

• **Cartes vertes : un autre temps**

REPÉRAGE DANS LE TEMPS, RECHERCHE D'INDICES.

Le joueur doit savoir situer la phrase dans la bonne période : passé, présent, futur en s'aidant du temps du verbe employé ou des mots indices.

• **Cartes bleues : un autre son**

DISCRIMINATION AUDITIVE, CONSCIENCE PHONOLOGIQUE.

Le joueur doit discriminer auditivement le ou les phonèmes qui chantent entre les deux mots et expliquer le sens de ces derniers.

• **Cartes roses : un autre "mot"**

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE-MÉMORISATION.

Le joueur doit supprimer mentalement la syllabe soulignée dans le mot lu par son camarade et donner le pseudo-mot obtenu. Les jetons numérotés de 1 à 4 seront utilisés par les plus jeunes afin de matérialiser les syllabes, ex : papillon. Un partenaire lit papillon et dit :

"Tu dois supprimer pa" ; le joueur scande pa/pi/lion, aligne les jetons 1, 2, 3, devant lui, retire le jeton 1, et dit : pi/lion. En aucun cas il ne doit lire la carte-épreuve.

• **Cartes chance**

Elles permettent de rejouer, de demander de l'aide à un camarade ou d'aller sur le panier de son choix au tour suivant.

• **Cartes malchance**

Elles modifient la donne du jeu par la redistribution des jetons "panier" ou ralentissent le joueur immédiatement.

Les Escargots Baveux bavards



Conception : Joëlle Rochard - Illustrations : Sylvie Zieba

Jeu de langage oral et de conscience phonologique

Intérêts pédagogiques du jeu

Ce jeu s'adresse à des enfants ayant des difficultés de langage et de conscience phonologique. Il enrichira le vocabulaire, la construction syntaxique de la phrase, affindra la discrimination auditive du joueur et l'aidera à se repérer dans le temps. Enfin il augmentera la capacité de concentration, d'attention et de mémorisation de l'enfant à l'oral.

Le but du jeu

2 à 6 joueurs

Le premier joueur qui place les 5 escargots bavards dans son panier a gagné et met fin à la partie.

Éditions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY

Tél. 01 43 08 00 70

e-mail : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

Matériel :

- un plateau de jeu + 6 pions joueurs
- 24 cartes jaunes : homonymes
- 24 cartes rouges : exercices structuraux
- 24 cartes vertes : passé, présent, futur
- 24 cartes bleues : discrimination phonémique
- 24 cartes roses : manipulation orale de mot par suppression de syllabes
- 6 cartes "sourire" : chance
- 6 cartes "grimace" : malchance
- 1 dé à 6 faces
- 6 séries de 5 jetons "escargot bavard" : 1 vert, 1 bleu, 1 rouge, 1 rose, 1 jaune
- 5 jetons "panier" : 1 vert, 1 bleu, 1 rouge, 1 rose, 1 jaune
- 6 cartes "collector" : panier à remplir de 5 escargots
- 4 jetons numérotés de 1 à 4 (représentant les syllabes des mots à manipuler sur cartes roses).

Mise en place

Placer tout autour de la piste les paquets de cartes de couleur, les cartes "chance" et "malchance".

Disposer les 5 paniers sur le parcours sauf sur les cases "chance", "malchance" et devant le point de départ.

Chaque joueur choisit un pion-queue.

Celui qui fait le plus grand nombre en lançant le dé commence à jouer.

Comment jouer ?

Le joueur lance le dé, il avance d'autant de cases que l'indique le dé, dans la direction qui lui plaît. Lorsqu'il s'arrête sur une case, un de ses partenaires (ou l'adulte) pioche une carte épreuve de la même couleur et lui lit l'épreuve. Le joueur ne doit jamais lire la carte qui le concerne mais écouter le message !

S'il répond correctement il pourra relancer le dé au tour suivant. Dans le cas inverse, il reste sur la même case et devra répondre à une autre carte de la même couleur lorsque son tour reviendra. Si un joueur arrive sur une case déjà occupée, il se place sur la suivante.

Pour gagner un escargot, il faut se rendre sur le pion-panier de la couleur de celui-ci et répondre correctement à la carte-épreuve de même teinte. La couleur de la case sur laquelle se trouve le panier n'a aucune importance.

Lorsque le joueur tombe :

- sur une carte "sourire", il pioche une carte chance qu'il appliquera au tour suivant,
- sur une carte "grimace", il pioche une carte malchance qu'il appliquera au tour suivant.

Le gagnant est le joueur qui remplit le premier son collector panier des 5 escargots.

Cartes épreuves

• Cartes jaunes : un autre sens

ÉCOUTE, COMPRÉHENSION, VOCABULAIRE.

Le joueur doit repérer les deux mots phonétiquement semblables en écoutant un autre joueur ou l'adulte lui lire la carte, et expliquer leur sens respectif dans le contexte de la phrase. Le partenaire relira la carte autant de fois qu'il le faudra.

• Cartes rouges : une autre phrase EXERCICES STRUCTURAUX.

Le joueur doit bien écouter la phrase lue et réemployer la même structure syntaxique dans un exemple de son choix.

Remarque : Certaines cartes imposent un début de réponse afin d'éviter des erreurs de construction ou d'aider l'enfant le plus en difficulté à trouver une autre phrase. On pourra le négliger lorsque l'enfant possèdera bien la structure syntaxique proposée.