



# LA COURSE AUX SONS



## C/G

Crayon	Cigare
Coq	Gomme
Canard	Muguet
Coeur	Câteau
Ecureuil	Glands
Croix	Gant
Clé	Glace
Clou	Bague

## P/B

Poule	Banc
Poire	Abeille
Pipe	Bouche
Pain	Bol
Lapin	Bonbon
Pomme	Arbre
Peigne	Bonnet
Pull	Balai

## T/D

Marteau	Domino
Mouton	Cadre
Tambourin	Cadeau
Manteau	Hirondelle
Train	Dent
Lunettes	Médaille
Tenailles	Disque
Tigre	Douche

## F/V

Faux	Livre
Feu	Réveil
Fraise	Violon
Fleur	Avion
Faon	Vélo
Fil	Vache
Feuille	Chèvre
Fauteuil	Lavabo

## S/Z

Seau	Zèbre
Scie	Gazelle
Sapin	Lézard
Salade	Trapèze
Os	Onze
Passoire	Quatorze
Sac	Douze
Soleil	Gaz

## CH/J

Chien	Joker
Chat	Jonquille
Niche	Jumelles
Chapeau	Pyjama
Echarpe	Journal
Autruche	Jerrican
Fourchette	Jambe
Flèche	Jupe



## LA COURSE AUX SONS



### BUT DU JEU

Ce jeu porte sur les confusions auditives C/G, P/B, T/D, F/W, S/Z, CH/J. Il fait appel à la discrimination auditive de ces phonèmes mais aussi à l'évocation de mots contenant ces phonèmes.

### REGLE

- Déposer les 6 paquets de cartes (face visible) sur les cases prévues à cet effet au centre du plateau.
- Pour débiter, chaque joueur pose son pion sur une des cases Clown.
- Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

**Cases marquées d'une diagonale contenant deux phonèmes en opposition.** Quand le joueur tombe sur une de ces cases, il pioche alors une carte au centre du plateau correspondant à l'opposition de la case. L'image proposée contient un des deux phonèmes, le joueur devra dire quel est le phonème correct en montrant la bonne graphie en haut de la carte.

Ex. : si le joueur tombe sur la case C/G, il pioche alors une carte C/G sur laquelle se trouve par exemple « un gant ». Le joueur entend « G » il montre alors parmi le C/G le G. Si la réponse est correcte, il gagne un jeton.

### Cases marquées d'une seule graphie

Lorsque le joueur tombe sur une de ces cases (ex. : F), il doit alors évoquer un mot contenant ce phonème (Ex. : Fil). Si la réponse est correcte, il gagne un jeton.

### Cases marquées d'un clown gai

Lorsque le joueur tombe sur une de ces cases, il gagne un jeton et rejoue.

### Cases marquées d'un clown triste

Lorsque le joueur tombe sur une de ces cases, il perd un jeton et c'est au tour du joueur suivant.

**Le gagnant est le joueur ayant gagné le premier 10 jetons** (ou plus selon le choix de l'orthophoniste).

**Conception : S. Dain-Frimon et V. François-Marchant**