

Les inversions simples

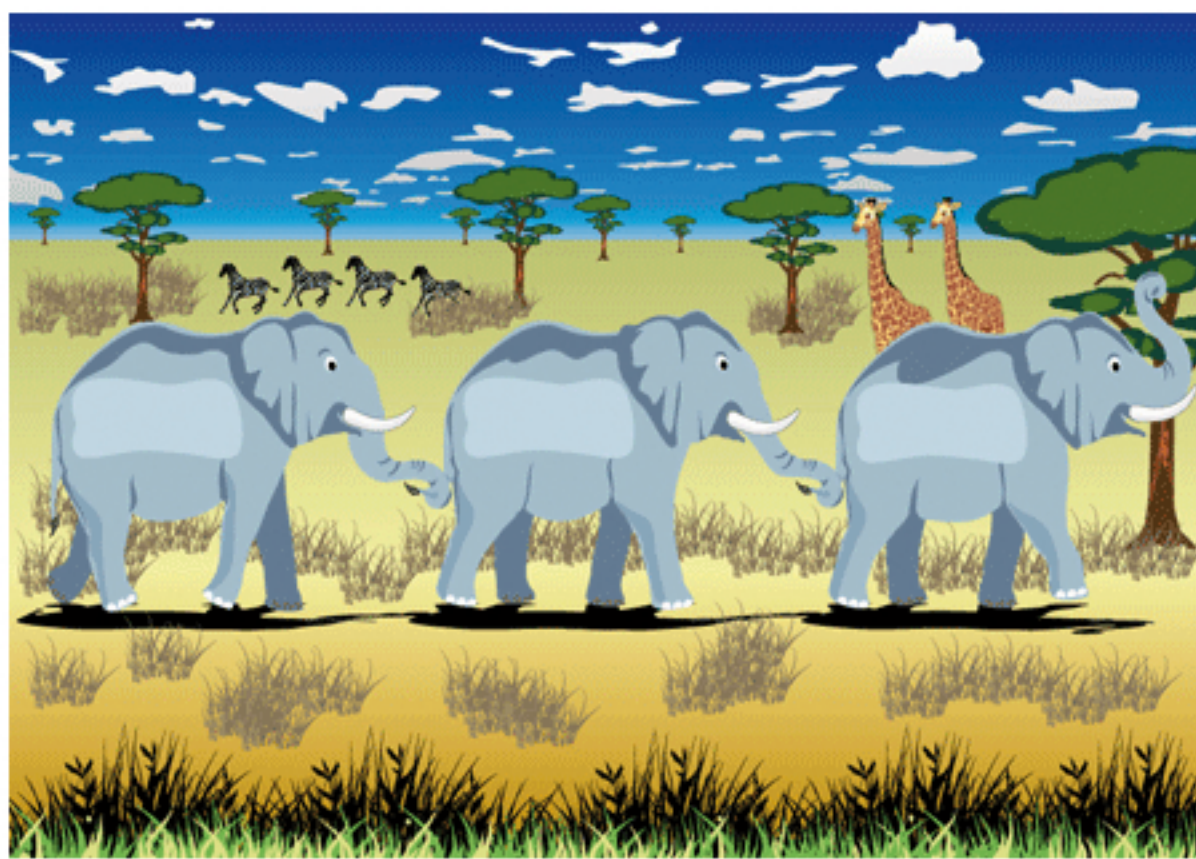
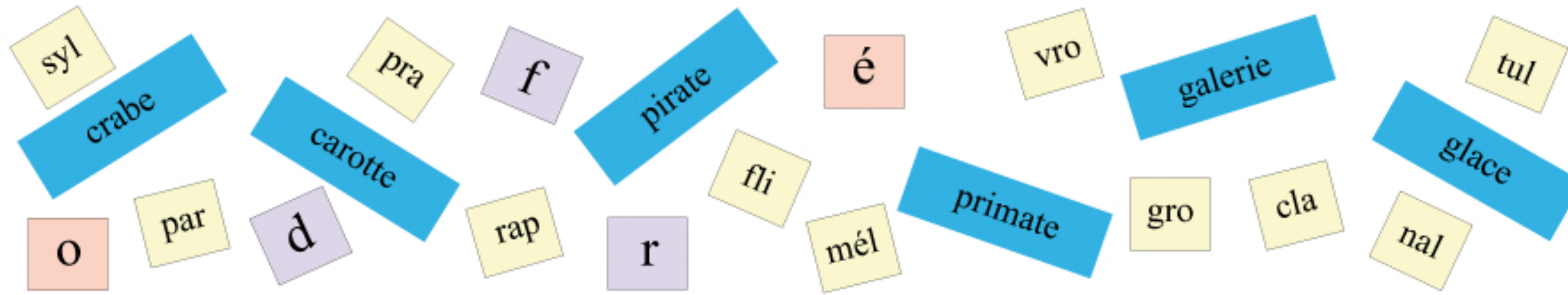
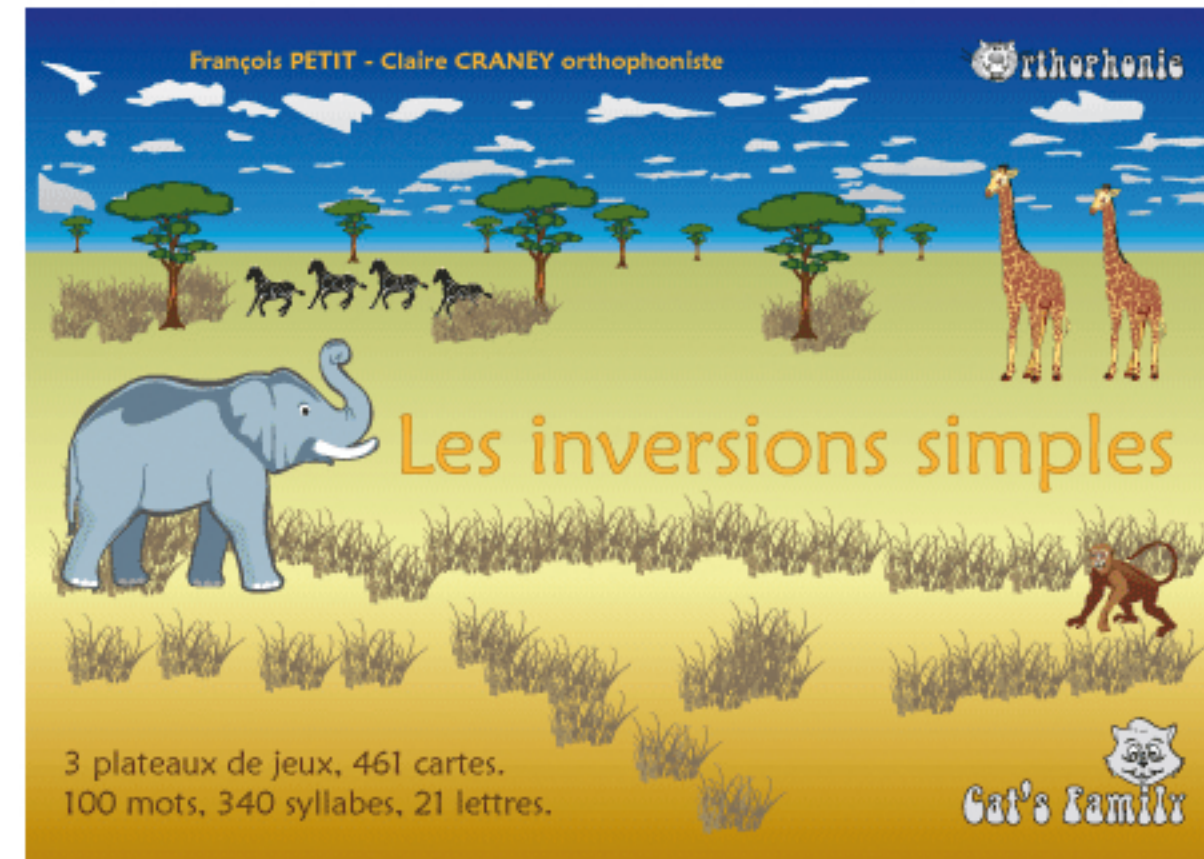
Suivez les aventures de Bari et ses amis dans la savane et jouez avec les inversions : lecture et écriture. Le jeu est à partir de 6 ans.

Vous trouverez :

- 3 plateaux de jeu avec une règle de jeu pour chacun
- 456 petites cartes Syllabe
- 21 petites cartes Lettre
- 100 cartes Mot

Auteurs : François Petit - Claire Craney orthophoniste

[Acheter la pochette en ligne](#)



Les 3 éléphants

Ce premier jeu permet d'aborder de manière évolutive les troubles des inversions. Chaque éléphant représente une position phonémique : 1er éléphant position initiale, 2ème éléphant position médiane et 3ème éléphant position finale.

Jeu d'écoute : l'enfant place l'étiquette syllabe face cachée dans le bon éléphant en fonction de la position de la voyelle entendue, par exemple : «pal» 2ème éléphant et «pla» 3ème éléphant. Il vérifie sa réponse en retournant l'étiquette.

Modalité lecture : l'orthophoniste place 3 lettres sur les éléphants selon les types : pal - pla - lap.

Proposition d'évolution : pour encren la lecture d'une syllabe précise, seul un graphème peut être modifié :

1. la voyelle peut être substituée (pal-pul-pil).
 2. la latérale /l/ peut laisser place à la vibrante /r/ (par-pur-pir)
 3. seul le premier graphème change (tar-far-sar)
 4. Toutes ces modalités peuvent se croiser (pal- fir- sol)
- Une autre règle est proposée pour la modalité écrite.

Un second plateau est disponible pour l'orthophoniste.

Balade dans la savane

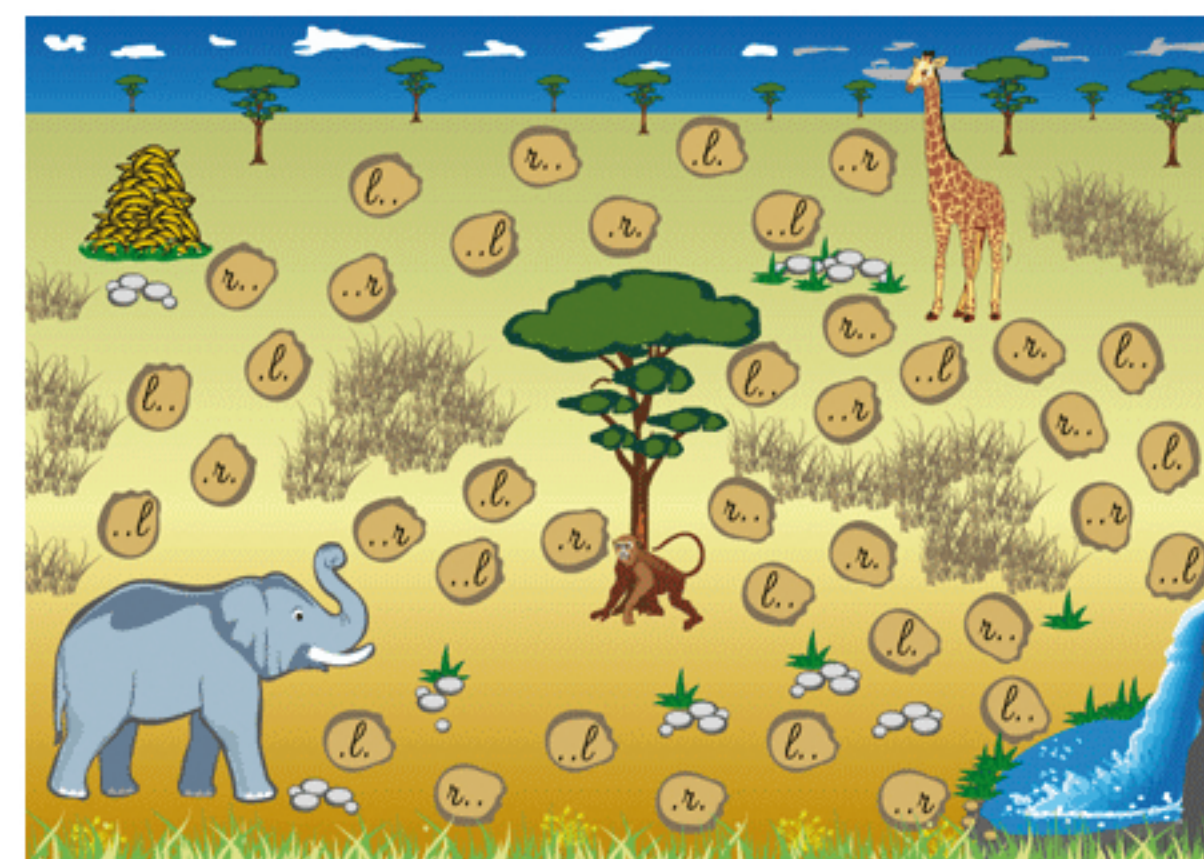
Amenez votre éléphant à la cascade en associant vos cartes Syllabe au modèle inscrit sur les empreintes d'éléphant.

On pose des cartes Syllabe face visible sur la table entre les joueurs (de 20 à 40 selon le chemin choisi). Le but est d'amener l'éléphant à la cascade par un chemin. Pour cela, les joueurs, à tour de rôle, doivent trouver parmi les cartes Syllabe les cartes qui correspondent aux modèles des différentes empreintes de pas.

Exemple pour ". r ." : "pra" ou "tri", la lettre "r" est en position médiane.

4 chemins sont possibles, permettant une activité plus ou moins longue :

- 6 pas : l'éléphant va directement à la cascade
- 10 pas : l'éléphant visite son ami le singe puis se rend à la cascade
- 14 pas : l'éléphant visite son ami le singe et son amie la girafe, puis se rend à la cascade
- 19 pas : l'éléphant mange les bananes, visite son amie la girafe puis se rend à la cascade



L'éléphant et le chasseur

Le chasseur espère traverser la rivière asséchée pour attaquer l'éléphant. L'enfant doit protéger l'éléphant en posant des cartes Mot pour remplir la rivière afin que le chasseur ne puisse plus passer.

L'enfant pioche et lit un mot. Si le mot est bien lu, il le pose dans le premier rectangle bleu en bas de l'image sur la rivière et ainsi de suite.

Il gagne la partie dès que la rivière est complétée.

Variantes possibles :

- On pourrait jouer de la même manière avec les cartes Syllabe.
- Faire écrire des syllabes pour remplir la rivière voire des mots pour un niveau supérieur.