



Roberte DUPAS
Orthophoniste

E 206 7

► Utilisation d'un plateau et des jetons correspondants, posés à l'envers à côté: chaque joueur à son tour tire un jeton et le premier qui repère le même dessin sur le plateau gagne le jeton.

► A l'inverse, on dispose les jetons à l'endroit sur la table. Chaque joueur, à son tour, nomme un dessin qu'il a repéré sur le plateau et le premier, parmi les autres, qui trouve le jeton correspondant, le gagne. (Bien mélanger les jetons entre chaque tour!).

► En rééducation: on montre 2, puis 3, 4, ... jetons à l'enfant, on les cache et il doit les retrouver, dans l'ordre si possible, sur le plateau.

VOCABULAIRE POUR LES PETITS

On utilise soit un plateau, soit les jetons. Outre la banale dénomination des dessins, on peut imaginer divers exercices de sériations par catégories (outils, personnages, animaux, fruits,...), couleurs (tous les dessins qui ont du rouge et du bleu, mais pas de jaune,...), etc.
Les enfants apprécient la manipulation des jetons ronds.

Ces suggestions ne sont absolument pas limitatives, et le principe, très classique, du jeu de poursuite avec plateau de jeu/pions/dé permet toutes les inventions et adaptations.



L'ORTHO
édition



76 rue Jean Jaurès - 62330 Isbergues
Tél. 03 21 61 94 90 - Fax. 03 21 61 94 95



**Jeu d'écoute
et de discrimination auditive**

L'ORTHO
édition



M A T E R I E L



O B J E C T I F



TRAVAIL DES OCCLUSIVES



- ▶ Un plateau de jeu «téléphone rouge», comportant 61 cases-dessins (dont le nom contient 1, 2, 3 ou 4 des 6 consonnes occlusives, plus [r] et [l], 9 cases «lune» et 8 cases «soleil».
- ▶ 50 cartes «téléphone rouge» comportant les sons [p], [t], [c], [b], [d], [g], [r], [l] et 6 jokers.
- ▶ 10 cartes «soleil» à bord rouge.
- ▶ 25 cartes «lune» à bord rouge.
- ▶ 25 cartes «étoile» à bord rouge.

TRAVAIL DES CONSTRICTIVES



- ▶ Un plateau de jeu «téléphone bleu», comportant 61 cases-dessins dont le nom contient 1, 2 ou 3 des six consonnes constrictives, plus [r], [l], [m] et [n].
- ▶ 50 cartes «téléphone bleu» comportant les sons [f], [s], [ch], [v], [z], [j], [r], [l], [m] et [n] et 6 jokers.
- ▶ 10 cartes «soleil» à bord bleu.
- ▶ 25 cartes «lune» à bord bleu.
- ▶ 25 cartes «étoile» à bord bleu.

4 PIONS ET UN DÉ.

EXTENSION DU JEU DE BASE

- ▶ 122 jetons à bord rouge ou bleu.



Sous une forme ludique, ce matériel est un outil intéressant dans la rééducation de la **dyslexie**, en particulier les **confusions et inversions de type auditif**, bien que le visuel, mais dans une moindre mesure y soit abordé.

Créé il y a quelques années et «testé» sur différentes populations d'enfants de 6 à 10 ans - dyslexiques, simples difficultés d'écoute ou de concentration, il a été, au fil du temps, amélioré et affiné. On lui a même trouvé d'autres utilisations et d'autres règles permettant de travailler quelques domaines de l'orthographe, certains **troubles articulaires**, la **discrimination et la mémoire visuelle** ou le **vocabulaire** avec les plus jeunes (voir «Extension du jeu», p. 7).

REMARQUES IMPORTANTES

- ▶ Avant de commencer, il est recommandé de bien expliquer à l'enfant que, dans ce jeu, **seule son oreille travaille** (c'est pourquoi le téléphone a été choisi comme symbole pour les cartes-sons). Il faut donc s'assurer que les sons sont perçus en tant que tels et non comme lettres (attention pour [c], [g], [z] et [j], mais l'usage montre que les enfants s'y font très bien).
- ▶ Il faut aussi noter que, sauf pour les mots à épeler, **on ne tient jamais compte des voyelles** quand on «écoute» le mot («doigt» = [d], «briquet» = [b], [r] et [c]) Cela demande une grande concentration.
- ▶ Dans la règle de base du jeu, il n'est **jamais question d'orthographe**: les mots à épeler ne font appel qu'aux sons entendus. Certains mots peu courants ou même inconnus pour les enfants («bate», «jovial») ont volontairement été introduits, afin de privilégier l'écoute.
- ▶ De même, la lecture n'étant pas prioritaire, il ne faut pas hésiter à utiliser les «règles du jeu simplifiées» indiquées plus loin, ou à lire soi-même les consignes des cartes «soleil», «lune» et «étoile».
- ▶ On pourra s'étonner de l'écriture en script utilisée pour le son [j], mais l'expérience montre que la graphie isolée de cette lettre n'est pas reconnue (ou confondue avec [i] majuscule) par la majorité des enfants.

R E G L E

2 à 4 joueurs.

But du jeu: en partant du poste téléphonique, arriver le premier au combiné.

Choisir un des deux plateaux de jeu et les cartes «téléphone», «soleil», «lune» et «étoile» de la couleur correspondante.

Chaque joueur reçoit 7 cartes-sons («téléphone»); toutes les autres cartes sont disposées sur le plateau aux emplacements prévus.

Le 1^{er} joueur lance le dé et avance sur les cases:

▶ **S'il tombe sur une case-dessin**, il «écoute» le mot et cherche les sons entendus (ATTENTION: on ne tient pas compte des voyelles, par exemple: «raquette»= [r], [c] et [t], voir p. 3). S'il possède tous les sons requis (un joker pouvant remplacer n'importe lequel **pourvu que l'enfant le nomme**), il les étale devant lui **dans l'ordre où il les entend**, puis il les remet sous le paquet de cartes «téléphone» et en reprend autant, de manière à en avoir toujours 7, et il rejoue. On peut rejouer autant de fois que l'on possède les cartes-sons correspondant au dessin sur lequel on tombe.

S'il ne possède pas **tous** les sons, il a la possibilité de se défausser d'une de ses cartes et d'en reprendre une sur le paquet, puis c'est le tour du joueur suivant. (NOTA: quand les joueurs commencent à maîtriser le jeu et surtout les sons étudiés, on peut leur proposer d'**anticiper** dans leur choix de garder tel son ou de s'en défausser, en fonction des dessins sur lesquels ils risquent de tomber au tour suivant. C'est un exercice très difficile, mais très efficace aussi, et une bonne indication, pour le rééducateur, des progrès de l'enfant...).

▶ **S'il tombe sur une case «soleil»**, il lit ce qui est inscrit et exécute l'ordre.

▶ **S'il tombe sur une case «lune»**, le joueur suivant lui fera subir deux épreuves: tout d'abord, il tirera une carte «lune», lui demandera d'épeler un mot et vérifiera en même temps sur la carte que le joueur ne se trompe pas (les mots ne présentent aucune difficulté orthographique, on sera indulgent avec les accents, mais

D U J E U

intraitable sur les lettres et leur ordre!). Si le joueur fait une erreur, il reste sur la case «lune» et c'est au joueur suivant de lancer le dé. S'il épelle correctement le mot, le joueur suivant tire alors une carte «étoile» et lui lit ce qui est demandé. Là encore, il ne s'agit que d'**écouter** et en aucun cas d'orthographe: dans «saison», on entend un seul [s] et on avance donc d'une seule case, dans «juger», on entend deux [j] et on avance de deux cases). Si le joueur se trompe, il reste sur la «lune», s'il répond correctement, il avance donc son pion et continue à jouer tant qu'il possède les sons correspondant aux dessins.

REGLE DU JEU SIMPLIFIÉE

Pour les enfants plus jeunes ou bloqués par rapport à la lecture des cartes «soleil», «lune» et «étoile», ou si l'on règle très simplifiée:

- ▶ On ne prend que le plateau de jeu et les cartes «téléphone» correspondantes.
- ▶ On distribue **7 cartes** à chaque joueur.
- ▶ La partie se déroule de la même manière en ce qui concerne les **cases-dessins**.
- ▶ Si on tombe sur un «soleil», on avance de trois cases et on continue à jouer si on le peut.
- ▶ Si on tombe sur une «lune», on recule de trois cases et c'est au tour du joueur suivant.

V A R I A N T E

On pourra, pour éviter la monotonie, choisir cette variante de la règle de base où, si les principes pédagogiques du jeu restent les mêmes, l'objectif ludique est différent: il ne s'agit plus d'atteindre un but spatial, mais de se défausser le premier de toutes ses cartes-sons. (Certains enfants sont parfois plus attentifs avec cet objectif, d'autres moins motivés).

- ▶ A l'inverse de la règle de base, **on part du combiné téléphonique pour se diriger vers le poste**. Si le poste est atteint avant la fin de la partie, on repart du combiné (ceci est important pour le bon déroulement du jeu, car les dessins près du combiné comportent plus de sons que ceux près du poste téléphonique).
- ▶ Chaque joueur reçoit 10 cartes «téléphone», les autres sont disposées sur le plateau.
- ▶ Si on tombe sur les **cases «soleil» ou «lune»**, on suit les indications de la règle de base.
- ▶ Si on tombe sur une **case-dessin**, on suit également la règle de base, sauf que, si l'on possède les sons correspondant au dessin, **on s'en défausse, sans en reprendre d'autres**. Si on ne possède pas les sons requis, on a toujours la possibilité de faire un échange.
- ▶ **Le gagnant** est le premier joueur à s'être défaussé de toutes ses cartes-sons, quel que soit l'endroit du jeu où il se trouve.

Dans cette variante, comme dans la règle de base, on peut également choisir de simplifier le jeu:

- ▶ On n'utilise que le plateau et les cartes-sons correspondantes.
- ▶ On distribue 10 cartes-sons à chaque joueur, on part du combiné téléphonique vers le poste.
- ▶ On suit la règle de la variante pour les cases-dessins.
- ▶ Si on tombe sur un «soleil», on se défausse d'une carte, si on tombe sur une «lune», on prend une carte supplémentaire.

EXTENSIONS DU JEU

Bien que ce jeu ait été conçu pour l'exercice de l'attention et de la discrimination auditives chez les enfants dyslexiques, il peut être utilisé ponctuellement dans d'autres domaines, cités ici à titre indicatif:

ORTHOGRAPHE

- ▶ Rechercher tous les mots contenant un son quelconque et les orthographier (notamment s/c/ss/sc, s/z, j/g, g/gu, c/k/qu,...). On pourra utiliser les plateaux de jeu ou les jetons joints.
- ▶ Utiliser les cartes «étoile» pour comparer ce que l'on voit et ce que l'on entend.

ARTICULATION

- ▶ On utilise le plateau de jeu correspondant aux phonèmes à travailler, les pions et le dé. On avance en lançant le dé: si on tombe sur un dessin, il s'agit de le nommer en articulant correctement, sous peine de retourner sur la case d'où l'on venait (on a droit à deux essais ou, éventuellement à la répétition après le rééducateur). Si on tombe sur un «soleil», on avance de trois cases; si on tombe sur une «lune», on recule de trois cases.
 - ▶ Utilisation d'un plateau et des cartes «téléphone» correspondantes (retirer les jokers et, éventuellement, ne choisir que deux phonèmes que l'on désire travailler), ou/et les jetons. Un enfant tire une carte au hasard, le rééducateur nomme le son et chaque joueur à son tour doit trouver le plus rapidement possible un dessin dans lequel il entend ce son et le reproduire.
- S'il y a plusieurs joueurs, on peut décider que le premier qui trouve un dessin reçoit le jeton correspondant, le gagnant étant celui qui, le premier, en obtient 10. S'il y a un seul joueur avec le rééducateur, on cache le dessin trouvé sur le plateau avec le jeton correspondant posé à l'envers, de manière à exploiter le maximum de dessins du plateau.