

Les Mimiographies

Création : Aline Jeanmienne et Alexandre Roux

Conception graphique : Alexandre Roux

24 €

Domaine : langage écrit

Pathologie : dyslexie - dysorthographe

Age : enfant

un jeu pour travailler

les graphies contextuelles

Les Mimi-monstres

Graphie contextuelle : G



Les Mimi-ninjas

Graphies contextuelles : S/SS



Les Mimi-pirates

Graphie contextuelle : C



Ortho
ÉDITION

PRINCIPE DU JEU

Les 3 jeux de cartes basés sur les règles du 8 américain, travaillent chacun une graphie (G, C ou S/SS) de manière spécifique. L'enfant est amené à lire à voix haute des pseudo-mots contenant la graphie travaillée (en positions initiale et médiane), accompagnée de divers voyelles et digraphes.

CONTENU

Chaque jeu se compose de 36 cartes + 16 cartes-actions.

BUT DU JEU

Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

INTERET DANS LA REEDUCATION DE LA LECTURE

Dans l'apprentissage normal de la lecture, les enfants, après un stade de pré-lecture « logographique », entrent dans la lecture autonome via la découverte du principe alphabétique, soit l'utilisation de la voie d'assemblage, basée sur les correspondances graphèmes / phonèmes. C'est un puissant mécanisme d'auto-apprentissage pour les mots nouveaux qui permet la constitution progressive d'un lexique orthographique interne¹. Les enfants dyslexiques ont généralement des difficultés d'utilisation de la voie phonologique², et cette habileté est classiquement travaillée en orthophonie. La rééducation permet l'association entre les phonèmes et les graphèmes, et son automatiser. Toutefois, certains graphèmes sont plus complexes : les digraphes et les graphèmes contextuels. Ils nécessitent généralement un apprentissage explicite et spécifique.

Dans ce cadre, « Les Mimigraphies » est un jeu qui permet de travailler de manière spécifique l'automatisation de ces graphies (G, C, S/SS) de manière ludique, par la lecture de pseudo-mots bisyllabiques qui contiennent chacun une à deux fois la graphie problématique.

¹Voir par exemple Morais, Pierre et Kolinsky, « Du lecteur compétent au lecteur débutant : implication des recherches en psycholinguistique cognitive et en neuropsychologie pour l'enseignement de la lecture ». In Revue de sciences de l'éducation, VOL. 29, N°1, P.51-74.

²Voir par exemple : Alegria et Mousty « Les troubles phonologiques et métaphonologiques chez l'enfant dyslexique », Enfance 3/2004 (Vol. 56), p. 259-271.

REGLE DU JEU

Chaque joueur reçoit 7 cartes. Une carte est déposée au centre. Le reste des cartes constitue la pioche.

Celui qui commence dépose sur la carte centrale :

- soit une carte de la même couleur,
- soit une carte ayant la même graphie.



Il est obligatoire de dire à haute voix le nom de la carte que l'on dépose !

Les cartes-actions pimentent le jeu : elles obligent l'adversaire à prendre 2 cartes, à utiliser une couleur spécifique, etc.



Les Mimi-monstres



Les Mimi-ninjas



Les Mimi-pirates



VARIANTES DU JEU

- Mémo
- Course contre la montre
- Pouilleux