

● Les chevaliers de l'orthographe ● les homophones grammaticaux a/à/as - mes/mais/met/mets - leur/leurs

Suivez les aventures de l'archer et du chevalier et jouez avec les homophones grammaticaux : lecture et écriture. Le jeu est à partir de 8 ans.

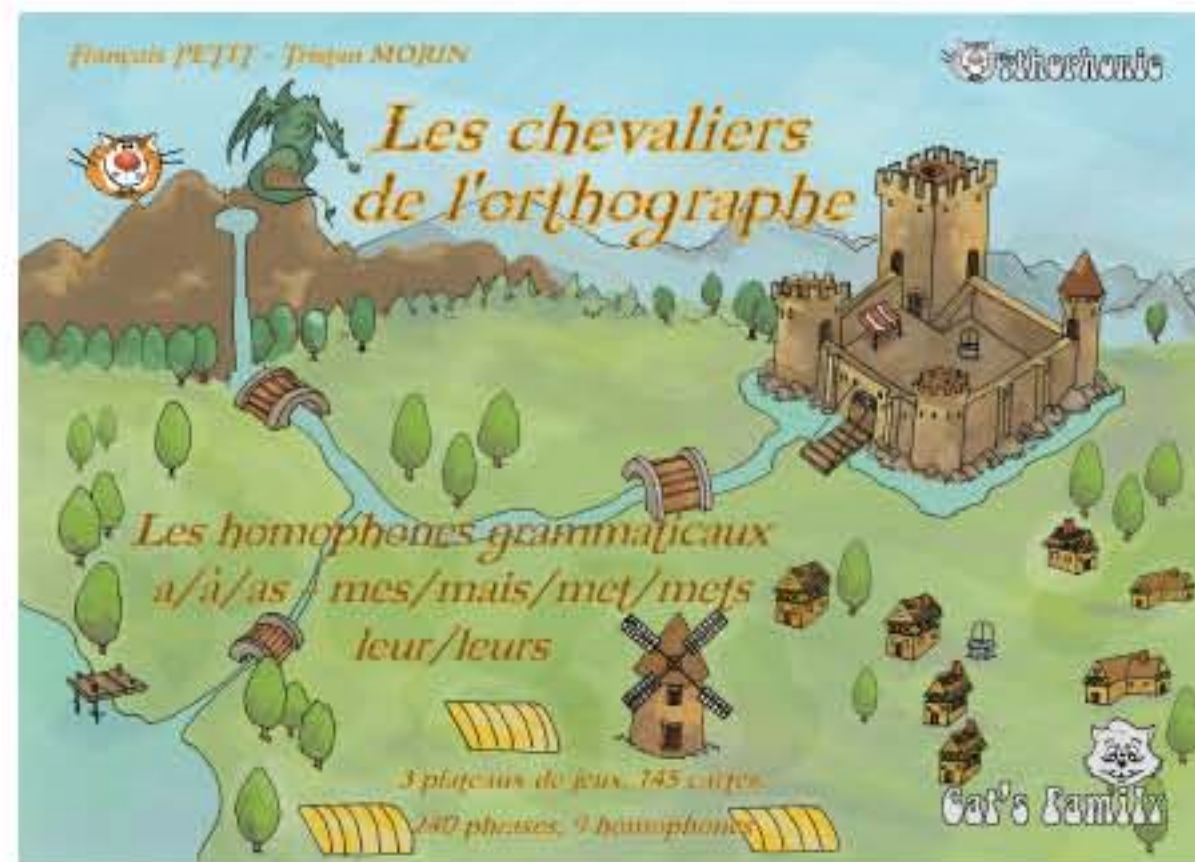
Le jeu contient :

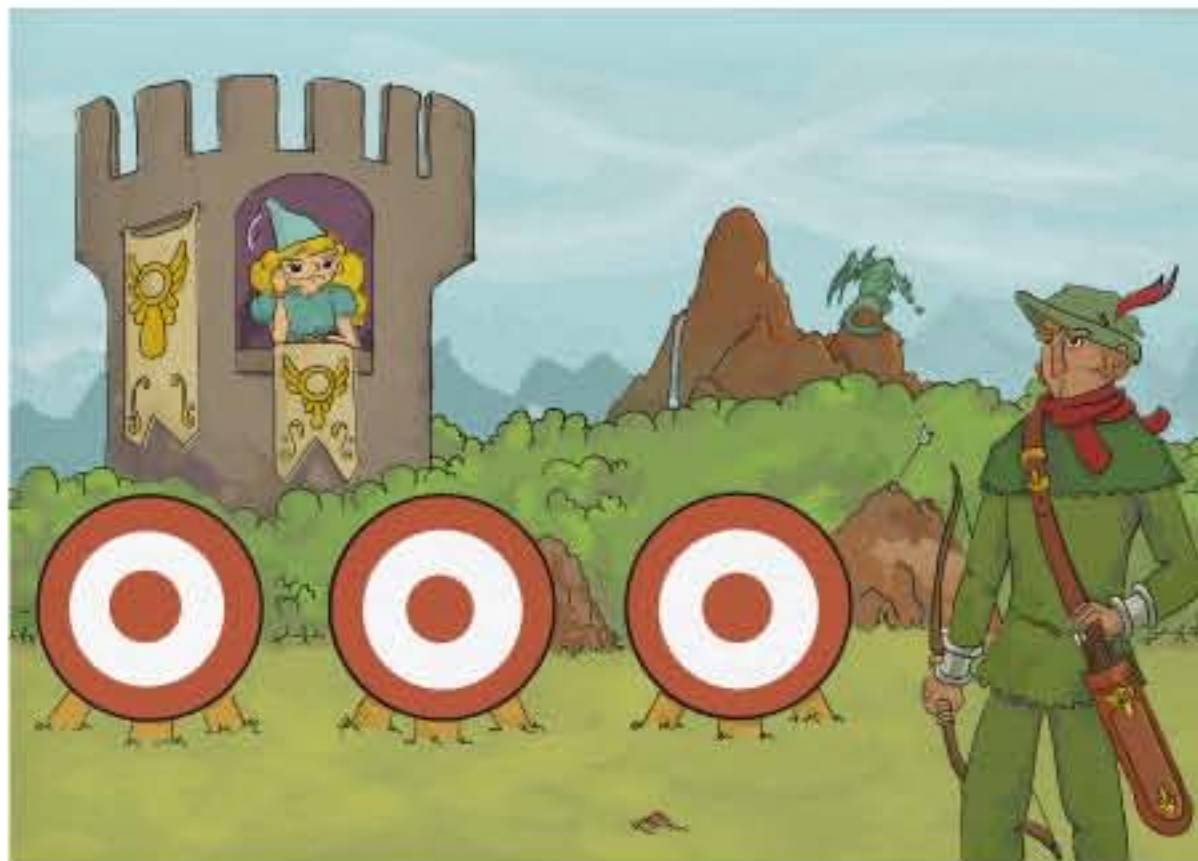
- 2 planches avec des jeux de plateau
- 3 planches de petites cartes à découper

Vous trouverez 3 plateaux de jeu différents, 120 cartes Phrase (240 phrases), 9 cartes Homophone, 12 cartes Nombre et 4 cartes Chevalier.

Auteur : François Petit

Illustrations : Tristan Morin





Un second plateau est disponible pour l'orthophoniste.

Règle 1 : Règle du jeu de classification « Tir à l'arc »

Ce premier jeu permet d'aborder les homophones grammaticaux par son. 3 séries d'homophones sont proposées : a/as/à, mes/mais/met/mets, leur/leurs. Chaque série a une couleur de fond différente : série verte en « a », série jaune en « mes » et série marron en « leur ».

Jeu d'écoute : l'orthophoniste pose 2 ou 3 cartes Homophone au centre des cibles puis sélectionne les phrases correspondantes. Elle lit ensuite une phrase et l'enfant place cette phrase sur la bonne cible. Puis on recommence avec une autre phrase, qu'on posera sur la première...

Remarque : on n'utilisera pas les cartes avec une étoile * pour le jeu d'écoute.

Modalité écriture : l'enfant écrit la phrase complète sur une feuille, phrase qu'il peut ensuite découper et placer dans la bonne cible. Il vérifie ensuite sa réponse auprès de l'orthophoniste.

Jeu de lecture : l'enfant pioche une phrase et la lit, puis la place dans la bonne cible. Il vérifie ensuite sa réponse avec l'orthophoniste.

Règle 2 : « L'attaque du château »

L'attaquant doit grimper à l'échelle pour investir le château. Le défenseur apporte de l'huile bouillante pour défendre son château.

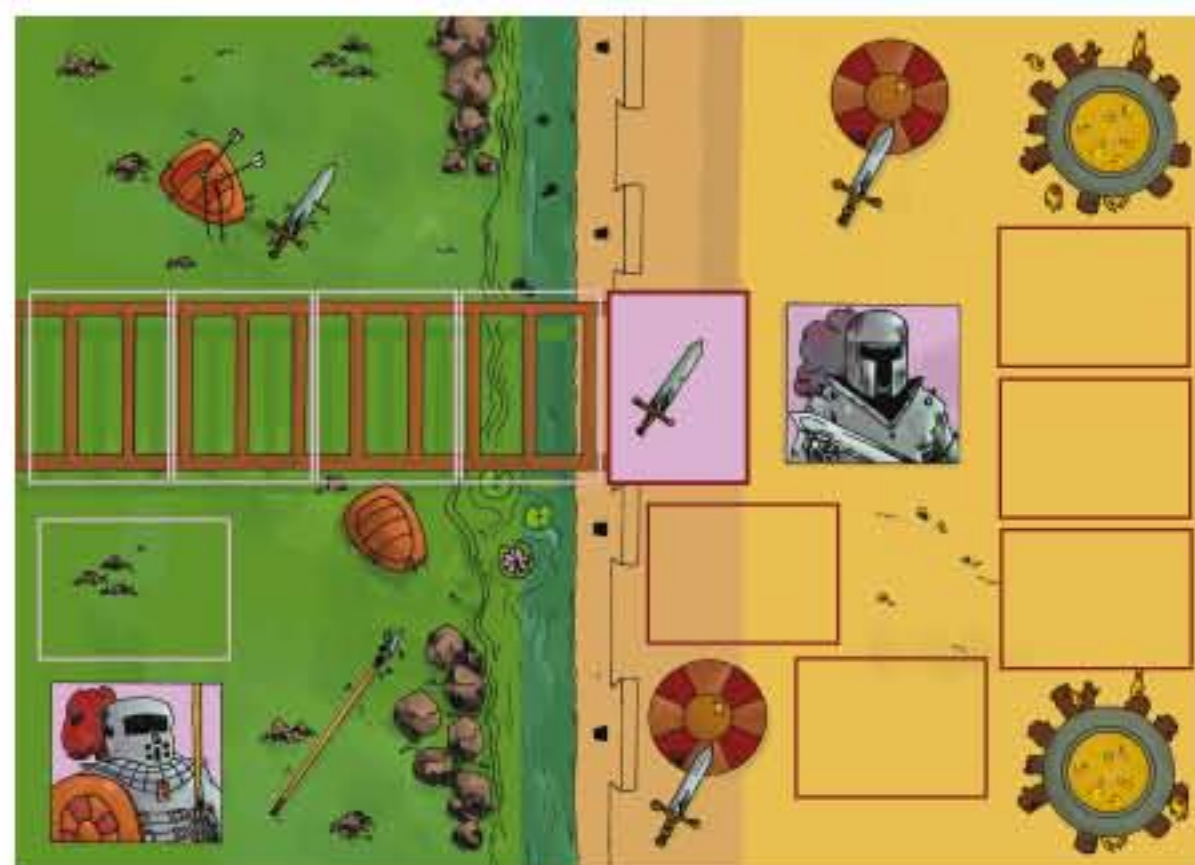
L'enfant choisit son rôle : attaquant ou défenseur.
L'orthophoniste tiendra le second rôle.

Chacun pioche une carte Nombre. Le joueur ayant le plus grand nombre commence la partie et pioche une carte Phrase. Il la lit, puis annonce une réponse. Si celle-ci est bonne, le joueur peut poser la carte Phrase sur la première case. Et ainsi de suite...

Le premier arrivé sur la case avec l'épée gagne la manche et c'est l'autre joueur qui commence la deuxième manche. La partie se joue en 3 manches.

Variantes possibles :

- Le jeu peut se faire en modalité écoute au lieu de modalité lecture
- On pourra jouer avec une série ou plusieurs séries d'homophones
- On peut également la jouer en inverse : on pioche un homophone et on doit inventer une phrase qui correspond





Règle 3 : « Chevaliers en campagne »

On place à côté du plateau les phrases triées par homophone et les cartes Nombre (retournées et mélangées).

Après avoir choisi son chevalier et l'avoir posé sur la case marron foncé de départ, le premier joueur pioche une carte Nombre et avance du nombre indiqué. Selon la couleur (vert : a/à/as ; jaune : mes/mais/met/mets ; marron : leur/leurs), il pioche une carte Phrase, la lit et annonce la bonne écriture de l'homophone. Il gagne la carte si la réponse est juste. C'est ensuite au tour de l'autre joueur...

Par la suite, les joueurs choisissent leur chemin en fonction des cartes à gagner...

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

Le premier joueur qui gagne 4 cartes de chaque couleur gagne la partie.