

Les confusions auditives m / n

Un jeu de François Petit et Claire Craney, orthophoniste
Graphisme : Skwid Création et François Petit

Laissez-vous embarquer dans le train des confusions et travaillez les confusions visuelles m/n 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; b/d 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 Tram pour les 2 jeux de plateau.

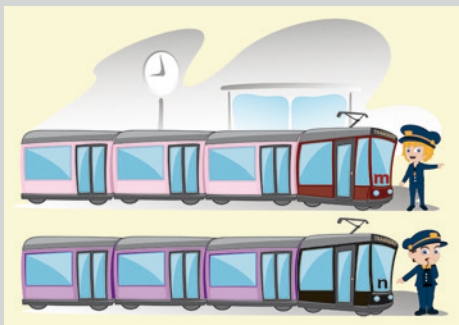
Règle du jeu de classification

Classification phonémique : l'orthophoniste annonce un mot ou un pseudo-mot. L'enfant le place dans le tramway correspondant au phonème entendu, dans le tramway marron pour la nasale [m] et dans le tramway noir pour la nasale [n].

Classification par position : l'enfant classe les items en fonction de la place de la nasale dans le mot ou dans le pseudo-mot. Chaque wagon représente une position phonémique : 1er 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 dénommant au préalable le mot.

Un second plateau de tramway 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 et images – définitions.

Les cartes Nombre sont retournées et mélangées. De même pour les cartes Événement (pour les cases rouges).

Chaque joueur choisit un pion Tram.

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 remélangera.



Règle :

But du jeu : être le premier au cinéma ou au théâtre.

Après avoir choisi son tram, 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.

Règle :

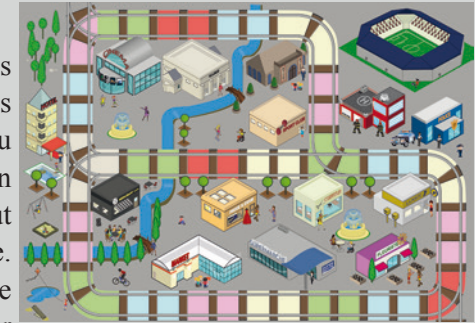
Les règles sont similaires au premier jeu de plateau. En revanche, le but du jeu change. Il faut être le premier à gagner

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 l'hôtel.



À vous de prendre le départ!
Bon voyage!