

LE PERROQUET!

Le joueur qui tombe sur cette case doit tirer une carte verte.

Lorsque c'est le joueur-lecteur (l'orthophoniste) qui tombe sur cette case, il explique à l'enfant: "*imagine que tu es un perroquet. Un perroquet qui répète tout ce qu'il entend. Alors écoute bien et répète après moi exactement ce que tu as entendu*". Elle lit alors le premier logatome à l'enfant qui doit le répéter fidèlement puis procède de la même façon pour les deux autres.

Lorsque c'est le joueur non-lecteur (l'enfant) qui tombe sur cette case, c'est lui qui doit faire répéter à l'orthophoniste, un mot existant ou un mot qu'il invente.

Cette consigne n'est pas facile pour l'enfant ayant un retard de parole car il manque souvent de capacités d'évocation mais l'orthophoniste peut l'y aider.

Cette consigne a pour but de développer, **l'écoute, l'attention, la discrimination et la mémoire auditive fine.**

LE PERROQUET

E 206 5

3 - 5 ans



Anne MENIN-SICARD

Orthophoniste

Le jeu du perroquet est un jeu d'écoute, simple d'utilisation car basé sur le principe du jeu de l'oie. Il s'adresse plus particulièrement aux enfants présentant **un trouble d'articulation et un retard de parole.** Conçu pour avoir une grande souplesse d'utilisation, l'orthophoniste peut adapter les consignes aux possibilités de l'enfant et inventer de multiples variantes sans que l'objectif du jeu en soit altéré.

OBJECTIFS

"Le perroquet" permet de développer **l'écoute, la perception et la discrimination auditive fine** grâce à la reproduction et à l'identification de bruits proches des phonèmes, et à la répétition de logatomes. Il aide à la **structuration rythmique et mélodique** de la parole et contribue à **préciser l'articulation** grâce aux comptines scandées, à la reproduction rythmique et au découpage syllabique des mots.

MATERIEL

- **1 planche parcours** comportant **5** personnages différents.
Chaque personnage correspond à une consigne particulière.
- **4 pions** de couleurs différentes.
- **1 dé** numérique.
- **4 paquets** de cartes.
- **4 cartes** "cache".

Ortho
ÉDITION

RÈGLE DU JEU

Les règles sont celles d'un jeu de l'oie classique.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case **Départ**. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées par le dé. Puis il tire une carte et exécute ou fait exécuter la consigne à l'adversaire telle qu'elle est détaillée ci-dessous pour chaque icône. Puis c'est à l'autre joueur de lancer le dé et d'avancer son pion. Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case **Arrivée**. Une partie dure environ 25 minutes.

LA PLOUF!

Le joueur qui tombe sur cette case tire une carte bleue et doit **chanter la petite comptine** en "ploufiant", c'est-à-dire **en désignant alternativement du doigt** les joueurs. Il désigne ainsi grâce à la comptine celui qui va continuer à jouer. Les cartes bleues vous proposent un choix de comptines très connues. Si l'enfant présente des difficultés à effectuer cette consigne, l'orthophoniste peut l'aider en la chantant avec lui et en utilisant au début toujours la même. Cette consigne a pour but de **développer l'aspect rythmique et mélodique de la parole**. Le geste du doigt favorise l'appréhension du rythme corporel.

LE TAMBOURIN!

Le joueur arrivant sur cette case propose à son adversaire un ou plusieurs rythmes frappés des mains ou tapés sur un tambourin que ce dernier doit reproduire le plus fidèlement possible. La complexité rythmique sera choisie en fonction des possibilités de l'enfant. Cette consigne développe **la structuration temporelle et rythmique ainsi que la mémoire auditive**.

LE VIEUX SINGE!

C'est un jeu de devinettes. Le joueur qui arrive sur cette icône tire 5 ou 6 cartes jaunes qu'il étale à l'endroit devant lui. Il en choisit une (dans sa tête) parmi ces six et **doit faire deviner à l'autre de quelle image il s'agit, en produisant le bruit correspondant à l'image**. Elles ont été choisies de telle sorte que l'enfant joue avec les sons, produise des bruits d'animaux, des bruits proches des phonèmes de notre langue, ainsi que des transitions articulatoires simples et plus complexes. Un petit texte explicatif guide la réalisation pour les transitions plus subtiles. L'orthophoniste peut elle-même choisir les cartes en fonction des difficultés articulatoires de l'enfant et lui montrer au préalable comment réaliser le bruit correspondant à l'image. Cette consigne permet de travailler **la perception auditive et l'articulation** de façon ludique. Pour travailler **la discrimination auditive fine**, l'orthophoniste peut choisir des cartes dont les sons sont très proches (ex : *perceuse et abeille* ou *douche et pompe*).

Variante: Pour travailler la mémoire auditive, l'orthophoniste peut produire plusieurs sons à la suite et l'enfant doit désigner dans l'ordre les images correspondant aux bruits entendus.

LA CHENILLE!

Lorsque l'un des joueurs arrive sur cette case, il tire une carte orange. Il doit scander rythmiquement les syllabes du mot correspondant à l'image en frappant des mains. Si l'enfant ne connaît pas le mot, l'orthophoniste peut le lui souffler.

Cette consigne **contribue à développer l'appréhension rythmique et syllabique de la parole**.

Variante: L'orthophoniste peut lui demander de compter le nombre de syllabes, d'évoquer le nom d'une syllabe en particulier ou même de les permuter s'il s'agit d'un mot de deux syllabes.