

Jouer pour se développer

Mots mêlés Junior

34770541



Recette originale

Développe :

- L'attention et la mémoire visuelles
- La gestion de l'impulsivité verbale et motrice
- Les habiletés visuo-spatiales

- La gestion du stress
- La reconnaissance des lettres
- La concentration
- L'identification des mots
- Les manipulations fines
- Le dénombrement

Recettes assaisonnées

Si l'enfant a de la difficulté à reconnaître les lettres, jouer selon le même principe, mais en inscrivant une lettre dans la zone de lecture avec un crayon marqueur effaçable à sec (ex. : « Trouve-moi tous les A »). On peut ensuite passer aux syllabes, en suivant le rythme de l'enfant, selon les lettres et sons à travailler.

Développe :

La reconnaissance visuelle, la connaissance des lettres

Jouer selon la recette originale. Ensuite, nommer un ou plusieurs autre(s) mot(s) appartenant à la même catégorie sémantique (ex. : animaux de compagnie, parties du corps) que le mot ou la séquence d'images repéré (ex. : à partir du mot « jambe », nommer « genou »). Variante : évoquer un ou des mots qui commencent par le même son (ex. : à partir du mot « sac », nommer « serpent »).

Développe :

L'évocation de mots par catégories ou selon le son initial, l'identification du son initial d'un mot

Jouer selon la recette originale. Lorsque l'on prend les jetons, le faire avec la pince pouce-index un après l'autre et les cacher au fur et à mesure dans la paume de sa main, sans s'aider de l'autre main ou de la table. Il est important de tourner sa main vers le plafond lorsqu'on cache l'objet dans sa paume. Ensuite, déposer les jetons sur la grille en les ramenant sur le bout des doigts.

Développe :

Les manipulations dans la main, les prérequis à la manipulation du crayon



Recettes éclatées



Créer avec l'enfant de nouvelles grilles avec :

- les mots étiquettes (lecture) de la semaine
- les mots fréquents en lecture
- les mots de vocabulaire (orthographe) de la semaine. Faire épeler le mot en posant les lentilles de couleur.
- les mots fréquents en écriture. Faire épeler le mot en posant les lentilles de couleur.

Développe :

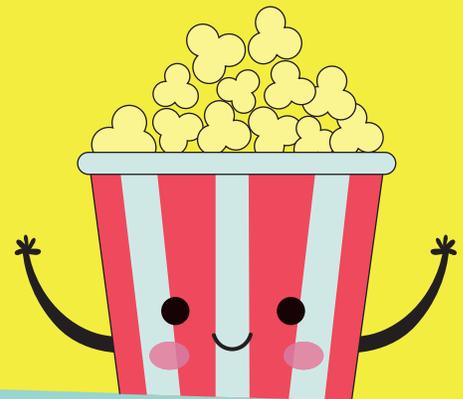
a) et b) l'identification de mots (lecture globale), c) et d) l'orthographe des mots



Un joueur repère un mot sur le tour de la grille. Sur une feuille, il trace ensuite des traits correspondant au nombre de lettres du mot choisi (ex. : vélo _ _ _ _). L'autre doit deviner ce mot en nommant des lettres. Il a trois jetons. Si la lettre nommée est dans le mot, il conserve ses jetons, mais il en perd un à chaque essai raté. Afin de supporter la déduction, le joueur qui devine a accès à la grille et à un marqueur effaçable pour biffer les mots ne correspondant pas aux contraintes données

Développe :

Le nom des lettres, des stratégies d'organisation, la logique et la déduction



*Prendre note que les recettes proposées ne permettent pas la rééducation complète des difficultés possiblement présentées par les enfants.

Elles ne peuvent pas remplacer les interventions professionnelles.

** La liste des objectifs présentés n'est pas exhaustive.