

JEU DU CRABE  
DE LA GRENOUILLE  
DE LA TRUITE  
ET DU DROMADAIRE

Apprentissage des sons « cr - gr - tr- dr »

pour 2 ou 4 enfants de 5 à 9 ans

Conceptrice : Patricia JACQUES,  
licenciée en logopédie (orthophonie) et psychologie

[patricia.jacques@skynet.be](mailto:patricia.jacques@skynet.be)

[www.lmde.be](http://www.lmde.be)

### Buts du jeu :

- Aider l'enfant à se familiariser avec l'articulation des doubles consonnes « cr-gr-tr-dr » et l'entraîner à prononcer correctement des mots ou des phrases contenant ces sons.
- Favoriser l'analyse auditive des constituants des mots.
- Contribuer à l'enrichissement du vocabulaire.
- Entraîner et automatiser l'écriture des graphies « cr-gr-tr-dr ». En effet, en langage écrit, de nombreux enfants confondent ces doubles consonnes, proches du point de vue phonétique.

Le jeu peut être vu sous l'angle d'un exercice d'orthographe lexicale, les enfants étant invités à écrire des mots après les avoir visualisés et retenus.

### Matériel :

- 2 plans de jeu avec des dessins ; l'un contenant les sons « cr-gr » et l'autre les sons « tr-dr »
- un pion-crabe ; un pion-grenouille ; un pion-truite et un pion-dromadaire
- 10 crabes ; 10 grenouilles ; 10 truites ; 10 dromadaires
- 2 listes de mots avec les sons « cr-gr » ; 2 listes de mots avec les sons « tr-dr »
- un sachet de sable qui représente tantôt la plage, milieu naturel du crabe tantôt le désert, milieu naturel du dromadaire
- un sachet d'eau qui représente tantôt l'étang, milieu naturel de la grenouille tantôt la rivière, milieu naturel de la truite
- 2 dés, 1 par groupe d'enfants si l'on joue à 4
- 1 carnet
- 4 crayons

### Règle du jeu :

Il se joue à 2 ou 4 enfants (on constitue alors 2 groupes de 2) ; on s'installe côte à côte et on choisit un plan de jeu que l'on pose au milieu de la table.

Admettons que l'on ait pris le plan de jeu avec les crabes et les grenouilles.

Un enfant (ou groupe de 2 enfants) choisit par exemple 10 crabes, le pion-crabe et le sachet contenant du sable (=la plage) et donne les 10 grenouilles, le pion-grenouille et le sachet contenant de l'eau (=l'étang) à l'autre enfant (ou autre groupe) ou l'inverse.

Le gagnant du jeu est l'enfant (ou le groupe de 2 enfants) qui le premier fait retourner chacun de ses 10 animaux dans son milieu naturel (les crabes sur la plage, les grenouilles dans l'étang) en tombant sur un des congénères dessiné sur le plan de jeu. Les animaux seront posés sur les pastilles prévues à cet effet.

### 1<sup>ère</sup> partie : 3<sup>ème</sup> maternelle, 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> années\*

L'enfant (ou le groupe de 2 enfants) qui a choisi les crabes commence, lance le dé et avance le pion-crabe sur le plan de jeu du nombre de cases indiqué par le dé.

- ⇒ S'il tombe sur « un crabe », il doit prononcer le mot « crabe » et peut envoyer un de ses 10 crabes sur un emplacement prévu sur la plage.
- ⇒ S'il tombe sur « une grenouille » il doit articuler le mot et c'est à l'autre enfant (ou autre groupe) de jouer.
- ⇒ S'il tombe sur une image, il doit simplement articuler le nom de l'image. Si le mot est erroné (ex : il dit « orangeade » sur l'image « grenadine »), on lui demande si dans son mot il entend un « cr » ou « gr » et on l'invite à nommer l'image autrement. On l'aide s'il ne trouve pas.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des 2 (enfant ou groupe) ait envoyé ses 10 animaux dans leur milieu naturel.

Il peut arriver que quelqu'un (un enfant ou groupe de 2) se trouve à la fin du parcours (case « Arrivée ») sans avoir placé tous ses animaux. Dans ce cas, il repasse au départ et recommence le tour. Donc, si par exemple, le pion-crabe se trouve sur l'image « groseille » et que l'enfant fait 4 avec le dé, il se retrouve sur l'image « grue ».

Si l'on joue à 4, il faut aider les enfants à retenir l'ordre des joueurs en les nommant dans un ordre convenu au départ : exemple : « Antoine joue après Juliette qui joue après Maxime etc. »

\* grande section maternelle, C.P. et CE 1.

2<sup>ème</sup> partie : 3<sup>ème</sup> maternelle, 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> années\*

On procède de la même façon mais, plutôt que de simplement prononcer le nom du dessin sur lequel on tombe, il faut bien articuler tous les noms des dessins par lesquels on passe.

3<sup>ème</sup> partie : 3<sup>ème</sup> maternelle, 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> années\*

En plus de prononcer le nom du dessin sur lequel on tombe, il faut le mettre dans une phrase que l'autre enfant (ou groupe) doit répéter.

Exemple : « du sucre »

« J'ai oublié d'acheter du sucre ».

4<sup>ème</sup> partie : 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> années\*\*

On procède comme expliqué dans la première partie mais en plus il y a lieu d'écrire les noms des dessins sur lesquels on tombe.

Et si l'on joue à 4, on écrit à tour de rôle dans chaque groupe après avoir décidé qui notera le 1<sup>er</sup> mot.

Soit un adulte supervisera et corrigera les erreurs orthographiques soit les enfants corrigeront eux-mêmes en allant vérifier l'orthographe correcte sur la liste des mots.

On peut également proposer à chaque enfant, avant de commencer la partie, de visualiser et retenir l'orthographe des noms des dessins.

Il est bien évident que, tout au long du jeu, on ne pénalise pas les articulations ou écritures incorrectes.

On procède exactement de la même manière si on choisit le plan de jeu avec les truites et les dromadaires. Dans ce cas on utilisera les 10 truites, le pion-truite et le sachet contenant de l'eau (= la rivière), les 10 dromadaires, le pion-dromadaire et le sachet contenant du sable (= le désert)

« La Montgolfière des enfants », Tél. : + 32 (0)2 633 30 87

\* grande section maternelle, C.P. et CE 1.

\*\* CE 1, CE 2 et CM 1.