

● Les pirates de l'orthographe ●

les sons consonnantiques en "s" :

s, ss, c, ç, t

Suivez les aventures de Pat le pirate et jouez avec l'orthographe des sons en "s" : lecture et écriture. Le jeu est à partir de 7 ans.

Le jeu contient :

- 2 planches avec des jeux de plateau
- 3 planches de petites cartes à découper

Vous trouverez 3 plateaux de jeu différents, 290 cartes Mot et 5 cartes Son.

Auteur : François Petit

Illustrations : Tristan Morin





Un second plateau est disponible pour l'orthophoniste, ou si on veut jouer avec les 5 écritures.

Règle 1 : Règle du jeu de classification « Bataille navale »

Ce premier jeu permet d'aborder de manière évolutive les écritures du son "s". 5 écritures sont proposées : s, c, ç, ss, t. On pourra ne jouer qu'avec certaines écritures au départ (le tri se fera en fonction du verso des cartes Mot, avec la (ou les) lettre(s) du son écrites).

Exemple : 'c' et 'ç', 's' et 'ss'...

Jeu d'écoute : l'orthophoniste pose 2 cartes Son (ou plus) sur les canons (dans les rectangles noirs) puis sélectionne les mots correspondants. Elle lit ensuite un mot et l'enfant place ce mot face Mot dans la bonne caisse sous le canon (exemple : le mot « gla...e » dans la caisse sous le canon ayant la lettre « c »). Il vérifie sa réponse en retournant la carte. Puis on recommence avec un autre mot, qu'on posera sur le premier... On n'utilisera pas les mots avec une étoile rouge (2 sons « s » dans le mot).

Modalité écriture : l'enfant écrit le mot complet sur une feuille, mot qu'il peut ensuite découper et placer dans la bonne caisse. Il vérifie ensuite sa réponse en prenant la vraie carte et en la retournant.

Jeu de lecture : l'enfant pioche un mot et le lit, puis le place dans la bonne caisse. Il vérifie ensuite sa réponse en retournant la carte.

Règle 2 : « Sirène et trésors »

Aidez le bateau de Pat à aller voir la sirène ou chercher un trésor.

3 chemins sont proposés, avec des cases vides.

L'orthophoniste choisit les écritures qu'elle veut proposer à l'enfant et pose des cartes Mot côté verso (écriture du son), pour que l'enfant regarde les trajets et les écritures du son demandées. Les mots seront triés en fonction des écritures.

On pose ensuite 12 cartes Mot (le mot étant face visible) sur la table entre les joueurs. Le but est d'amener Pat le pirate voir la sirène ou ramasser un trésor par un chemin. Pour cela, les joueurs, à tour de rôle, doivent trouver parmi les cartes Mot les cartes qui correspondent aux écritures des différentes cases.

Pour certaines séries de 12 mots, les 3 chemins seront possibles, pour d'autres séries peut-être n'y aura-t-il pas de chemin...

Bonne chance !





Règle 3 : « L'île au trésor »

Pat le pirate est sur la piste d'un fabuleux trésor ! Aide-le à le trouver !

L'enfant pioche et lit un mot. S'il trouve la bonne écriture du son "s", il pose le mot sur la première case devant le bateau et ainsi de suite.

Il gagne la partie dès que les 10 cases ont été recouvertes de mots.

Variantes possibles :

- On pourrait jouer de la même manière en écoute ou faire écrire le mot
- L'orthophoniste pourra sélectionner les écritures et les mots qu'elle veut voir avec l'enfant