



CONFUSIONS VISUELLES

Conception et Illustration : D. Kemeny - S. Rozier

Ces jeux concernent les éducateurs ou instituteurs d'enfants de CP et CE1. Ils peuvent aussi s'inscrire dans le cadre d'une rééducation et intéresser les orthophonistes.

Objectif :

Pour aider l'enfant à accéder à l'apprentissage de la lecture, il est nécessaire de l'entraîner à une bonne organisation de l'espace et du temps. On peut pour cela lui faire reconnaître les notions de haut, de bas, de droite et de gauche sur des formes abstraites.

Matériel :

- Coffret de 159 cartes réparties en 5 ateliers.

1 • Domino des signes diversement orientés

Ce jeu se compose de 30 dominos (impression marron) représentant des signes diversement orientés; sur chaque domino le point donne l'orientation du domino et il est important de respecter le même sens pour tous les dominos : les points seront tous en bas à droite.

Mode opératoire :

Placer les dominos à l'envers sur la table et les mélanger. Chaque joueur en prend 7 et les dispose devant lui. Les dominos restants constituent la pioche. Le premier joueur pose un domino, le joueur suivant cherche dans son jeu un domino correspondant à celui déjà posé et le place à droite ou à gauche. Si un joueur n'a pas de domino correspondant, il pioche. S'il tire un bon domino, il le pose, sinon il passe un tour.

Le gagnant est celui qui le premier a posé tous ses dominos.

2 • Domino pqbd bleu

Le principe du jeu est identique; le jeu ne comprend que 24 dominos (impression bleue) et l'enfant doit reconnaître des suites de 3 lettres souvent confondues. Il est aussi indispensable de respecter le sens des dominos : les points doivent être en bas à droite.

3 • Jeux des mariages : 3 ateliers

Objectif :

Les enfants qui apprennent à lire et qui ont des difficultés pour s'orienter dans l'espace confondent souvent des lettres et notamment : b/d, f/t et m/n. Ces trois jeux ont pour objectif de permettre à l'enfant un entraînement systématique de repérage des distinctions entre ces lettres.

Matériel :

3 jeux de 34 cartes (+ 1 pouilleux) représentant des syllabes contenant b-d (impression verte) m-n (impression violette) ou f-t (impression bleue).

Mode opératoire :

Chaque joueur reçoit 5 cartes.

La pioche est placée au centre.

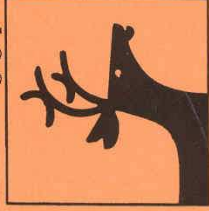
Chaque joueur à tour de rôle doit associer des paires identiques en demandant à un autre joueur la carte dont il a besoin.

Le joueur rejoue tant que ses demandes sont satisfaites.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

Ce jeu peut aussi se jouer sous forme de pouilleux en rajoutant la carte GLUP sans syllabe.

Éditions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY

Tél. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com