

Laissez-vous embarquer dans le train des confusions et travaillez les confusions auditives p/b à travers les deux modalités : lecture et écriture.

Le jeu contient 2 planches avec des jeux de plateau et 3 planches de petites cartes à découper.

Vous trouverez 50 cartes Mot avec 2 niveaux de difficulté (le niveau plus difficile étant signalé par une étoile rouge : *), 50 cartes Pseudo-mot avec 2 niveaux de difficulté (le niveau plus difficile étant signalé par une étoile rouge : *), 32 cartes Définition (2 niveaux ; p/b en initiale : vert clair ; en médiane et finale : vert plus foncé) et 24 cartes Image ; également, 12 cartes Nombre pour pouvoir avancer dans les jeux de plateau, 8 cartes Événement et 4 pions Locomotive pour les 2 jeux de plateau.

Règle du jeu de classification

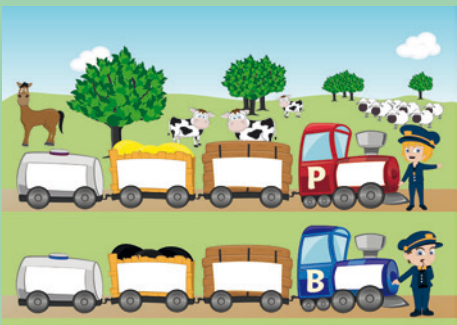
La planche des trains permet deux jeux de classification :

Classification phonémique : l'orthophoniste annonce un mot ou un pseudo-mot. L'enfant le place dans la locomotive correspondant au phonème entendu, dans le train pourpre pour l'occlusive sourde [p] et dans le train bleu pour l'occlusive sonore [b].

Classification par position : l'enfant classe les items en fonction de la place de l'occlusive dans le mot ou dans le pseudo-mot. Chaque wagon représente une position phonémique : 1^{er} wagon position initiale, 2^e wagon position médiane et 3^e wagon position finale.

On pourra également jouer avec les images et les définitions en dénominant au préalable le mot.

Un second plateau de train est disponible pour l'orthophoniste.



Préparation de la partie : commune aux 2 jeux de plateau

On place à côté du plateau les 4 modalités de jeu : mots – pseudo-mots – images – définitions.

Les cartes Nombre sont retournées et mélangées. De même pour les cartes Événement (pour les cases rouges). Chaque joueur choisit un pion Locomotive.

Les événements :



on rejoue



on passe
le prochain tour



on recule de 2 cases



on donne une carte
gagnée à l'autre joueur

Quand les nombres ou événements auront tous été joués, on les posera face cachée et on les remélangerà.



Règle :

But du jeu : être le premier à la seconde gare.

Après avoir choisi sa locomotive, le premier joueur tire une carte Nombre et

avance du nombre indiqué. Une case correspond à une couleur.

Chaque couleur représente une épreuve :

- bleue : lecture de mot ;
- rose : lecture de pseudo-mot ;
- jaune : écriture de mot à partir d'une image ;
- verte : écriture de mot à partir d'une définition.

Variantes possibles :

– si l'enfant est en début d'apprentissage, lui faire écrire seulement le phonème contenu dans le mot et non le mot entier ;

– si le joueur répond convenablement, il peut avancer d'une case supplémentaire. Pour favoriser l'enfant, celui-ci peut bénéficier de cette variante, mais pas l'orthophoniste.

Pour personnaliser le voyage, prendre le nom des gares de votre agglomération, « Lille-Lens » par exemple.

Règle :

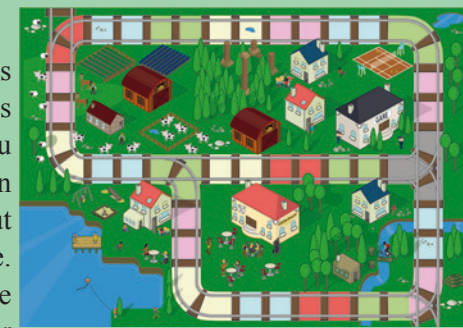
Les règles sont similaires au premier jeu de plateau. En revanche, le but du jeu change. Il faut être le premier à gagner

3 cartes de chaque catégorie. On pourra en proposer davantage pour une partie plus longue.

Pour conserver sa carte il convient de lire ou d'écrire correctement le mot ou pseudo-mot.

Autre changement captivant : le joueur choisit son chemin.

Le point de départ est la case grise à proximité de la gare.



À vous de prendre le départ !

Bon voyage !