

Les aventuriers des confusions

ch / j

Un jeu de François Petit
Graphisme : Irène Mark Gilo

Suivez les aventuriers et jouez avec les confusions auditives ch/j 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 100 cartes Mot avec 2 niveaux de difficulté (niveau simple : bleu clair) et pour certains 2 côtés pour les sons pouvant être écrits de 2 manière, 100 cartes Pseudo-Mot avec 2 niveaux de difficulté (le niveau plus difficile étant d'un orange plus foncé) et pour certains 2 côtés pour les sons pouvant être écrits de 2 manière, et 24 cartes Image recto verso ; également, 12 cartes Nombre pour pouvoir avancer et 4 pions Aventurier pour le marché indien.



Règle du jeu de classification « Les 2 villages » :

Ce jeu est une classification phonémique. Il y a 2 villages d'indiens : les Chochu (village du son «ch») et les Joju (village du son «j»).

L'adulte mélange les cartes Mot ou Pseudo-mot. Puis il pioche une carte et annonce le mot (ou le pseudo-mot). L'enfant place la carte dans le rectangle du village correspondant au phonème entendu, dans le village des Chochu pour la constrictive sourde [ch] et dans le village des Joju pour la constrictive sonore [j]. On pourra également jouer avec les images en dénommant au préalable le mot, et faire écrire les mots connus.

Règle du jeu « La statue du dieu Choji » :

Chacun des 2 joueurs choisit son aventurier (l'aventurier ou l'aventurière). On choisit ensuite le type de défi : mot, pseudo-mot, image et on mélange les cartes correspondantes. Le joueur le plus jeune commence la partie et pioche une carte.

Épreuve des images : il trouve le mot lié à l'image et annonce le son contenu («ch» ou «j»).

Épreuve des mots ou pseudo-mots : l'autre joueur lui lit le mot ou pseudo-mot et il doit trouver le son contenu.

S'il réussit l'épreuve, le joueur peut poser la carte sur la première case du parcours. C'est au tour du second joueur. Et ainsi de suite...

Le joueur qui atteint la statue en premier gagne la manche et c'est l'autre joueur qui commence la deuxième manche. La partie se joue en 3 manches.



Règle du jeu « La salle piégée » :

L'aventurier est bloqué : le pont de corde pour atteindre la statue sacrée est cassé, il doit entrer par la porte marron et traverser la salle piégée pour sortir par l'autre porte et ainsi atteindre la statue. Mais attention aux pièges !

Un joueur joue l'aventurier, l'autre joue le maître des pièges. Le maître écrit avec un crayon effaçable à l'eau dans chaque case le son qui doit y être posé («ch» ou «j»). Puis il lit les mots ou pseudo-mots à l'aventurier et celui-ci doit les placer sur les bonnes cases de façon à faire un chemin (il ne peut pas se déplacer en diagonale mais peut ne pas commencer par la première case pour poser les cartes). Il gagne s'il arrive à se créer un chemin d'une porte à l'autre sans se tromper.

Remarques : - plus difficile : on pourra jouer avec les positions des phonèmes dans les mots ou pseudo-mots («ch» en initiale, médiane et finale...).

- sans crayon : on pose une image sur chaque case pour donner le son (voire la position pour la variante plus complexe).

Règle « Le marché indien » :

On place à côté du plateau les 3 modalités de jeu : mots - images - pseudo-mots.

Les cartes Nombre sont retournées et mélangées. Chaque joueur choisit un pion Personnage. On partira de la case noire, à côté du totem.

Ensuite, le premier joueur tire une carte nombre et avance du nombre indiqué. Une case correspond à une couleur.

Trois couleurs représentent une épreuve (on choisira la difficulté pour les mots et pseudo-mots). On gagne la carte si on répond juste à l'épreuve.

Bleue : lecture de mot Beige : trouver le mot à partir d'une image Orangé : lecture de pseudo-mots

La couleur rouge est pour les actions : Un dé : on rejoue Un tipi : on passe le prochain tour Un totem : on rend une carte gagnée

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

Le premier joueur à remporter 4 cartes de chaque catégorie gagne la partie.

