

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



MATÉRIEL

► Un tapis de jeu : un circuit constitué de cases numérotées où progressent les joueurs.



► 10 jetons (5 par joueur) :

« argent »

pour acheter les moyens de transport :

2 voitures, 1 moto, 1 vélo, 1 avion
1 camion, 1 cheval, 1 bateau



► Plus de 200 cartes de lecture classées en 3 niveaux de difficulté. (Le 1er niveau correspondant au milieu du CP)

Avance avec ton bateau sur une étoile.

Tu avances lentement dans les gorges de Samaria, progresse de 4 cases.

Tu décolles pour un vol régulier Paris - Athènes (case 44). Mais une panne de réacteur t'oblige à passer par Thessalonique qui se trouve case 31.

Ortho
ÉDITION

76-78 rue Jean Jaurès - 62330 ISBERGUES
Tél. 03 21 61 94 94 (le matin) - Fax. 03 21 61 94 95

Le Circulit 2

Alain Daully, orthophoniste



Le Circulit 2 est un support de lecture qui s'adresse aux jeunes qui manifestent peu ou pas d'intérêt pour les livres et pour la lecture en général. A égalité de chance, l'adulte et l'enfant lisent à tour de rôle des cartes qui leur permettent d'avancer sur un circuit semé d'embûches, de plaisir et d'aventures : on perd de l'argent, on achète un véhicule, on fait une course de V.T.T., etc.

Le Circulit 2 a quelque chose du Monopoly et du jeu de l'oie.

La lecture sans contrainte représente un intérêt rééducatif évident : le désir de gagner est plus fort que les difficultés de déchiffrage et les graphies complexes.

Il sollicite particulièrement le processus d'adressage et les capacités de compréhension.

L'expérience de la première édition a montré l'intérêt des deux premiers niveaux pour l'automatisation de la lecture.

Le troisième niveau est plus axé sur la résolution de problèmes où l'enfant doit intégrer et synthétiser plusieurs données linguistiques.

Plus de 200 cartes de lecture sont classées en 3 niveaux de difficulté croissante :

Avance avec ton bateau sur une étoile.

• **Le niveau 1 (blanc) : 55 cartes** est réservé aux lecteurs débutants. Les textes sont courts et ne comportent que des graphies simples. Les doubles graphies sont répétées le plus souvent possible afin de favoriser l'adressage et leur automatiser.

• **Le niveau 2 : 110 cartes** présente des phrases plus longues avec toutes les graphies simples et complexes.

Tu avances lentement dans les gorges de Samaria, progresse de 4 cases.

Tu décolles pour un vol régulier Paris – Athènes (case 44). Mais une panne de réacteur t'oblige à passer par Thessalonique qui se trouve case 31.

• **Enfin le niveau 3 : 55 cartes** regroupe les ordres les plus longs qui font appel à la compréhension de situations problèmes en rapport avec l'action ludique.

Ces textes ont été construits soit de façon « empirique » soit en référence à des notions théoriques inspirées de la pensée de PIAGET et de la notion de simultanéité verbale étudiée par LUSSIER et FLESSAS.

Pour les 3 niveaux il s'agit de donner du sens au déchiffrage souvent laborieux aux enfants en difficulté de lecture, à travers une activité ludique et détendue. La progression sur le tapis met en jeu leurs capacités de logique et de déduction.

La durée du jeu peut varier de 15 à 30 minutes selon les besoins de la rééducation.

RÈGLE DU JEU

LE BUT DU JEU :

arriver le premier sur la case « soleil » ou le plus près possible de celle-ci avec n'importe quel moyen de transport.

Avant le départ, chaque joueur reçoit 5 pièces (ou 5 sous) pour acheter ses moyens de transport.

A tour de rôle les joueurs lisent les instructions écrites sur les cartes déposées en pile devant les joueurs, faces cachées (paquet orange, vert ou jaune selon le niveau).

Un joueur ne peut commencer à avancer que s'il a un moyen de transport : chacun pioche donc d'abord une carte « achat » blanche, puis le tour suivant il prendra une carte pour démarrer à la case 1. Il avance avec le véhicule de son choix lorsque rien n'est spécifié sur sa carte.

A noter que les joueurs peuvent acquérir à tous moments un autre moyen de transport jusqu'à épuisement de leur argent.

La durée de chaque partie peut être déterminée à l'avance, avec l'enfant, en prévoyant que le gagnant sera celui qui arrivera à la case « soleil » avec 1 véhicule, 2 véhicules...