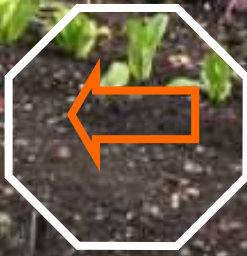


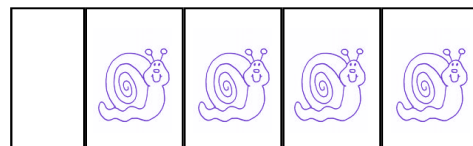
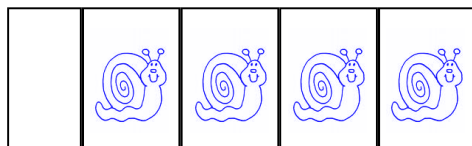
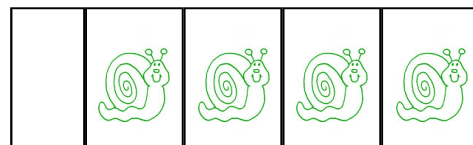
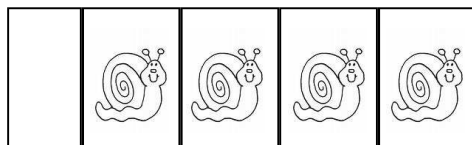
Le jeu des escargots



Départ

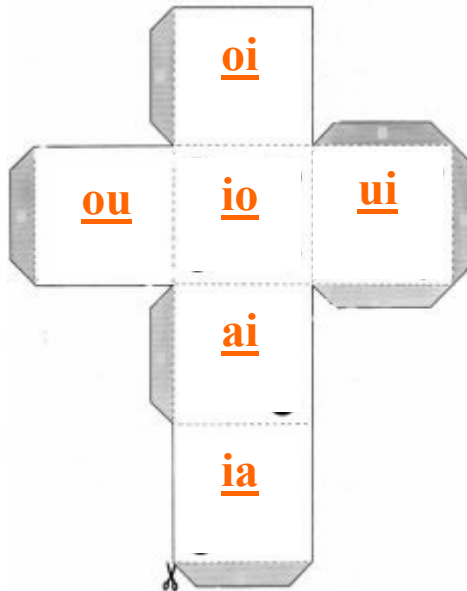
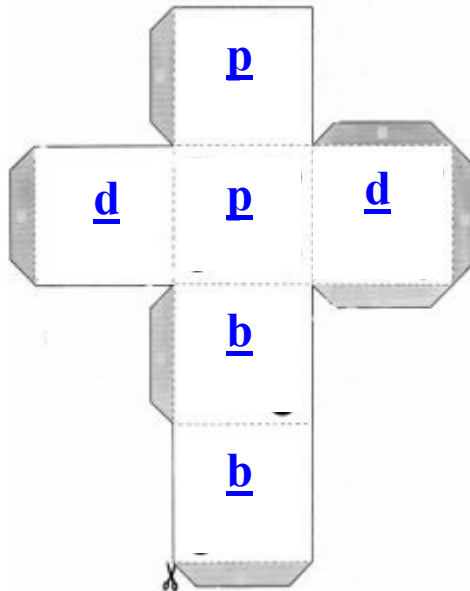
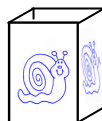


Jetons à découper & coller.



Dés à monter.

Jeton monté →



Règle du jeu

Ce jeu a été créé tout spécialement afin d'aider à maîtriser la confusion b, d, p.

Principe

Chaque escargot part de la case "Départ" et doit arriver sur la case "Arrivée".

Déplacement

L'enfant lance les deux dés. Il lit la syllabe formée (dé bleu d'abord, dé rouge ensuite). Si la lecture est juste, il avance de 2 cases, si elle est fautive, il recule d'une case..

Cases- événements

Si le joueur arrive sur une flèche, il se déplace automatiquement sur le saladé indiquée par la flèche. Les flèches sont donc soit un bonus, soit un malus.

Stratégie

Il est parfois plus intéressant de se tromper pour aller plus vite. Dans ce cas, l'enfant doit inventer une syllabe ne comportant aucun des sons présentés par les dés.

N.B.

Il est plus facile de coller des pastilles sur un dé classique et d'écrire les lettres dessus. Attention : les lettres doivent être soulignées afin de bien identifier p, d & b notamment.