

Ortho
ÉDITION



Saute planètes

Guillemette BERTIN - Isabelle RETAILLEAU

Description du matériel

29/06/05

La boîte contient:

- ✓ Trois roulettes qui indiquent les souvenirs à ramener
- ✓ 180 cartes dont :

Planète Syllabon (63 cartes):

- ok
- ⇒ 9 cartes à trous
 - ⇒ 36 cartes avec dessins (recto)
 - ⇒ 18 cartes avec mots écrits (recto)

Planète Semisyllabur (54 cartes)

- ok
- ⇒ 18 cartes mots écrits (recto)
 - ⇒ 9 cartes dessins (recto)
 - ⇒ 27 cartes dessins et mots écrits (recto/verso)

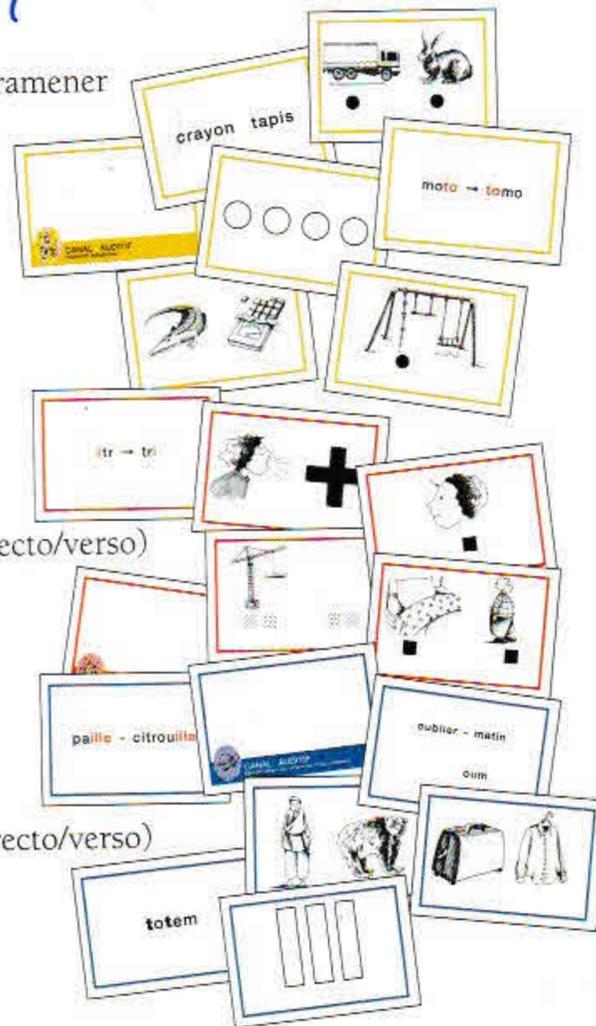
Planète Phonémars (63 cartes)

- ok
- ⇒ 9 cartes à trous
 - ⇒ 23 cartes mots écrits (recto)
 - ⇒ 9 cartes dessins (recto)
 - ⇒ 4 cartes dessins (recto/verso)
 - ⇒ 18 cartes dessins et mots écrits (recto/verso)

- 88
- ✓ 90 jetons souvenirs

✓ 54 cartes «mission» (recto/verso):

- ok
- ⇒ 18 cartes (bordure jaune) pour le niveau syllabique avec 9 cartes formule longue (FL) et 9 cartes formule courte (FC),
 - ⇒ 18 cartes (bordure rouge) pour le niveau semi-syllabique avec 9 cartes FC et 9 cartes FL,
 - ⇒ 18 cartes (bordure bleue) pour le niveau phonémique avec 9 cartes FL et 9 cartes FC



Objectifs

Ce jeu de conscience phonologique s'adresse à des enfants à partir de la grande section de maternelle pour un travail concernant :

- le retard de parole,
- les prérequis au langage écrit,
- la dyslexie de type phonologique.

Il aborde les habiletés métaphonologiques à l'aide de différents canaux perceptifs (visuel, tactile, auditif).

GLOSSAIRE

Capacités métaphonologiques : capacités à percevoir les unités de la parole (syllabes, semi-syllabes, phonèmes) et à les manipuler.

Mémoire phonologique de travail : composante de la mémoire de travail qui participe à la rétention et au traitement momentané des informations impliquées dans une tâche cognitive complexe. Cette composante permet la rétention des suites phonologiques de la parole.

Conversion graphème - phonème : association de la représentation écrite d'un son en lettre(s).

Introduction théorique

Ce jeu est issu d'un mémoire d'orthophonie (Lien dyslexie-dysphasie : approche rééducative de la conscience phonologique auprès d'une enfant dysphasique Lyon, 1997). Elaboré à partir des étapes du développement de la conscience phonologique décrites par LECOCQ (1992, lecture apprentissage troubles Lille PUL), qui distingue : le niveau syllabique, le niveau semi-syllabique, le niveau phonémique, il a servi de support à l'essai de rééducation réalisé auprès d'une enfant dysphasique présentant une dyslexie de type phonologique.

Ce jeu tente de faire l'inventaire des différentes habiletés métaphonologiques qui impliquent plus ou moins la mémoire phonologique de travail. Certaines cartes «mission» ont d'ailleurs, été conçues pour solliciter davantage la mémoire de travail. Ces tâches passent alors essentiellement par le canal auditif (ex : 2G, 2A, 1I).



Remarque : un travail préalable de segmentation et de manipulation à l'aide de jetons est nécessaire. Pour chaque niveau, il faudra employer des jetons de différentes tailles et correspondant de préférence à ceux représentés dans le jeu. Si la consigne n'est pas comprise, il est recommandé d'effectuer la tâche à l'aide des jetons.

Population

Ce matériel s'adresse aux enfants présentant un retard de parole, dans lequel on suspecte des troubles perceptifs auditifs, aux enfants présentant une dyslexie de type phonologique. Il vise à aider l'enfant à franchir les étapes de conscience phonologique par différents canaux perceptifs, afin d'aboutir à la segmentation phonémique pour accéder à la conversion graphème-phonème.

L'emploi de différents canaux perceptifs permet de :

- pallier les difficultés perceptives auditives,
- généraliser les acquis et d'aider à la représentation mentale,
- soulager le coût cognitif en mémoire de travail.

But

«Tu es un cosmonaute et tu voyages dans l'espace. Ta mission est de ramener des souvenirs de chaque planète. Bonne chance !»

DÉROULEMENT

L'orthophoniste définit la planète à visiter en fonction du niveau de l'enfant. Chacun pioche une carte mission qui indique le nombre et la nature des objets à ramener. Il existe deux versions : une longue et une courte selon le temps disponible dans la séance. Le premier joueur fait tourner la roulette qui correspond à la planète à explorer. Soit la flèche s'arrête sur un objet à ramener. Dans ce cas le joueur répond au nombre de questions correspondant à sa carte mission et remporte le ou les objets. Soit la flèche s'arrête sur un objet qui n'apparaît pas sur la carte mission. Le joueur passe alors son tour, et c'est à l'autre de jouer. Le gagnant est celui qui a rempli sa mission en premier.

CONSIGNES

Planète Syllabon (niveau syllabique)

Une syllabe = un jeton rond

A. Identification de la syllabe commune : ➡ canal auditif **SOUCOUPE**



«Il faut dire si on entend quelque chose de pareil entre...»
(L'adversaire lit la carte au joueur.)

Exemple : Cheminée – fourmi = [mi]

Attention : il existe deux cartes distractrices qui n'ont pas d'élément commun.

Exemple : Crayon – Tapis

B. Identification de la syllabe commune : ➡ canal visuel **SATURNIENNE**



«Il faut dire si on entend quelque chose de pareil entre ces deux dessins.»

Exemple : Pinceau – Soleil = [So]

Attention, il existe trois cartes distractrices qui n'ont pas d'élément commun.

Exemple : Eléphant – Banane



C. Extraction et fluence : ➡ canal visuel **SATURNIEN**



«Il faut trouver comment le jeton colorié s'appelle et inventer des mots où on entend ce jeton.»

Exemple : Hérisson = [ri] (riz, haricot, rigolo, rideau...)



➡ canal tactile

«Chaque trou représente un jeton. Fermer les yeux, sentir avec les doigts combien il y a de trous et inventer un mot qui a le même nombre de jetons en gardant les yeux fermés.»

Exemple : OOO = papillon, canapé, éléphant...

D. Extraction et fusion syllabique : ➡ canal visuel **PEGASITRON**



«Il faut dire comment s'appelle les jetons coloriés et les dire ensemble comme pour faire un mot.»

Exemple : Menton – Pinceau = [manso]



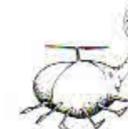
F. Inversion syllabique : ➡ canal auditif **ROUDOUDIEN**



«Il faut parler à l'envers comme les habitants de la planète et pour parler comme eux, il faut mettre le dernier morceau du mot au début.»
(L'adversaire lit la carte au joueur.)

Exemple : Matin = [Tinma.]

E. Inversion syllabique : ➡ canal visuel **HELIPHANT**



«Les habitants de la planète parlent à l'envers. Pour trouver comment se disent les mots chez eux, il faut faire comme sur les dessins.»

Exemple : chapeau = [pocha]



lavabo = [valabo]



Planète Semisyllabur (niveau semi-syllabique)
Une semi-syllabe = un jeton carré

A. Identification de la semi-syllabe commune :  canal auditif SOUCOUBE 
«Il faut dire ce qu'on entend de pareil entre : ...»
bras brin Exemple : Bras – Brin = [br]
(L'adversaire lit la carte au joueur.)

B. Identification de la semi-syllabe commune :  canal visuel SATURNIENNE 
«Il faut dire ce qu'on entend de pareil entre ces deux dessins.»
 **+** Exemple : Cri – Croix = [cr]

C. Extraction et fluence :  canal visuel SATURNIEN 
«Il faut trouver comment le jeton colorié s'appelle et inventer des mots où on entend ce jeton.»
+ Exemple : Croix = [cr]
(crapaud, crayon, crocodile, accrocher...)

D. Extraction et fusion :  canal visuel PEGASITRON 
«Il faut dire comment s'appellent les jetons coloriés et les dire ensemble comme pour faire un mot.»
 Exemple : Train et Cri = [tri]

F. Inversion semi-syllabique :  canal auditif ROUDOUDIEN 
«Il faut parler à l'envers comme les habitants de la planète et pour parler comme eux, il faut mettre le dernier morceau du mot au début.»
(L'adversaire lit la carte au joueur.)
Exemple : lpl = [Pli]

E. Inversion semi-syllabique :  canal visuel HELIPHANT 
«Les habitants de la planète parlent à l'envers. Pour trouver comment se disent les mots chez eux, il faut faire comme sur les dessins.»
gri igr Exemple : Gris = [igr]

Planète Phonémars (niveau phonémique)

Un phonème = un jeton long

A. Identification du phonème final commun : ♦ canal auditif **SOUCOUPE**



«Les deux mots finissent par un même son. Trouve-le.»
(L'adversaire lit la carte au joueur.)

Exemple: Rêve - Lave = [v]

B. Identification du phonème final commun : ♦ canal visuel **SATURNIENNE**



«Les deux dessins finissent par un même son. Trouve-le.»

Exemple: Radis - ski = [i]



C. Extraction et fluence :

♦ canal visuel **SATURNIEN**

«Il faut trouver comment le jeton colorié s'appelle et inventer des mots où on entend ce jeton.»

Exemple: Dé = [é] (étoile, panier, téléphone, poupée...)



♦ canal tactile



«Chaque trou représente un son. Fermer les yeux, sentir avec les doigts combien il y a de trous et inventer un mot qui a le même nombre de sons en gardant les yeux fermés.»

Exemple: ▲▲ I: pain, scie, cou, dos...

G. Acronymes :

♦ canal auditif **FUSEE**

«Il faut prendre le premier son de chaque dessin et les dire ensemble pour faire un autre mot.» (L'adversaire lit la carte au joueur).

Exemple: Téléphone - Avion = [ta]



«Il faut prendre le premier son de chaque mot et les dire ensemble pour faire un autre mot.»

Exemple: saucisson - hippopotame = scie



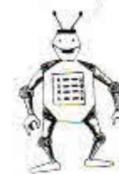
I. Identification du phonème répété :

♦ canal auditif **ROBOX**

«Dans ce mot il y a un son qu'on dit plusieurs fois. Trouve-le.»

Exemple: calquer = [k]

(L'adversaire lit la carte au joueur.)



H. Identification du phonème répété :

♦ canal visuel **ATOMISEUR**

«Dans ce dessin il y a un son qu'on dit plusieurs fois. Trouve-le.»

Exemple: Tomate = [t]



Remarque: on peut présenter les syllabes à l'enfant, en les nommant comme des parties de mots avant d'introduire le mot syllabe. La semi-syllabe sera une partie de syllabe et les phonèmes, un son.

Ortho
ÉDITION

76, rue Jean Jaurès - 62330 Isbergues
Tél: 03 21 61 94 90 - Fax: 03 21 61 94 95