

Au travers d'un support ludique qui met le joueur en situation de jeu de rôle, le **Parcours de Cornedouille** permet de travailler à différents niveaux :

- le respect du langage écrit
- la rétention de signes orientés
- la rétention de logatomes (non-mots)
- la rétention de chiffres
- la rétention d'objets
- la rétention de phrases
- la rétention de mots

Les rappels demandés seront effectués soit à l'écrit, soit à l'oral, ce qui permet de travailler sur différents versants.

### Composition du jeu :

- 1 piste
- 6 séries de 40 cartes indicées différemment (spirale, étoile, damier, triangle, lune, carré avec point noir).
- 1 dé
- 1 feuille de route

### Préparation du jeu :

- Trier les cartes et en faire 6 tas (chacun d'entre eux correspondant à un indice)
- En préambule, lire aux joueurs :
- L'enchanteur Cornedouille a effacé tous vos souvenirs pour vous garder prisonnier(ère) dans son château. En effet, il a décidé de vous utiliser pour ses expériences maléfiques. Cependant, il vous reste un peu de mémoire et vous rêvez de retrouver votre famille. Un soir, Cornedouille oublie de fermer la porte de votre cellule et vous en profitez pour vous échapper. Suivez le parcours de Cornedouille, réussissez les épreuves pour retrouver la mémoire et vous retrouverez le chemin qui mène chez vous. Munissez-vous d'une feuille de route et bon courage !

### • Sur les cases ETOILE :

Cornedouille a noté une phrase : regardez-la bien et quand vous êtes prêt(e), notez-la sans erreur. Vous aurez remporté une épreuve.

### • Sur les cases SPIRALE :

Il a noté un mot magique, retenez-le et notez-le.

### • Sur les cases DAMIER :

Cornedouille a tracé de drôles de signes, regardez-les bien et redessinez-les.

### • Sur les cases CARRE A POINT :

Il a dessiné 5 objets. Vous devez les regarder et redire ensuite le nom de ces cinq objets.

### • Sur les cases TRIANGLE :

L'enchanteur a noté un mot : réécrivez-le sans erreur.

### • Sur les cases LUNE :

Cornedouille a noté des chiffres pour ses calculs : regardez-les bien et redites-les dans l'ordre sans vous tromper.

**Vous êtes arrivé à la maison avec une carte de chaque épreuve en main ? Bravo ! Vous avez retrouvé toute votre mémoire et vous pouvez rentrer chez vous.**

### Règle du jeu :

Chaque joueur prend un pion et se place au départ, sur la case du château de Cornedouille.

Le plus jeune lance le dé et commence.

Il se rend sur la case indiquée par le dé et pioche une carte correspondant au symbole.

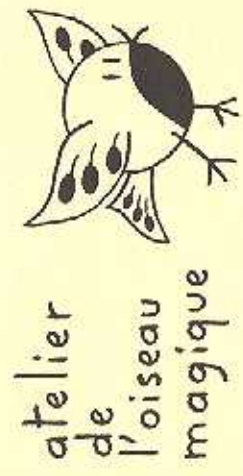
Il l'observe quelques instants puis la donne au meneur de jeu.

Si le joueur est en mesure de réécrire sur sa feuille de route ou verbaliser le message inscrit sur la carte, il gagne la carte.

S'il ne répond pas bien, la carte est remise en-dessous de la pioche.

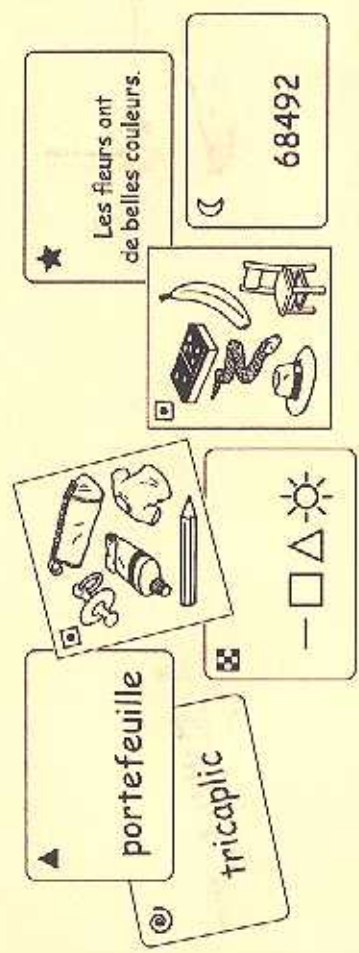
Le joueur qui arrive sur la case «maison» a retrouvé toute sa mémoire à condition d'avoir au minimum une carte de chaque épreuve en main.

Bonne chance !



BP 11 • 77501 Chelles cedex 01  
 Tél. : 01 64 21 44 14  
 e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr  
 www.oiseau-magique.com

# le Parcours de Cornedouille®



## Jeu de langage et de mémoire

Conception : Françoise Clairnet

### le Parcours de Cornedouille

est un jeu qui a pour objectif d'augmenter ou de restaurer les capacités de rétention afin de permettre de fixer une image du langage écrit correcte.