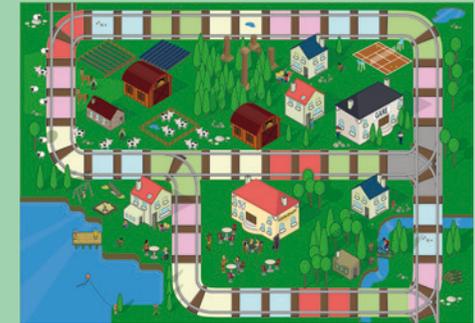


# Les confusions auditives t / d

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 auditives t/d 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; t/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 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 turquoise pour l'occlusive sourde [t] et dans le train doré pour l'occlusive sonore [d].

**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<sup>er</sup> wagon position initiale, 2<sup>e</sup> wagon position médiane et 3<sup>e</sup> wagon position finale.

On pourra également jouer avec les images et les définitions en dénommant 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 et 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 :* un dé : on rejoue une locomotive barrée: on passe le prochain tour  
-2: on recule de 2 cases une carte : 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 !**