

MODE OPERATOIRE :

Le ou les joueurs sont répartis autour du plateau de jeu.

Chaque joueur à tour de rôle tourne l'étoile et pioche une carte de la couleur indiquée par une des branches. L'étoile peut permettre d'obtenir une, deux ou trois couleurs de cases.

Remarque : Si les trois branches de l'étoile indiquent une seule et même couleur, le joueur pioche une carte de la couleur obtenue et une carte joker « règles d'orthographe ». On peut également considérer que le joueur ne pioche qu'une carte « règles d'orthographe » et, s'il répond correctement, a le droit de tirer une carte de la couleur des cases.

Lors d'une partie collective, le gagnant peut être celui qui répond le premier à 2 cartes de chaque couleur.

Deux possibilités d'organisation de jeu :

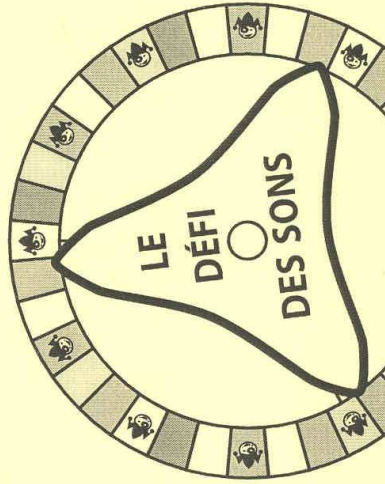
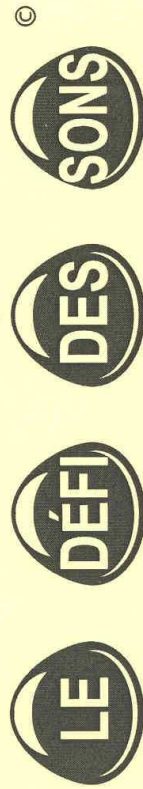
1) En utilisant simultanément toutes les familles de confusions : Toutes les cartes ainsi que les cartes « joker, règles de lecture » sont réparties sur les cases respectives du plateau.

2) En ciblant une famille de confusions, la répartition des cartes se fera par nature d'exercices :

Les 8 cartes de chaque nature d'exercice sont disposées sur le plateau en fonction de la couleur de la pastille. Les cartes « joker » sont également utilisées.

NB : L'utilisation d'une feuille de route est conseillée pour répondre au fur et à mesure aux questions.

**



JEU DE LECTURE ET D'ORTHOGRAPHE
SUR
LES CONFUSIONS DES SONS COMPLEXES

Conception : Céline Guillaume & Muriel Symens - Illustration : Dirou

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- * **travail et maîtrise des sons complexes** qui sont souvent à l'origine de confusions tant en lecture qu'en orthographe.
- * **révision et maîtrise de règles d'orthographe** qui mal appliquées entraveront la lecture.
- * **compréhension à la lecture :**
 - de mots
 - de phrases
- * **compréhension d'une règle d'orthographe et pouvoir :**
 - l'appliquer dans un exercice
 - la citer ou l'expliquer après lecture de mots.
- * **compréhension et mémoire :**
 - retenir la graphie d'un son
 - comprendre et donner de mémoire une règle d'orthographe.
- * **autonomie de l'enfant face au jeu :**
 - chaque fiche comporte la réponse et/ou la règle d'orthographe si nécessaire.
- * **travail de l'attention et de la discrimination visuelle et auditive des sons :**
 - sons proches au niveau graphie.
 - sons proches au niveau auditif
- * **capacité à fusionner des syllabes pour former des mots** munis d'un sens.
- * **autonomie en lecture et en orthographe :**
 - être capable de prendre des décisions (choix des mots, sons corrects, applications de règles, ...).
- * **augmentation du bagage lexical orthographique.**

**

MATERIEL :

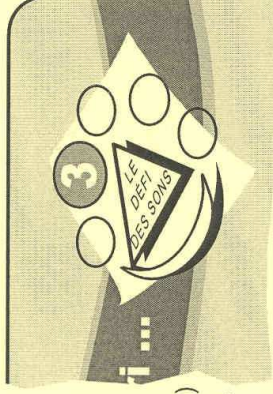
- un plateau de jeu à reconstituer sur lequel est disposé une « étoile » à 3 branches qui tourne sur un axe.
- 160 cartes réparties de la façon suivante :
 - 32 cartes « rouges » confusions ein/ien, ain/ian, oin/ion.
 - 32 cartes « bleues » confusions ou/on, eu/en, au/an.
 - 32 cartes « vertes » syllabes inversées et doubles consonnes cat/cra, ter/tre, fir/fri, ...
 - 32 cartes « jaunes » confusions aill/eill/ill/ouill/euill ...
 - 32 cartes « joker » (règles d'orthographe).



Remarque

Les cartes ont un double indigage :

- la couleur (bandeau et fond) indique la famille de confusions abordée.
- la pastille colorée sur la carte (qui porte un numéro de 1 à 8) indique la nature de l'exercice.



Ex : carte jaune famille de confusions : ail / eil / euil / ouill / etc.

- carte jaune, point rouge n° 8
exercices : mots correct / la bonne orthographe.
- carte jaune, point vert n° 8
exercices : mots à trou / mots menteurs.
- carte jaune, point jaune n° 8
exercices : phrases à choix (sons ou mots).
- carte jaune, point bleu n° 8
exercices : syllabes à associer et liste de mots proches.

Important : les corrections sont disponibles au verso de l'en-semble des cartes.

**