



La chaîne de la confusion

Ju'Crée



Règles



Matériel : cartes en fonction des confusions travaillées.

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes.

Jeu :

1. Choisissez le type de carte en fonction des confusions visuelles réalisées par l'enfant.
2. Placez 4 cartes aléatoirement face visible entre l'enfant et soi.
3. Distribuez 8 cartes à chaque joueur (les joueurs peuvent les regarder). Et placez la pioche sur le côté, cartes faces cachées.
4. Ensemble, lisez les syllabes inscrites sur les 4 cartes placées au milieu.
5. Chacun à son tour, les joueurs doivent essayer de placer leurs cartes (une à la fois). S'ils n'arrivent pas à en placer une, ils doivent piocher une nouvelle carte. Pour pouvoir placer une carte il faut :
 - ▶ Soit un chiffre au-dessus de celui indiqué sur une des 4 cartes visibles au milieu de la table.
 - ▶ Soit un chiffre en dessous de celui indiqué sur une des 4 cartes visibles au milieu de la table.

Exemple : donc si un des 4 chiffres au centre de la table est le « 3 » alors le joueur peut placer soit une carte avec le chiffre « 4 », soit une carte avec le chiffre « 2 ».

Attention :

- ▶ Le chiffre avant « l » est le chiffre « l0 » (les cartes vont de l à l0).
- ▶ Le chiffre après « l0 » est le chiffre « l » (les cartes vont de l à l0).
- ▶ Les cartes « DONUTS » : on peut les utiliser au-dessus de n'importe quelle carte et reposer tout de suite après une de nos cartes au choix (donc deux cartes sont jouées en un tour pour un joueur).