

« MÉTA bien réfléchi... »

Règle du jeu

E 210 1

Ce matériel a été conçu en accord avec les études récentes mettant en évidence des liens étroits entre les capacités métalinguistiques, l'acquisition et le développement de la lecture. Il permet d'aborder les différentes activités métalinguistiques de manière ludique avec des enfants suivis en orthophonie.

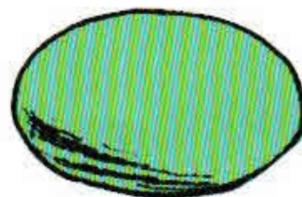
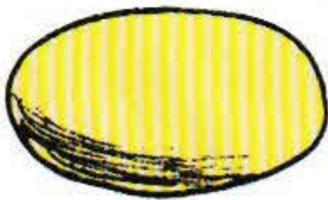
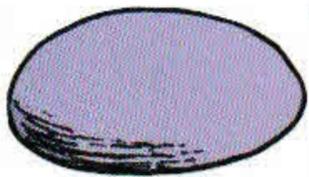
Il s'adresse à des enfants en difficulté avec le langage :

→ dès 5 ans, chez l'enfant présentant un retard simple de langage.

→ vers 6-7 ans, lors de difficultés au cours de l'acquisition même de la lecture et du langage écrit en général.

→ à partir de 8 ans, lors de difficultés pour entrer dans le langage écrit et le manipuler de manière correcte.

→ et, par ailleurs, chez l'enfant présentant une pathologie plus spécifique, comme la dysphasie.



PRINCIPE DU JEU :

L'enfant est le héros du jeu. Il prend le rôle d'un petit lutin chargé d'une délicate mission : libérer des enfants prisonniers d'un ogre affamé. Pour cela, il doit lui amener autant de cartons nourriture qu'il y a d'enfants prisonniers ; le nombre d'enfants captifs étant fixé à 10.

L'enfant se sert du dé pour avancer progressivement sur les différentes cases du parcours.

Lorsqu'il s'arrête sur une case, il doit répondre à une question :

→ correspondant à une des compétences métalinguistiques selon un code de couleurs déterminé (cf. composition du matériel)

→ de niveau facile ou difficile. Le choix du niveau sera apprécié par l'orthophoniste lui-même en fonction des capacités de l'enfant. Les deux niveaux sont différenciés grâce à un code couleur claire/couleur foncée (cf. composition du matériel)

→ lue ou entendue

↘ selon le code proposé pour les questions de métaphonologie :

■ le symbole  signifie que, pour relever effectivement du domaine de la métaphonologie, les différents items proposés doivent être présentés de manière orale à l'enfant par l'orthophoniste.

■ le symbole  indique que la question doit être lue à voix haute par l'enfant.

■ le symbole  indique que la question peut, indifféremment, être présentée à l'enfant de manière orale ou visuelle.

↘ selon les désirs de l'enfant et de l'orthophoniste pour les autres catégories métalinguistiques.

S'il répond correctement à cette question, il gagne un "carton nourriture" ; sinon, il continue son chemin en relançant le dé.

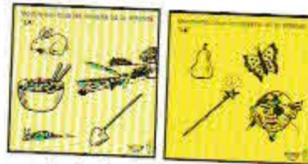
Les réponses aux différentes questions ne sont jamais données. La plupart sont évidentes et univoques. Pour les autres, il conviendra à l'orthophoniste de juger des critères d'acceptabilité ou de non acceptabilité d'une réponse en fonction du niveau de l'enfant, de ses explications.

LE MATÉRIEL SE COMPOSE DE :

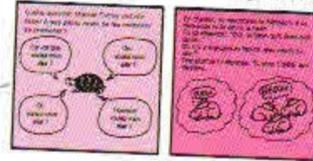


- une planche de jeu

- 2 séries de 20 cartes chacune concernant les activités métaphonologiques :
 - cartes jaune clair : questions faciles
 - cartes jaune foncé : questions difficiles



- 2 séries de 20 cartes chacune concernant les activités métasyntactiques :
 - cartes rose clair : questions faciles
 - cartes rose foncé : questions difficiles



- 2 séries de 20 cartes chacune concernant les activités métasémantiques et métalexiques :
 - cartes vert clair : questions faciles
 - cartes vert foncé : questions difficiles



- 1 série de 12 cartes "Mauvaises rencontres"



- 1 série de "cartons nourriture"

(24 cartes)



- un petit texte destiné à introduire le jeu et à en expliquer le but à l'enfant
- un petit texte de conclusion à faire découvrir à l'enfant lorsqu'il sera parvenu à libérer tous les petits prisonniers
- 1 dé à 6 faces et 1 pion
- 1 plaquette présentant les différentes activités métalinguistiques

Au hasard des lancers de dé, l'enfant pourra parfois tomber sur une case «**mauvaise rencontre**». Ces cases, de couleur violette, ont pour but de relancer le suspens du jeu par la rencontre avec des personnages patibulaires.

Si à la suite d'une «**mauvaise rencontre**» l'enfant est amené à reculer d'une ou plusieurs cases, il devra, avant de relancer le dé, répondre à une question correspondant à la couleur de cette case.

REM : Lors des combats de dé, il peut arriver qu'il y ait égalité. Dans ce cas, il faudra rejouer afin de départager les deux participants.

Sur le parcours, on trouve également deux cases quadricolores. Lorsque l'enfant arrivera sur l'une de ces cases, il aura la possibilité de choisir la couleur de la question à laquelle il souhaite répondre. Le choix peut se porter sur une mauvaise rencontre.

CONCLUSION DU JEU

Au terme du parcours, peuvent se présenter deux éventualités :

→ l'enfant a réussi à collecter suffisamment de "cartons nourriture". Dans ce cas, il va pouvoir libérer les enfants en les échangeant contre les provisions récoltées. Une petite histoire de conclusion l'attend alors pour mettre fin à l'histoire.

→ l'enfant n'a pas réussi à ramener suffisamment de "cartons nourriture". Dans ce cas, les enfants restent prisonniers jusqu'à ce que le lutin essaye à nouveau de les délivrer.

"META bien réfléchi..." a été réalisé dans le cadre d'un mémoire pour l'obtention du certificat de capacité d'orthophonie par Audrey SADET, sous la direction de Mademoiselle Emmanuelle DECOSTER et Monsieur Yves MINGUET à l'Institut d'orthophonie Gabriel Decroix (Université de LILLE II) en juin 1998.