

JEU DISARTOIE

Dessins: Martine MALINGREY
Conception: Christine MAEDER

E208-6

LISTE DES MOTS

Ces mots ont été choisis pour leur appartenance à différents champs sémantiques, pour leur caractère attrayant, pour leur appartenance au lexique familial des enfants. A quelques exceptions près, ils contiennent tous une seule constrictive ou une seule occlusive selon le jeu.

JEU DE L'OIE DES CONSTRICTIVES: 70 mots (classement phonétique)

- /f/:** (1) fruits, (19) flan, (38) fleur, (56) fauteuil, (70) four, (7) parfum, (25) confiture, (44) téléphone, (61) éléphant, (13) pouf, (31) coffre, (50) œuf.
- /s/:** (2) sapin, (20) souris, (39) soleil, (57) citron, (8) poussette, (26) casserole, (45) poisson, (62) escargot, (14) nounours, (32) brosse, (51) tasse, (66) glace.
- /ch/:** (3) chapeau, (21) champignon, (40) chat, (58) chameau, (9) échelle, (27) cochon, (46) hochet, (15) bûche, (33) ruche, (52) cloche, (67) bouche.
- /v/:** (4) verre, (22) voiture, (41) vélo, (59) volet, (10) lavabo, (28) cravate, (47) avion, (63) navel, (16) locomotive, (34) fève, (59) livre, (35) endive.
- /z/:** (5) zorro, (23) zigzag, (42) zèbre, (11) gazinière, (29) maison, (48) pizza, (64) rasoir, (17) tondeuse, (36) prise, (54) ardoise, (68) rose.
- /j/:** (6) jumelles, (24) gilet, (60) jupe, (43) journal, (12) pyjama, (30) étagère, (49) bougie, (65) pigeon, (18) garage, (37) orange, (55) cage, (69) ange.

BUT DU JEU:

Ce jeu, comme son nom barbare l'indique, a pour but de "travailler" la DIScrimination auditive et l'ARTiculation de façon ludique, grâce à un jeu de l'OIE et à d'autres jeux (memory...). Il permet à l'enfant de reproduire des sons, des mots et d'exercer sa discrimination auditive tout en s'amusant. Bien entendu, il ne remplace pas tout le travail technique que l'on peut faire sur le plan des gnosies, des praxies, de l'attention et de la discrimination auditive...

Il s'adresse:

- à des enfants de grande section de maternelle, qui ont besoin d'affiner leur discrimination auditive et de bien articuler tous les phonèmes avant l'entrée au CP et l'apprentissage du langage écrit.
 - à des enfants du cycle primaire qui présentent des difficultés de discrimination auditive ou d'établissement de la correspondance phonème-graphème.
- Avant de jouer avec ces deux jeux, il est bon d'avoir familiarisé l'enfant avec les sons pris un par un, puis deux par deux. En effet, chaque jeu de l'oie présente soit l'ensemble des constrictives, soit l'ensemble des occlusives, il est donc d'un niveau de difficulté supérieur à celui des exercices du type présence/absence du son ou opposition sourde/sonore.



L'ORTHO
édition

JEU DE L'OIE DES CONSTRICTIVES: 70 mots (classement numérique)

- (1) fruits, (2) sapin, (3) chapeau, (4) verre, (5) zorro, (6) jumelles, (7) parfum, (8) poussette, (9) échelle, (10) lavabo, (11) gazinière, (12) pyjama, (13) pouf, (11) nounours, (15) bûche, (16) locomotive, (17) tondeuse, (18) garage, (19) flan, (20) souris, (21) champignon, (22) voiture, (23) zigzag, (24) gilet, (25) confiture, (26) casserole, (27) cochon, (28) cravate, (29) maison, (30) étagère, (31) coffre, (32) brosse, (33) ruche, (34) fève, (35) endive, (36) prise, (37) orange, (38) fleur, (39) soleil, (40) chat, (41) vélo, (42) zèbre, (43) journal, (44) téléphone, (45) poisson, (46) hochet, (47) avion, (48) pizza, (49) bougie, (50) œuf, (51) tasse, (52) cloche, (53) livre, (54) ardoise, (55) cage, (56) fauteuil, (57) citron, (58) chameau, (59) volet, (60) jupe, (61) éléphant (62) escargot, (63) navel, (64) rasoir, (65) pigeon, (66) glace, (67) bouche, (68) rose, (69) ange, (70) four.

JEU DE L'OIE DES OCCLUSIVES: 70 mots (classement numérique)

- (1) poisson, (2) toit, (3) camion, (4) ballon, (5) dauphin, (6) grue, (7) ampoule, (8) étoile, (9) requin, (10) arbre, (11) radio, (12) lego, (13) jupe, (14) fourchette, (15) sac, (16) robe, (17) salade, (18) langue, (19) poulet, (20) tasse, (21) caméra, (22) brosse, (23) douche, (24) gant, (25) lapin, (26) moto, (27) chocolat, (28) abeille, (29) médaille, (30) frigo, (31) soupe, (32) chaussette, (33) phoque, (34) jambe, (35) amande, (36) vague, (37) poireau, (38) télévision, (39) croissant, (40) blouson, (41) dinosaure, (42) glace, (43) serpent, (44) ceinture, (45) micro, (46) lavabo, (47) sandale, (48) muguet, (49) lampe, (50) lunettes, (51) chèque, (52) sable, (53) bague, (54) pain, (55) route, (56) cochon, (57) banane, (58) dent, (59) gaufre, (60) sapin (61) fauteuil, (62) écureuil, (63) framboise, (64) radis, (65) cigarette, (66) crêpe, (67) flûte, (68) arc, (69) cadre, (70) figue.

MATÉRIEL

● 2 planches de jeu de l'oie:

- l'une pour travailler sur les constrictives (fond couleur jaune).

La dénomination de chaque image permet d'entendre le son d'une des 6 constrictives f, s, ch, v, z, j. La place du son varie suivant les mots initiale, intermédiaire ou finale.

- l'autre pour travailler sur les occlusives (fond couleur bleue).

Les images ont été retenues en fonction du son contenu dans le signifiant y correspondant, soit une des 6 occlusives (p, t, k, b, d, g), et en fonction de la place de ce son dans le mot (initiale, intermédiaire, finale). L'ordre des images sur chaque planche est fonction du phonème inclus dans le mot.

L'alternance est la suivante f, s, ch, v, z, j pour la planche constrictives, p, t, k, b, d, g pour la planche occlusives.

N.B. : Certaines images de ces deux jeux de l'oie ont été redessinées suite aux réflexions des enfants, en vue de faciliter leur reconnaissance.

● 4 cadrans

2 cadrans allant avec le jeu de l'oie des constrictives (fond couleur jaune).

- l'un portant sur chacun de ses 6 secteurs l'un des 6 graphèmes correspondant aux constrictives.

- l'autre portant sur chacun de ses 6 secteurs un symbole du son correspondant à chacune des 6 constrictives.

Certains symboles sont tout à fait classiques le train pour le phonème "ch", le serpent pour "s", l'abeille pour "z"; les autres ont été trouvés avec les enfants "f" est représenté par le vent qui souffle, "v" par l'avion, "j" par le bruit du mixer.

2 cadrans allant avec le jeu de l'oie des occlusives (fond couleur bleue).

- l'un portant sur chacun de ses 6 secteurs l'un des 6 graphèmes correspondant aux occlusives.

- l'autre portant sur chacun de ses 6 secteurs un symbole du son correspondant à chacune des 6 occlusives. Ces symboles sont moins couramment utilisés par les orthophonistes que ceux des constrictives mais ils fonctionnent avec les enfants. Le but est simplement que les enfants aient une image du son et puissent associer un symbole visuel à un son.

Le bouchon qui saute fait "p"; le kangourou fait "t t t"; le pis-tolet fait "k, kh"; le poisson qui fait des bulles fait "b b b", le robinet qui coule goutte à goutte fait "d d" et la grenouille qui gonfle sa gorge fait "g".

L'orthophoniste est parfois obligé(e) de redire le son cherché en cours de route.

Le sujet s'arrête sur la première image rencontrée où il entend le son correspondant au graphème ou au symbole indiqué par la flèche.

ex.: si la flèche s'est arrêtée sur "s", l'enfant peut avancer son pion jusqu'à l'image de la poussette.

Le joueur suivant fait tourner la flèche à son tour et procède de la même façon.

Comme dans tout jeu de l'oie, le gagnant est le premier ayant atteint la case "Arrivée".

Il arrive que le jeu soit trop long ou que l'orthophoniste souhaite faire d'autres activités au cours de la séance. Dans ce cas, il est tout à fait possible d'interrompre le jeu, de noter les places des joueurs et de reprendre le jeu la fois suivante. En général, les enfants se souviennent qu'ils n'avaient pas terminé et vous le réclament.

VARIANTE N°1

Avant de jouer avec le jeu complet, on peut jouer uniquement avec les cadrans. Le niveau de difficulté est donc inférieur. Cela permet également à l'enfant de se familiariser avec les symboles, d'exercer son attention auditive.

Avec les enfants n'avant pas encore abordé la lecture, on se sert uniquement des cadrans-symboles.

On joue chacun son tour: l'un des partenaires a les yeux fermés ou bandés, l'autre fait tourner la flèche et doit émettre le son représenté sur le symbole, celui qui a les yeux bandés doit reconnaître le son et dire à quel symbole il correspond.

Cela permet d'une part de travailler l'articulation des phonèmes de façon isolée, d'autre part de travailler la discrimination auditive des phonèmes isolés.

Avec les enfants ayant déjà abordé la lecture, on peut se servir d'un des deux cadrans-graphèmes ou associer les deux types de cadrans, cadrans-symboles et cadrans-graphèmes en les mettant en correspondance.

- si on utilise uniquement les cadrans-graphèmes : chacun à son tour, un des deux joueurs fait tourner la flèche du cadrans-graphème, l'autre joueur, qui a les yeux fermés, doit reconnaître le son et désigner le graphème y correspondant sur le cadrans.

- si on utilise les deux types de cadrans: chacun à son tour,

un des deux joueurs fait tourner la flèche du cadrans-symbole et l'autre, qui a les yeux fermés, doit désigner le graphème correspondant.

Cela permet de réaliser l'association phonème-graphème si difficile à acquérir chez certains enfants.

VARIANTE N°2

Elle est d'un niveau de difficulté supérieur au jeu de l'oie simple.

Pour faire prendre conscience à l'enfant de la place du phonème dans le mot, on peut adjoindre au cadrans, la pioche d'une des trois cartes-colliers sur lesquelles sont symbolisées les positions possibles du phonème: initiale, intermédiaire ou finale. Le joueur doit donc faire tourner la flèche, regarder sur quel son elle est placée; puis, tirer une carte et regarder quel position le son doit occuper dans le mot.

ex.: si la flèche est pointée sur "k" et que la carte tirée indique une perle en position finale, le joueur peut s'arrêter sur la case du "sac" mais pas sur la case du "cadre".

RÈGLE DU JEU DE MEMORY

On peut utiliser les images pré-découpées en jeu de memory de sons.

On choisit deux sons ou plus, en fonction des oppositions que l'on veut travailler avec l'enfant. On retourne toutes les cartes sur la table. Chacun à son tour, chaque joueur retourne deux cartes. Il dit ce qu'il y a sur les images et si ces deux cartes comprennent le même son, il a gagné et garde les deux images. Si elles ne comprennent pas le même son, il a perdu et retourne les deux images à leur place. Le gagnant est, bien sûr, celui qui a gagné le plus grand nombre de cartes.

N.B. D'autres types de jeux sont possibles avec les images, en combinant avec les cadrans ou non: jeux de familles, de loto de sons...