



“La roue de la prélecture”

Ref. 20039



La roue de la prélecture

Conscience phonologique et dyslexie

Réf. 20039

Ce jeu a été réalisé en collaboration avec la Fédération espagnole de la dyslexie (FEDIS) et l'Association Dyslexie et Famille (DISFAM):



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DISLEXIA



FONDATION THÉORIQUE :

La **conscience phonologique** est la capacité métalinguistique qui vous permet de comprendre oralement que les mots sont constitués d'unités plus petites, telles que les syllabes et les phonèmes (sons des lettres). Cela nous permet d'être conscient des unités dans lesquelles la parole est divisée (identifier et segmenter les sons des mots).

Des études menées dans différentes enquêtes indiquent la relation entre le développement de la conscience phonologique (compréhension de la structuration du langage au niveau oral) et le développement du langage écrit. Ainsi, **un développement adéquat de la conscience phonologique contribue à un meilleur apprentissage de la lecture et de l'écriture**. Un **apprentissage préalable** est considéré comme nécessaire chez tout enfant avant d'apprendre la langue écrite. Et il est particulièrement recommandé de travailler cet aspect s'il existe des difficultés d'apprentissage comme la dyslexie, lorsqu'elles sont associées à un déficit de conscience phonologique.

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Acquérir des compétences de base pour la prélecture.
- Développer la conscience phonologique.
- Travailler la conscience syllabique en segmentant mentalement les mots.
- Améliorer la conscience phonémique en recherchant mentalement les phonèmes, ou en leur absence, dans les mots.
- Épeler et attribuer des orthographes aux sons des lettres (phonèmes).
- Apprendre à classer les mots en fonction de leur appartenance à un groupe.
- Acquérir un vocabulaire de base.
- Apprendre à respecter les règles du jeu, surtout pour les plus petits qui apprendront à attendre leur tour pour jouer.



DESCRIPTION DU CONTENU :



Roue des lettres (recto): Comprend les lettres A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.



Roue des phonèmes ou son des lettres (verso): Comprend les sons des lettres a, b, d, ch, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z. Cette roue est réinscriptible, elle dispose de 10 espaces vides pour pouvoir inclure d'autres phonèmes (sons de lettres), ou répéter ceux que l'on souhaite travailler davantage. Un marqueur effaçable est inclus dans l'ensemble à cet effet.

cet effet.

IMPORTANT : Cette roue représente le son de la lettre, pas le nom de la lettre. Exemple : la lettre « b » sur cette roulette représente le phonème / b /, c'est-à-dire son son.



Roue des thèmes : Comprend les animaux, la nourriture, les transports, les objets et les lieux.



Roue des syllabes : Comprend quatre options : mots avec 1, 2, 3 syllabes ou plus.



Roue de la position de la lettre (recto) : Comprend trois options de position des lettres : au début du mot, à n'importe quelle position du mot, n'est pas incluse dans le mot.



Roue de la position du phonème (verso) : Comprend quatre options pour la position du phonème : au début du mot, dans une syllabe au milieu du mot, dans la dernière syllabe du mot, n'est pas inclus dans le mot.



Fiches avec images réelles : Comprend 80 fich rondes avec des photographies.

Fiches étoiles : Comprend fiches étoiles qui seront remise aux gagnants.

Le jeu est fait de carton épais solide, très durable et de haute qualité. Fabriqué avec un matériau écologique, issu de forêts durables.

Un marqueur effaçable pour écrire des phonèmes sur la roue (qui est ré écrivable et effaçable) est inclus.

ATTENTION : La roue des lettres et le reste des roues de jeu ne sont ni ré écrivables ni effaçables.

AGE RECOMMANDE ET INDICATIONS D'UTILISATION :



De 4 à 8 ans.

Le jeu permet d'utiliser les roues de manière progressive, en fonction des connaissances préalables des garçons et des filles.

Ensuite, nous proposons à titre de guide indicatif, l'ordre d'introduction des différentes roues :

Avec les plus petits, on peut commencer à jouer avec **les images** et **la roue à thème**. De cette façon, ils se familiarisent avec les fiches et découvrent comment les images sont nommées.

Ensuite, pour développer la conscience syllabique, nous pouvons introduire **la roue des syllabes**, qui nous invite à segmenter mentalement les mots des images.

Ensuite, nous pouvons travailler sur la conscience phonémique avec la **roue des phonèmes**. Pour ce faire, il faut reproduire le son du phonème afin qu'ils puissent rechercher des images contenant ledit son ou phonème. Ensuite, nous introduisons la **roue de position de phonème** à côté de celle du phonème.

Une fois qu'ils connaîtront les lettres et leur orthographe, nous utiliserons la **roue des lettres**. Et enfin, la roue de position des lettres à côté de la roue des lettres.



SYSTEME DE JEU ET ACTIVITES :

CHERCHE ET TROUVE !

Permet d'apprendre à classer les images selon les thèmes suivants : les animaux, la nourriture, les transports, les objets et les lieux.

Objectif : Obtenir le nombre maximum d'images en suivant les instructions sur la roue.

Fiches nécessaires pour jouer : roue des thèmes et les fiches images.



1. Placer sur la table toutes les fiches image face vers le haut.
2. Tour à tour, en commençant par le participant dont le prénom a le plus de syllabes, on tourne la flèche de la roue. S'il y a une égalité de syllabe dans les prénoms, commencera le plus jeune.
3. Ensuite, tous les participants doivent rechercher des images appartenant au thème indiqué par la flèche de la roue.
4. Chacun doit vérifier que les images prises par les autres appartiennent bien à ce thème.
5. En respectant les tours, on tourne la flèche de la roue pour rechercher des images d'autres thèmes. Si une option est répétée, la flèche est à nouveau tournée jusqu'à ce que toutes les options de la roue soient sorties au moins une fois.
6. Le participant qui a le plus d'images à la fin du jeu gagne.

Option de jeu coopératif : Si nous choisissons cette option, nous devons effectuer les étapes indiquées ci-dessus en jouant tous ensemble, pas individuellement ou par paires.

DECOUPONS EN SYLLABES !

Système de jeu qui consiste à segmenter mentalement les mots nommés en syllabes qui apparaissent sur les images.

Objectif : Obtenir le nombre maximum d'images en suivant les instructions sur la roue.

Fiches nécessaires pour jouer : roue des syllabes et fiches images.



1. Placer toutes les fiches image face visible.
2. Tour à tour, en commençant par le participant dont le prénom a le plus de syllabes, on tourne la flèche de la roue. S'il y a une égalité de syllabe dans les prénoms, commencera le plus jeune.
3. Ensuite, tous les participants doivent trouver des images constituées du nombre de syllabes indiqué par la flèche sur la roue.
4. Chacun doit vérifier que les images prises par les autres sont correctes.
5. En respectant les tours, on tourne à nouveau la flèche de la roue pour rechercher des images avec un nombre de syllabes différent. Si une option est répétée, la flèche est à nouveau tournée jusqu'à ce que toutes les options de la roue soient sorties au moins une fois.
6. Le participant qui a le plus d'images à la fin du jeu gagne.

Option de jeu coopératif : Si nous choisissons cette option, nous devons effectuer les étapes indiquées ci-dessus en jouant tous ensemble, pas individuellement ou par paires.

DIVISONS LES MOTS EN SONS !

Système de jeu qui consiste à diviser mentalement les mots avec lesquels les images qui apparaissent sur les fiches sont nommées en phonèmes.

Objectif : Obtenir le nombre maximum d'images en suivant les instructions sur la roue à chaque tour et obtenir la plus grande quantité d'étoiles à la fin de la partie.

Fiches nécessaires pour jouer : roue des phonèmes, fiches images et fiches étoiles.



1. Placer toutes les fiches image face visible.
2. Tour à tour, en commençant par le participant dont le prénom a le plus de syllabes, on tourne la flèche de la roue. S'il y a une égalité de syllabe dans les prénoms, commencera le plus jeune.
1. Ensuite, tous les participants doivent rechercher des images contenant le phonème indiqué par la flèche de la roue (le phonème peut être peut être situé n'importe où dans le mot).
3. Chacun doit vérifier que les images prises par les autres sont correctes.
4. Le joueur avec le plus d'images remporte la manche et prend une fiche étoile.
5. Les cartes image sont rendues et sont toutes à nouveau retournées face visible.
6. En respectant les tours, les étapes précédentes seront répétées, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tourné la flèche, ou jusqu'à ce que toutes les fiches étoiles aient disparu.
7. Le participant qui a le plus d'images à la fin du jeu gagne.

Option avec la roue de position de phonème : Elle doit être utilisée avec la roue de phonème pour indiquer s'il faut rechercher des images qui commencent par ce phonème, qui le contiennent, qui l'ont dans la dernière syllabe, ou qui ne le contiennent pas.

Option avec roue des syllabes : Elle peut être utilisée avec la roue des phonèmes. Vous devez trouver des images qui répondent aux conditions des deux roues.

Option avec roue de position de phonème et roue des syllabes : Vous pouvez utiliser les deux roues avec la roue de phonème. Vous devez rechercher des images qui remplissent les conditions des trois roues.

Option avec roue à thème : vous pouvez ajouter à toutes les options précédentes la roue à thème. Vous devez rechercher des images qui répondent aux conditions des roues utilisées.



EPELONS !

Système de jeu qui consiste à épeler mentalement et à segmenter les mots avec lesquels les images qui apparaissent sur les fiches sont nommés en lettres.

Objectif : Obtenir le nombre maximum d'images en suivant les instructions sur la roue à chaque manche et obtenir la plus grande quantité d'étoiles à la fin de la partie.

Fiches nécessaires pour jouer : roue des lettres, les images et les étoiles.



- 1 Placer toutes les fiches image face visible.
- 2 Tour à tour, en commençant par le participant dont le prénom a le plus de syllabes, on tourne la flèche de la roue. S'il y a une égalité de syllabe dans les prénoms, commencera le plus jeune.
- 3 Ensuite, tous les participants doivent trouver des images contenant la lettre indiquée par la flèche de la roue (la lettre peut être située n'importe où dans le mot).
- 4 Chacun doit vérifier que les images prises par les autres sont correctes.
- 5 Le joueur avec le plus d'images remporte la manche et prend une fiche étoile.
- 6 Les cartes image sont rendues et sont toutes à nouveau retournées face visible.
- 7 En respectant les tours, les étapes précédentes seront répétées, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tourné la flèche, ou jusqu'à ce que toutes les fiches étoiles aient disparu.
- 8 Le participant qui a le plus d'images à la fin du jeu gagne.

Option avec la roue de position des lettres : Elle doit être utilisée avec la roue des lettres pour indiquer s'il faut rechercher des images qui commencent par cette lettre, qui la contiennent ou qui ne la contiennent pas.

Option avec la roue des syllabes : Elle peut être utilisée avec la roue des lettres. Vous devez trouver des images qui répondent aux conditions des deux roues.

Option avec la roue position des lettres et roue des syllabes : Vous pouvez utiliser ces deux roues avec la roue des lettres. Vous devez rechercher des images qui remplissent les conditions des trois roulettes.

Option avec la roue à thème : à toutes les options précédentes, vous pouvez ajouter la roue à thème. Il faut trouver des images répondant aux conditions des roulettes utilisées.

Examples :



1

A collection of ten circular images: a dinosaur, a sailboat, a bicycle, a dolphin, sand dunes, tomatoes, a hedgehog, a bear, a stack of books, and a car. Green checkmarks are placed over the dinosaur, sailboat, dolphin, hedgehog, bear, and books images.

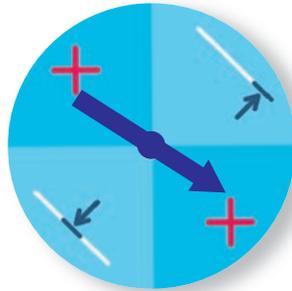
2

A collection of six circular images: two children sitting on a mat, a kiwi slice, a dolphin, a hamster, a slice of pizza, and a tiger. A green checkmark is placed to the right of the dolphin image.

3

A collection of three circular images: tomatoes, a hamburger, and a hamster. A green checkmark is placed to the right of the tomatoes image.

4



5

