



GLUP

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

1. JEU DES MARIAGES SourdS Sonores

OBJECTIF :

Certains enfants ont tendance à confondre les consonnes qui ne se différencient que par l'absence ou la présence de vibrations au cours de leur émission.
Exemple : b / p ; t / d ; c / g ; f / v ; s / z ; ch / i
Ce jeu permet à l'éducateur de mettre l'accent sur cette différence.

MATÉRIEL :

44 cartes bleues représentant des syllabes [CHACHO / CHAO / JACHO / CHOCHO / JOJO / COBI / COPI / GOBI / GOPI / DATÉ / DATE / TADÉ / TATÉ / GATÉ / FUFA / FUVA / VUFA / VUVA / JOJU / SIZE / SUZO / ZOZI]

RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur reçoit 7 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.

2. JEU DES INVERSIONS

OBJECTIFS :

Pendant l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, certains enfants peuvent éprouver des difficultés à respecter l'ordre de succession des lettres dans la syllabe. Cela entraîne donc des inversions.
Exemple [CRA] sera lu [CAR] - [BAR] sera lu [BRA].
Ce jeu oblige donc l'enfant à respecter cet ordre de déroulement des phonèmes sans l'aide du signifié.

MATÉRIEL :

28 cartes rouges représentant des syllabes simples [BRA / BAR / CAR / CRA / DAR / DRA / FAR / FRA / GAR / GRA / PAR / PRA / VAR / VRA]

RÈGLE DU JEU :

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.

3. JEU DU DOMINO DES INVERSIONS

MATÉRIEL :

Ce jeu se compose de dominos représentant des syllabes complexes.

RÈGLE DU JEU :

Placer les dominos à l'envers sur la table et les mélanger.
Chaque joueur en prend 7 et les dispose devant lui. Les dominos restant 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 son tour.
Le gagnant est celui qui le premier a posé tous ses dominos.

ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES DU GRAND CERF
3, avenue du Grand Cerf - 93220 GAGNY