

NIVEAUX : Grande Section, CP, RASED.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE PRINCIPAL : Entraîner les élèves à différencier rapidement les lettres proches visuellement : apbdq mnu èè ft.

COMPÉTENCES

> **Cycle 1** : Reconnaître les lettres de l'alphabet.

> **Cycle 2** : Savoir discriminer les lettres de manière visuelle et connaître leur nom ainsi que le son qu'elles produisent.

Pour le Chaton Voleur : S'engager dans une démarche de résolution de problèmes.

UN PEU D'HISTOIRE...	3
1. Le jeu de la Cordelle	GS-CP	7
	<i>2 joueurs</i>	
2. Chaton Cordelle	GS-CP	13
	<i>mode individuel ou coopératif</i>	
3. Chaton Mistigri	CP	17
	<i>2 joueurs ou +</i>	
4. Chaton Voleur	CP	20
	<i>mode individuel ou coopératif</i>	

2 lettres sont identiques ?
Vite ! Attrapez la cordelle !



Vidéo sur
www.editions-hatier.fr

> CONTENU DE LA BOITE

La boîte contient 2 exemplaires du jeu de cartes et 2 cordelles, de manière à faire jouer 2 groupes en même temps.

> 1 exemplaire contient :

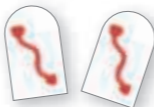
1 cordelle



72 cartes Lettre
(12 lettres en 6 couleurs)



2 cartes Cordelle



1 carte Piquante



1 carte Couleurs



4 cartes Chrono :
1 carte Cloche,
3 cartes Jour/Nuit



5 cartes Chaton :
1 carte Chaton Assis,
4 cartes Chaton Joueur



> UN PEU D'HISTOIRE...

Dans la nuit des temps, Cro-Magnon s'était forgé un cerveau capable d'identifier immédiatement une proie, qu'elle apparaisse tête en bas ou tête en l'air. En un instant, il saisissait une liane pour devancer tous ses crom-pagnons !



C'est avec une aussi grande efficacité qu'il attrapait sa liane pour détalier lorsqu'un prédateur se présentait, sous son meilleur profil... ou pas. Peu importe l'orientation d'un objet, Cro-Magnon le reconnaissait toujours.



Seulement voilà, un jour, Cro-Magnon, qui avait bien grandi, inventa l'écriture... et commença à avoir des problèmes.



Alors que son cerveau était toujours aussi prompt à reconnaître un objet dans tous les sens, les lettres avaient un sens différent en fonction de leur sens. Les neurones de Cro-Magnon en furent tout retournés : « p » ressemblait à une cuisse de poulet, tout comme « b » ou « d » et pourtant, attention, il ne fallait pas les mélanger !

a p b d q m n u
é è f t

Quelques milliers d'années plus tard...

Des petits cro-mignons qui avaient bien du mal à distinguer les différentes cuisses de poulet et autres lettres de l'alphabet, se présentèrent devant une orthophoniste qui aimait bien s'amuser. Celle-ci décida de les aider...

... Et comme le cerveau est beaucoup plus coopératif quand on le fait rigoler, elle fabriqua un petit jeu. Un chaton à dents de lait pour remplacer le tigre à dents de sabre et une cordelle à la place de la liane. Le tour était joué !



> À PROPOS DE L'HISTOIRE INTRODUCTIVE...

VRAIMENT VRAI : Les Hommes de Cro-Magnon étaient des Homo Sapiens installés en Europe à partir de -45 000 ans. Ils maîtrisaient le feu, et les félins à dents de sabre ont pu être leurs contemporains.

COMPLÈTEMENT FAUX : Personne n'écrivit sur les murs à côté des peintures rupestres de Lascaux. En effet, l'écriture n'arriva que bien plus tard, vers -3 500, marquant ainsi le passage de la Préhistoire à l'Histoire. Et, à leur grand désespoir, les Hommes de Cro-Magnon ne rencontrèrent jamais de poulets rôtis à l'état sauvage !

BASE THÉORIQUE

Le fait de confondre les lettres symétriques « s'explique par le fait que le système de reconnaissance des lettres réutilise le circuit neuronal utilisé par nos ancêtres analphabètes pour identifier rapidement la présence d'animaux potentiellement menaçants [qu'il vienne de la droite ou de la gauche]. Cette stratégie, appelée généralisation en miroir, devient en revanche une source d'erreur de lecture lorsque, par exemple, il s'agit de distinguer *bon* et *don*. [...] Lorsqu'il apprend à lire, l'enfant s'entraîne à inhiber la stratégie de généralisation en miroir en présence de certaines lettres. Certaines formes de dyslexie pourraient ainsi résulter d'une déficience de ce processus d'inhibition cognitive. »

« L'inhibition, c'est bon pour la lecture », *Le Journal du CNRS*
<https://lejournal.cnrs.fr/articles/linhibition-cest-bon-pour-la-lecture>

Lire aussi : « *The cost of blocking the mirror generalization process in reading : evidence for the role of inhibitory control in discriminating letters with lateral mirror-image counterparts* »,
Grégoire Borst, Emmanuel Ahr, Margot Roell et Olivier Houdé,
in *Psychonomic Bulletin & Review*, 23 mai 2014.

1

Le jeu de la Cordelle GS-CP

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : Entraîner les élèves à différencier rapidement les lettres proches visuellement.

apbdq mnu èè ft

NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs assis côte à côte.

DURÉE DE JEU : Environ 5, 10 ou 15 minutes, au choix.

BUT DU JEU : Être le premier à attraper la cordelle quand 2 lettres identiques se présentent et ainsi gagner des cartes. Le joueur qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

CARTES : Toutes les cartes Lettre, les 2 cartes Cordelle, la carte Piquante, la carte Couleurs, la carte Cloche, les 3 cartes Jour/Nuit.



À enlever : les 5 cartes Chaton.

Pour les débutants, il est plus facile de commencer sans la carte Couleurs.



PRÉPARATION

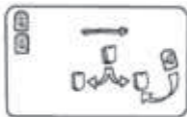
➤ Choisir le nombre de cartes Jour/Nuit voulu et les placer sur la table, côté jour :

1 carte : environ 5 minutes

2 cartes : environ 10 minutes

3 cartes : environ 15 minutes

➤ Mettre de côté la carte Cloche et faire un tas avec les autres cartes. Mélanger et couper en deux tas égaux, faces cachées, un pour chaque joueur.



➤ Placer la carte Cloche, face cachée, en bas d'un des deux tas, peu importe lequel.

➤ Placer la cordelle au centre de la table.



Déroulement d'une manche

➤ Les joueurs retournent chacun leur tour une carte de leur tas devant eux.

➤ Lorsque 2 lettres identiques sont visibles sur la table, il faut attraper la cordelle : le premier joueur à l'attraper remporte la manche. Il récupère toutes les cartes et les place sous son tas.

Afin de concentrer toute l'attention sur l'orientation des lettres, il est conseillé de ne pas faire dire aux joueurs le son ou le nom des lettres pendant le jeu de la Cordelle. Un autre mode de jeu a été conçu pour travailler spécifiquement cette tâche : Chaton Mistigri, p. 17.

Exemple de manche

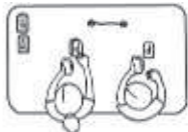
1. Les joueurs sont côte à côte, leur tas dans la main ou sur la table, face cachée. Le joueur 1 retourne une carte devant lui, côté arrondi vers le haut.



2. Le joueur 2 retourne une carte devant lui. Les lettres sont différentes, c'est au tour du joueur suivant.

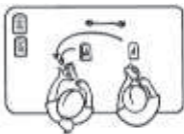
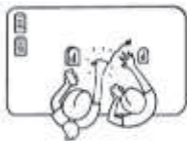


3. Le joueur 1 retourne une carte devant lui. Sa lettre est identique à celle de son voisin !



4. Les joueurs essaient d'attraper la cordelle. Le joueur 1 l'attrape !

5. Le joueur 1 remporte la manche. Il gagne toutes les cartes posées sur la table et les met en dessous de son tas.



CARTES SPÉCIALES

Les cartes Cordelle



Une carte Cordelle apparaît ?
Le premier qui attrape la cordelle remporte la manche.



La carte Piquante



Quand cette carte apparaît, il ne faut pas attraper la cordelle ! Ça pique !

Si un joueur l'attrape, il perd la manche et c'est l'autre joueur qui remporte les cartes.



Si personne ne tombe dans le piège, le jeu se poursuit normalement.

La carte Couleurs



Dès que cette carte apparaît, ce ne sont plus les lettres qui comptent mais les couleurs.

Si 2 couleurs sont identiques, il faut vite prendre la cordelle ! Mais attention, si 2 lettres sont identiques, il ne faut pas l'attraper, sinon la manche est perdue !

Cette règle dure jusqu'à la fin de la manche : dès que la cordelle est attrapée, même par erreur ou grâce à la carte Cordelle, l'effet de la carte Couleurs est annulé.

Dès la manche suivante, il faudra à nouveau attraper la cordelle lorsque 2 lettres sont identiques, sans s'occuper des couleurs.

La cordelle ne doit pas être attrapée au moment où la carte Couleurs se présente, sinon c'est perdu.

Les cartes Chrono

Ces cartes déterminent la durée du jeu.

> Les cartes Jour / Nuit



recto



verso

L'enseignant choisit 1, 2 ou 3 cartes Jour / Nuit en fonction de la durée de jeu voulue, soit environ 5, 10 ou 15 minutes. En début de jeu, les cartes Jour / Nuit sont placées sur la table, face Jour visible. Au fur et à mesure du jeu, chaque fois que la carte Cloche apparaît, les cartes Jour / Nuit sont retournées. Quand toutes les faces Nuit deviennent visibles, le jeu s'arrête à la fin de la manche en cours.

> La carte Cloche



Avant de commencer, la carte Cloche est glissée en bas du tas de cartes d'un des deux joueurs.

Chaque fois que la carte Cloche apparaît, une carte Jour / Nuit est retournée, face Nuit visible.

Si toutes les cartes Jour / Nuit sont retournées, la partie se termine à la fin de la manche.

La cordelle ne doit pas être attrapée au moment où la carte Cloche se présente, sinon la manche est perdue.

FIN DE MANCHE

Une manche se termine dès lors que la cordelle est attrapée, que ce soit à bon escient ou par erreur.

Lorsqu'un joueur attrape la cordelle par erreur, c'est l'autre joueur qui remporte la manche et les cartes.

FIN DE PARTIE

Cas 1 : En cours de manche, le joueur 1 n'a plus de carte à poser sur la table.

Le joueur 2 continue de poser ses cartes une par une devant lui jusqu'à ce que la cordelle soit attrapée.

> Si le joueur 1 gagne la manche, il récupère des cartes et une nouvelle manche peut commencer.

> Si le joueur 2 gagne la manche, le joueur 1 n'a toujours pas de cartes, la partie est finie. Le joueur 2 a gagné la partie.

Cas 2 : En cours de manche, la dernière carte Jour/Nuit est retournée.

À la fin de la manche, le jeu s'arrête. Les joueurs comparent leurs tas. Celui qui a le plus de cartes a gagné.

PRÉCISIONS

> Pour éviter les chocs, chaque joueur doit attraper la cordelle par l'extrémité la plus proche de lui et non par le milieu.

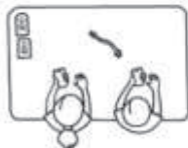
> Les mains ne doivent pas être posées juste à côté de la cordelle pendant la phase de jeu pour ne pas tricher.

> Si un joueur attrape la cordelle alors que rien ne le justifie, il perd la manche.

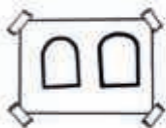
> Si un des joueurs ne réalise pas qu'il faut attraper la cordelle et rajoute une carte qui cache alors la précédente, l'autre joueur peut prendre la cordelle et se justifier en montrant que les cartes nécessitaient bien de l'attraper.

> Lorsque les deux joueurs ont attrapé la cordelle en même temps, celle-ci est remise en place et la manche reprend où elle en était.

> Quand un des joueurs est beaucoup plus expérimenté que l'autre, il est possible de décaler la cordelle pour que le joueur le moins expérimenté puisse l'attraper.



> Lorsque les enfants ont des difficultés à retourner les cartes dans le bon sens, il peut être intéressant de dessiner une trame sur une feuille A4 et de la scotcher sur la table.



> Les joueurs doivent retourner les cartes par le bord rectiligne et non par le bord arrondi pour éviter de voir la face de la carte en avance. Une marque est dessinée sur le dos des cartes pour y poser le pouce.



ADAPTATIONS POSSIBLES

> Lorsque les deux joueurs sont très expérimentés, il est possible de poser les cartes sur un unique tas central au lieu de faire deux tas. Il faut alors faire appel à la mémoire pour savoir si les lettres successives sont identiques.

2

Chaton Cordelle GS-CP

Jeu de la Cordelle simplifié (mode coopératif ou individuel)

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : Entraîner les élèves à différencier rapidement les lettres proches visuellement.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs assis côte à côte ou 1 joueur seul.

DURÉE DE JEU : Environ 5 minutes.

BUT DU JEU : Gagner plus de cartes que le Chaton à Dents de Lait, qui joue le rôle de l'adversaire.

CARTES : Toutes les cartes Lettre, 1 carte Chaton Assis, 4 cartes Chaton Joueur.



À enlever : les 2 cartes Cordelle, la carte Piquante, la carte Couleurs, la carte Cloche, les 3 cartes Jour/Nuit.

PRÉPARATION

➤ Installer la carte Chaton Assis sur la table.

➤ Faire un tas bien mélangé avec les cartes Lettre et les cartes Chaton Joueur. Il constituera la pioche.



Afin de concentrer toute l'attention sur l'orientation des lettres, il est conseillé de ne pas faire dire aux joueurs le son ou le nom des lettres pendant le jeu Chaton Cordelle. Le jeu Chaton Mistigri a été conçu pour travailler spécifiquement cette tâche (p. 17).

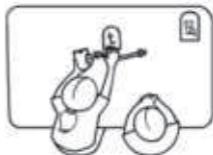
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS

Un joueur retourne les cartes et l'autre se charge d'attraper la cordelle. À chaque manche, les rôles changent.

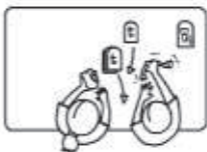
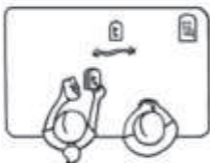
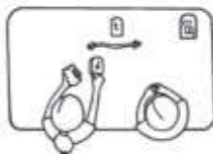
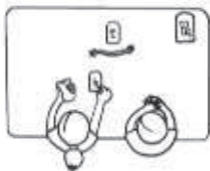
Ensemble, les joueurs doivent battre leur adversaire : le Chaton à Dents de Lait.

Exemple de 1^{re} manche : les enfants remportent la manche

> Le joueur 1 retourne la première carte de la pioche et la place sur la table, de l'autre côté de la cordelle. Ce sera la lettre modèle. Ici, c'est la lettre « t ».

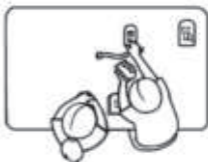


> Ensuite, le joueur 1 retourne les cartes de son tas une par une. Dès qu'une lettre est identique à la lettre modèle, le joueur 2 attrape la cordelle et la manche est finie. Les cartes sont gagnées par les joueurs.

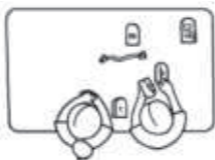


Exemple de 2^e manche :
le Chaton remporte la manche

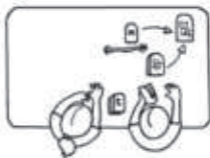
> Le joueur 2 retourne la première carte du tas pour la placer sur la table, de l'autre côté de la cordelle. Ici, la lettre modèle est le « m ».



> Ensuite, il retourne une par une les cartes de son tas afin d'essayer de trouver une lettre identique à la carte modèle.



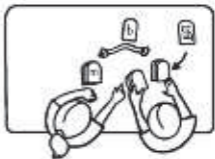
> La carte Chaton Joueur apparaît ! Le Chaton a réussi à attraper la cordelle avant les joueurs ! Les cartes sont gagnées par le Chaton et placées à côté de la carte Chaton Assis.



> Le jeu se poursuit manche après manche, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'il n'y a plus de pioche, on laisse à part le reste de cartes retournées sur la table et on compare le tas de cartes gagnées par les joueurs au tas de cartes gagnées par le chaton. Le tas le plus gros est gagnant.



PRÉCISIONS

> Si la carte modèle est une carte Chaton Joueur

Lorsque la carte retournée pour servir de modèle est la carte Chaton Joueur, le Chaton gagne tout de suite la carte mais le joueur conserve son rôle pour la nouvelle manche : il retourne une nouvelle carte de son tas pour servir de carte modèle.

> Si le joueur attrape la cordelle alors qu'il ne fallait pas

Le Chaton remporte toutes les cartes jouées et la manche est finie. Les joueurs changent de rôle.

MODE INDIVIDUEL

Le mode individuel se déroule de la même façon, mais un seul joueur endosse les deux rôles : il retourne les cartes, et attrape la cordelle.

3

Chaton Mistigri CP

2 joueurs ou plus

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES : Entraîner les élèves à différencier les lettres proches visuellement, à nommer les lettres ou à dire leur son.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs ou plus, à condition que tous les joueurs puissent voir les lettres dans le bon sens.

DURÉE DE JEU : Environ 10 minutes.

BUT DU JEU : Ne plus avoir aucune carte à la fin de la partie.

CARTES : 24 cartes Lettre (les 12 lettres en 2 couleurs),
1 carte Chaton Joueur.



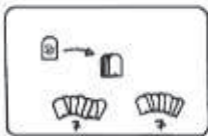
À enlever : 48 cartes Lettre (4 couleurs), les 2 cartes Cordelle, la carte Piquante, la carte Couleurs, la carte Cloche, les 3 cartes Jour/Nuit, la carte Chaton Assis, 3 cartes Chaton Joueur.

PRÉPARATION

Bien mélanger le tas de cartes Lettre et y glisser une carte Chaton Joueur.

Distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche.

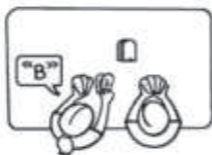
Décider si les joueurs devront dire le son des lettres ou le nom des lettres.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

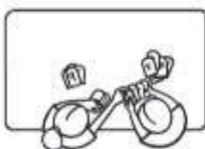
Phase de jeu 1

- > Chacun leur tour, les joueurs se défaussent d'une paire de lettres identiques (peu importe leurs couleurs). Ils doivent nommer le son ou le nom de la lettre.
- > S'ils ne peuvent pas constituer une paire, ils piochent une carte. Si elle permet de constituer une paire, ils peuvent s'en débarrasser tout de suite. Sinon, ils gardent la carte dans leur jeu et c'est au joueur suivant de jouer.
- > Si un joueur n'a plus de carte à la fin de son tour, il doit en piocher une pour pouvoir jouer au tour suivant.



Phase de jeu 2

- > Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche et qu'aucun joueur ne peut plus constituer de paires, le joueur dont c'est le tour pioche directement dans le jeu du joueur suivant.
- > S'il a une paire, il s'en débarrasse et c'est au joueur suivant de piocher dans les cartes du joueur d'après. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la dernière carte.



FIN DE PARTIE

Le joueur à qui il reste la carte
Chaton Joueur a perdu.



REMARQUE

Avec un seul jeu de cartes, 3 groupes d'élèves peuvent jouer au Chaton Mistigri (chaque groupe utilise deux séries de lettres sur les six).

Chaton Voleur CP

Jeu individuel ou coopératif

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES : Entraîner les élèves à différencier des lettres proches visuellement, à nommer les lettres, à organiser un tableau à double entrée, et à construire un raisonnement par déduction.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou plusieurs joueurs, à condition que tous les joueurs puissent voir les lettres dans le bon sens.

DURÉE DE JEU : Environ 10 minutes.

BUT DU JEU : Le Chaton à Dents de Lait a volé une carte ! Il faut la retrouver, par déduction, en organisant les cartes restantes.

CARTES : Choisir un groupe de cartes Lettre pour limiter le nombre de cartes (soit apbdq, soit ftnnuée), une carte Chaton Joueur.



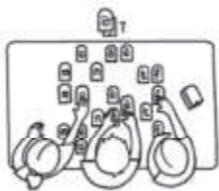
À enlever : les cartes Lettre non sélectionnées, les 2 cartes Cordelle, la carte Piquante, la carte Couleurs, la carte Cloche, les 3 cartes Jour/Nuit, la carte Chaton Assis, 3 cartes Chaton Joueur.

PRÉPARATION

Le professeur enlève une carte et la cache sous la carte Chaton Joueur. Le Chaton a volé une carte !

DÉROULEMENT DU JEU

Le ou les élèves organisent les cartes sur la table en tableau à double entrée pour trouver la carte manquante par déduction. Ils doivent donner la lettre et sa couleur pour gagner.



FIN DE PARTIE

Le ou les élèves proposent une lettre et une couleur. L'enseignant ressort la carte mystère pour vérifier leur hypothèse.

REMARQUES

- > Le jeu donne un sens au tableau à double entrée et donne également un sens au fait de nommer les lettres : « Est-ce que tu as un m ? »
- > Avec un seul jeu de cartes, 2 groupes d'élèves peuvent jouer au Chaton Voleur.
- > Dessiner la trame du tableau à double entrée peut aider les élèves.

LES LANGUES

L. Héron

#phonologie #culture #clé USB



BOITE DE JEU + CLÉ USB



MS > GS

Éveiller les enfants à la diversité linguistique en jouant.

- Favoriser de vrais échanges pour développer le langage et découvrir les particularités de chaque langue
- Des propositions d'activités collectives, de groupe ou autonomes grâce à **20 comptines** du monde entier (extraites des albums de Didier Jeunesse) avec 17 langues représentées
- Et une comptine en langue des signes

Contenu de la boîte : clé USB avec 20 chansons et comptines + des fiches à imprimer, 124 cartes, 2 plateaux de jeu, 1 dé et 28 dominos

Inclus : un livret d'accompagnement avec les propositions d'activités et les règles des jeux

	PS - MS - GS		
Jeu de langues	4198275	9782401065000	45,00 € •
Boîte pour la classe + Clé USB			

PHONOLOGIE VOCABULAIRE

L. Brugghe
M. Jilet

#syllabe #phonèmes #catégoriser



BOITE DE JEU

PS > GS

Travailler la phonologie et le vocabulaire en jouant.

Un outil qui répond à deux objectifs :

- Développer et entraîner la conscience phonologique (syllabe orale, phonème, découverte du principe alphabétique)
- Stimuler et structurer le langage (identifier, catégoriser, expliciter un mot et enrichir son vocabulaire)
- 9 jeux de phonologie, 7 jeux de vocabulaire

Contenu de la boîte : 240 cartes images, 78 cartes lettres, 1 plateau de jeu, 6 cartons de loto, 48 jetons, 2 dés

Inclus : un livret d'accompagnement avec les règles des jeux et les activités d'apprentissage

	PS - MS - GS - Début CP		
Phonologie • Vocabulaire	1318030	9782401061583	35,00 € •
Boîte pour la classe			

PRÉPARER LE GESTE D'ÉCRITURE

D. Dumont
spécialiste
de l'écriture



BOITE DE JEUX

PS > GS

10 séries de jeux à proposer en individuel ou en ateliers pour :

- Savoir reconnaître les premières lettres des mots
- Accompagner le passage des formes aux lettres

Contenu de la boîte : 4 séries de grilles de loto (deux à quatre mots ; deux à trois mots), 6 planches pour les chenilles pressées, des séries de cartes pour les activités d'appariement (lettres en capitale, en cursive, en script)

Inclus : un livret d'accompagnement pédagogique et les règles des jeux.

	PS - MS - GS		
N Préparer le geste d'écriture Boîte pour la classe	3118268	9782401079601	35,00 € •

LES NOMBRES

M.-P. Dussuc
R. Challéat

#calculs #nombres #atelier



BOITE DE JEUX

PS > GS

10 jeux pour apprendre à composer et à décomposer les quantités.

- À utiliser en ateliers, certains jeux sont auto-validants.

Contenu de la boîte : 3 dés (2 dés de 1 à 6 et 1 dé de 1 à 3)
1 plateau de jeu recto verso, 11 planches, 263 cartes, 4 pions

Inclus : un livret d'accompagnement pédagogique et les règles du jeu.

	PS - MS - GS		
N Les nombres Boîte pour la classe	3118391	9782401079618	35,00 € •

CONCEPTION DES JEUX :

Virginie Dubois, orthophoniste

L'auteure remercie les enseignants et leurs élèves ayant testé les jeux pour leurs retours et conseils avisés :

Adeline Coratte, Loïc Mura, Estelle Vitti

École élémentaire Louis Pergaud (Belfort)

Francine Fresard

École maternelle Martin Luther King (Belfort)

Avec les dessins de l'auteure.

ILLUSTRATIONS DE LA NOTICE : Virginie Dubois

ILLUSTRATIONS DES CARTES : Susana Gurrea

RESPONSABLE ÉDITORIALE : Corinne Caraty

CHEFFE DE PROJET : Jeanne Boyer

MISE EN PAGE : Sophie Duclos