

Découpage syllabique

Matériel : -deux trains

-des voyageurs

-des cartes « gare » sur lesquelles figurent une image (non fournies, utiliser des images qui seront choisies en fonction des difficultés de l'enfant)

-des cartes « barrière » sur lesquelles figurent une question

Chaque joueur remplit son train de voyageurs. Le gagnant est celui qui a déposé tous ces voyageurs dans les différentes gares donc plus il y a de voyageurs, plus la partie est longue. On fait un tas de cartes en mélangeant les cartes « gare » et « barrière ».

L'orthophoniste peut montrer l'exemple. Elle explique que son train s'arrête dans une gare. Pour connaître le nombre de voyageurs qui descendent du train, il faut piocher une carte. Le nombre de syllabes du mot représenté par l'image correspond au nombre de voyageurs descendant à cet arrêt. Par exemple, si le dessin représente un château, il y a deux voyageurs qui descendent du train : Monsieur Châ et Monsieur Teau. Il est important de laisser la carte (représentant la gare) retournée avec les voyageurs disposés en dessous. Puis c'est à l'enfant de jouer. A son tour, il tire une carte, compte le nombre de syllabes et fait descendre les voyageurs.

Si le joueur pioche une carte « barrière », cela signifie que le train n'est pas arrivé dans une gare mais qu'il est stoppé par un obstacle sur la voie. Le joueur doit répondre correctement à la question pour pouvoir faire redémarrer son train et piocher une seule autre carte. S'il répond faux, c'est à l'autre joueur de tirer une carte.

Cette modélisation des syllabes en voyageurs peut aussi permettre par la suite un travail de manipulation et d'assemblage de syllabes. Par exemple : « si Monsieur Châ passe devant Monsieur Teau qu'est-ce-que j'obtiens ? » ou « Comment s'appelle le premier monsieur ? » ou encore « si j'enlève Monsieur Teau qui reste-t-il ? »

Consonnes « qui claquent », « qui soufflent », voisées ou non voisées

Dans cette deuxième version, on cherche à s'exercer sur la différenciation consonnes voisées/non voisées et sons consonantiques «qui claquent » [p b t d k g] ou « qui soufflent » [f v s z ʃ ʒ].

Matériel : -deux trains

-4 types de voyageurs :



son qui souffle [f s ʃ]



son voisé qui souffle [v z ʒ]



son qui claque [p t k]



son voisé qui claque [b d g]

-des cartes représentant uniquement des mots avec un des quatres sons cités au-dessus. (non fournies)

Le principe est le même : le joueur pioche une carte, découpe le mot en syllabes et fait descendre le nombre de voyageurs correspondant au nombre de syllabes. La différence avec la première version se trouve dans le type de voyageur qui descend. Par exemple, si le mot est « cheval ». Pour la première syllabe, on fait descendre un nuage sans nœud papillon car elle contient [ʃ] un son soufflé non voisé. Pour la deuxième syllabe, on fait descendre un nuage avec un nœud papillon car elle contient [v] un son voisé qui souffle.

Noémie Bessay, étudiante en orthophonie