ÉCHAPPE-TOI SI TU PEUX

MARINE FARAGUNA
ORTHOPHONISTE

AURÉLIE CRAMOISY
ILLUSTRATRICE

Les objectifs de ce jeu sont d'améliorer les deux voies de lecture et de rendre la lecture plus fonctionnelle en travaillant la compréhension fine

58 €

Ortho ÉDITION

Pathologies orthophoniques concernées

Mots-clefs

Langage écrit – Dyslexie – Dysorthographie – Voie d'assemblage – Voie d'adressage – Compréhension de la lecture.

Durée d'utilisation

30 minutes.

Âge requis pour l'utiliser

À partir de 8 ans.

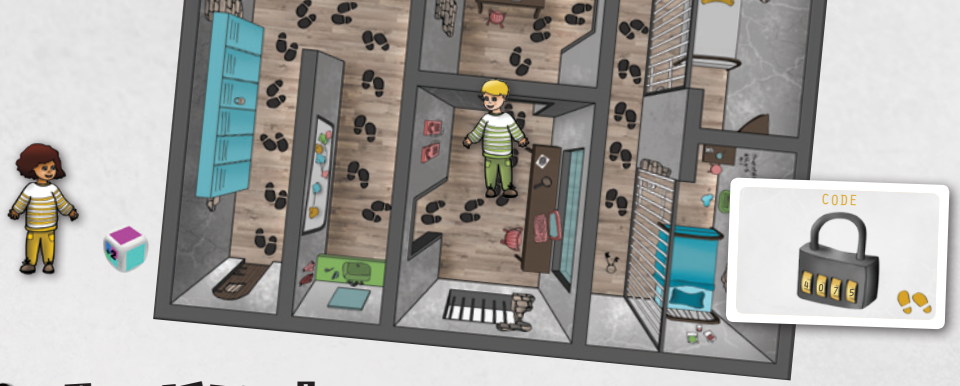
Objectifs

« ÉCHAPPE-TOI SI TU PEUX » s'adresse aux enfants (à partir de 8 ans) et aux adolescents présentant des difficultés au niveau du langage écrit. Les objectifs de ce jeu d'évasion sont d'améliorer la voie d'assemblage, d'enrichir la voie d'adressage et de travailler la compréhension de la lecture.

Ce jeu d'évasion, « ÉCHAPPE-TOI SI TU PEUX » permet de travailler la lecture et la transcription de graphies contextuelles (s/ss – g/ge/gu – c/ç/qu), de graphies complexes (ein/ien – ain/ian – oin/ion – euil/eil) et de mots irréguliers à travers différentes activités de lecture et d'écriture (mots effacés – lettres dans le désordre – épeler / écrire – mots cachés – rébus – lecture de logatomes – mots en double – lecture de phrases). Il permet également de travailler la compréhension fine et plus précisément de développer, en situation de lecture, la capacité à inférer à travers d'énigmes, de devinettes, de charades et de blagues.

Scénario

Vous êtes malheureusement prisonniers dans une prison de haute sécurité pour un vol que vous n'avez pas commis. Vous êtes détenus à tort depuis trop longtemps. Vous avez une seule et unique chance de vous évader, et c'est maintenant. Vous avez 30 minutes devant vous (ou le temps de la séance) avant que Jack Lamatraque, le gardien, revienne de sa sieste. Oscar Lamalice a réussi, alors pourquoi pas vous ?



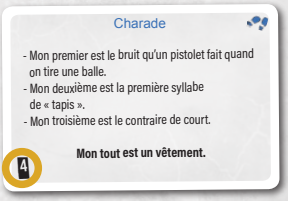
Déroulement

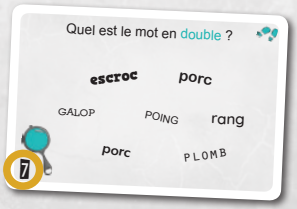
Pour s'échapper de la prison, les prisonniers devront, en moins de 30 minutes, collecter en commun ou séparément les quatre chiffres du code cadenas (4 0 7 5) afin de déverrouiller le casier dans lequel se trouve la clef de la porte de la prison.

Activités proposées

Mots effacés – lettres dans le désordre – épeler / écrire – mots cachés – rébus – lecture de logatomes – mots en double – lecture de phrases – énigmes / devinettes – charades – blagues.

Les activités proposées font également intervenir des facteurs liés au langage écrit autres que le décodage, la transcription, la reconnaissance globale des mots et la compréhension d'inférences, tels que la conscience phonologique, les représentations phonologiques en mémoire à long terme, la discrimination visuelle, le lexique, la représentation mentale, la mémoire à court terme et la mémoire de travail.





Matériel

Ce jeu comprend :

- 308 Cartes :
  - 72 CARTES GRAPHIES CONTEXTUELLES :
    S/SS – G/GE/GU – C/Ç/QU
  - 72 CARTES GRAPHIES COMPLEXES :
    AIN/IAN – EIN/IEN – OIN/ION – EUIL/EIL
  - 72 CARTES MOTS IRRÉGULIERS
  - 72 CARTES COMPRÉHENSION DE LA LECTURE
  - 20 CARTES « CODE CADENAS »
- 45 lettres pour « lettres dans le désordre » et « épeler / écrire »
- 1 dé
- 1 plateau
- 4 personnages

Les mots/non-mots ont été sélectionnés/créés en fonction des points à travailler (ain/ian, eil/euil, s/ss, g/gu/ge, etc.). Chaque mot/non-mot contient seulement une graphie complexe ou une graphie contextuelle, à l'exception des non-mots à trois syllabes où, deux fois sur trois, deux graphies complexes ou contextuelles sont présentes. Par ailleurs, les mots ont été sélectionnés via la base de données lexicales sur le lexique écrit (Manulex) en adéquation avec un niveau scolaire allant du CE2 au CM2, y compris pour les mots irréguliers.

Ortho Édition
78 rue Jean Jaurès - 62330 Isbergues
+33 (0)3 21 61 94 94
contact@orthoedition.com
www.orthoedition.com