compagnon

soda

trottinette

cacao

lapin

trousse

chocolat

cadeau

lettre

lentement

lacet

casquette

jouet

gilet

tilleul



*Cartes  
perdues*