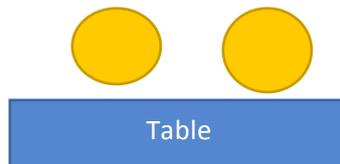


## Règles du jeu : Jungle speed

- **Disposition spatiale :**

L'enfant est assis à côté de l'orthopédagogue pour qu'il puisse lire facilement les mots sur les cartes. Il se met à gauche ou à droite en fonction de sa main dominante pour avoir plus facile à attraper le totem (ex : l'enfant est à gauche si sa main dominante est à droite).



- **Matériel :**

- Totem.
- Cartes avec le mot (10 à 12 mots pour commencer puis on peut faire progresser petit à petit).
- Lexique.

- **But du jeu :**

Ne plus avoir de cartes.

- **Nombres de joueurs :**

L'orthopédagogue en accompagnement individuel avec un enfant.

- **Consignes :**

Chacun à son tour, on retourne une carte et on la pose devant nous pour que les deux joueurs puissent bien la voir et la lire dans le bon sens (c'est important que l'enfant soit à côté de l'orthopédagogue pour lire les mots dans le bon sens). Il faut dire le mot qui correspond au mot qui a sur notre carte, si besoin l'enfant peut s'aider du lexique. Si on a le même mot que notre adversaire, il faut attraper le plus vite possible le totem. Celui qui n'attrape pas le totem assez vite doit prendre les cartes déjà retournées de son adversaire. Tant qu'il n'y a pas deux fois le même mot, on continue à retourner une carte chacun à son tour.

- **Mise en place :**

L'orthopédagogue distribue les cartes avec les mots en deux tas, un pour l'enfant et un pour lui. On pose le totem au centre de la table et son tas de cartes face contre table devant soi.

- **Ce que ça développe :**

La voie d'adressage.

## Règles du jeu : ARCHImots

- **Disposition spatiale :**

L'enfant est assis en face de l'orthopédagogue.



- **Matériel :**

- Cartes mot écrit dans les deux sens pour que chaque joueur puisse le lire.
- Cartes graphème avec bord vert.
- Cartes phonèmes avec bord rouge.
- Lexique.

- **But du jeu :**

Écrire le mot le plus rapidement possible.

- **Nombres de joueurs :**

L'orthopédagogue en accompagnement individuel avec un enfant.

- **Consignes :**

1. On distribue 4 cartes graphème à chaque joueur et on dépose le reste des cartes pour faire une pioche.
2. Une carte mot est placée entre les deux joueurs pour qu'ils puissent chacun le lire. Ils peuvent lire le mot à l'aide du lexique.
3. Chaque joueur doit écrire le mot à l'aide des cartes graphèmes et/ou phonèmes. Si un joueur ne possède pas les bons graphèmes, il peut s'en défaire et en piocher une autre à la place.
4. Chacun à son tour, les joueurs prennent une carte dans la pioche.
5. Celui qui écrit le mot en premier a gagné.

**Variante :** avoir deux mots devant soi.

- **Mise en place :**

Quatre cartes graphème distribuées à chaque joueur, le reste des cartes est posé sur la table afin de former une pioche. Il y a une pioche pour les graphèmes et une pioche pour les phonèmes. Les cartes mots forment une autre pioche.

L'orthopédagogue aura sélectionné avant les cartes mots avec les graphèmes/phonèmes qu'il veut travailler pour éviter d'avoir trop de cartes et pour réaliser une progression dans l'apprentissage (ex : joli -> lapin -> feuille).

- **Ce que ça développe :** La voie d'assemblage.

## Règles du jeu : Patate et moi

- **Disposition spatiale :**

L'enfant est assis en face de l'orthopédagogue.



- **Matériel :**

- 4 paquets de cartes avec les consignes numérotées pour avoir les éléments dans un ordre bien précis (rouge, bleu, vert et jaune).
- 4 cartes avec l'image d'un M. Patate (correctif).
- 4 M. Patates.
- Référentiel mots/dessins.
- Petites boîtes pour trier les différentes catégories d'éléments.

- **But du jeu :**

Reproduire un M. Patate sur base de consignes données.

- **Nombres de joueurs :**

L'orthopédagogue en accompagnement individuel avec un enfant.

- **Consignes :**

L'enfant reçoit une à une des cartes consignes dans un ordre spécifique qu'il lit, découvrant ainsi petit à petit les morceaux de M. Patate qu'il doit prendre. Au fur et à mesure de la lecture, l'enfant et l'orthopédagogue construisent leur M. Patate. Ils vérifient si ce qu'ils font est juste au fur et à mesure.

Lorsqu'ils ont terminé, ils prennent la photo du M. Patate décrit et la comparent avec les leurs.

- **Mise en place :**

Les pièces de M. Patate sont disposées sur la table dans différentes boîtes pour trier le matériel. L'enfant et l'orthopédagogue choisissent chacun un paquet de cartes pour qu'ils aient chacun leur M. Patate à réaliser. Le tas de cartes de l'enfant avec les consignes est devant lui et l'orthopédagogue a le sien devant lui. Chacun a leur tour ils retournent une carte. Ils les lisent chacun à leur puis prennent les pièces de M. Patate dont ils ont besoin. À chaque fois ils vérifient l'un l'autre si la consigne a bien été respectée pour réaliser son M. Patate. L'orthopédagogue peut faire des petits pièges lorsqu'il réalise son M. Patate pour vérifier la compréhension de l'enfant.

- **Ce que ça développe :**

La compréhension en utilisant un contexte.