

ORTHODINGO

CE1

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeux d'orthographe / A partir du CE1

2 à 8 joueurs

âge 7+

ORTHODINGO CE1

Manuel pédagogique

Introduction

Le jeu pédagogique **Orthodingo** est un outil ludique créé par l'orthophoniste Emilie Faye. Le jeu permet d'améliorer l'orthographe des élèves dès le CE1.

Chacune des 3 règles nécessite un meneur de jeu. Le meneur de jeu a la réponse de l'énigme, lit les indices et refuse ou valide les réponses des joueurs.

Le jeu permet de mettre en pratique :

- L'orthographe des mots
- Le vocabulaire
- La lecture

Il permet de se poser également des questions sur la façon dont les mots sont écrits et sur les particularités de la langue française.

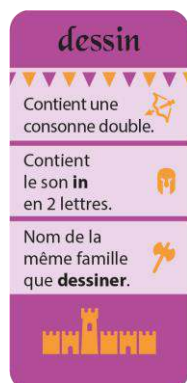
Utilisation du jeu

Il propose trois règles de jeu :

- Le **Quizz** a pour objectif de faire deviner un mot à partir d'indices visuels et textuel. Cette règle convient particulièrement bien pour un **usage en classe**. Ce jeu compétitif s'adresse aux enfants d'un niveau homogène. Il est idéal pour travailler :
 - La concision, l'enfant ne peut donner qu'une réponse par indice.
 - La retranscription orale. L'enfant est valorisé avec un point bonus s'il a épelé correctement le bon mot
 - L'émulation d'un groupe. Cette règle compétitive stimulera les joueurs.
- Le **Quizz en équipes** consiste à essayer de gagner le plus de cartes possible en équipes en trouvant le plus de mots possible. Elle convient particulièrement bien pour un **usage en famille**.
- Le **Pendu** est un jeu dynamique et très intéressant pour les adultes. Le but est de trouver le mot en posant au maximum 11 questions fermées (réponse par OUI ou NON). Un mode de jeu coopératif **idéal pour les petits groupes**.

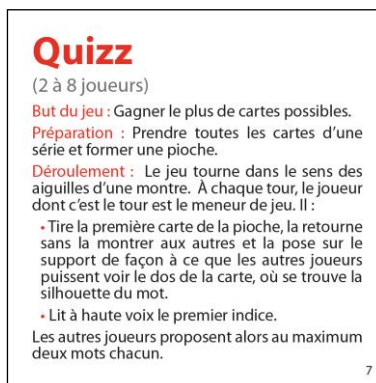
Matériel

Le jeu comporte :



100 Cartes Mots

+ 1 support
plastique
Pour tenir la carte
verticalement
pendant le jeu



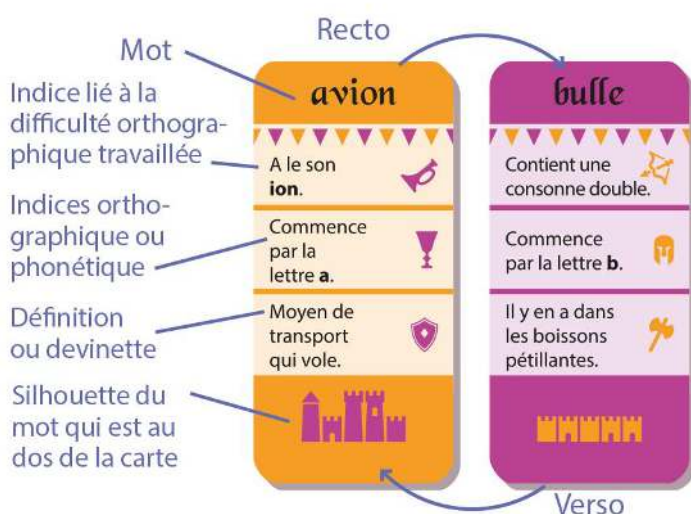
3 cartes
Règles :
Quizz, Quizz par
équipes, Le
Pendou

+ 1 carte
explication pour
les **silhouettes**

+ 1 cartes
explication pour
les **niveaux de
progression**

Principe et objectifs des cartes :

100 cartes mot :



Chaque carte représente une énigme avec la solution (mot) et ces 4 indices.


Le 1er indice est lié à la difficulté orthographique travaillée.
Le 2^e indice est orthographique ou phonétique. Il fait réfléchir à l'orthographe du mot.
Le 3^e indice est une définition ou une devinette.
Le 4^e indice est visuel. Il se situe en bas de la carte. Il s'agit de la silhouette du mot qui est au verso de la carte. Ainsi les joueurs peuvent voir la silhouette du mot mais ne peuvent pas avoir la réponse. La silhouette est représentée par des murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.


Les indices présents sur les cartes font réfléchir à l'orthographe du mot. Par exemple, le mot « villa » est difficile à écrire au CP car il comporte deux « l ». Il comporte donc l'indice suivant « Je possède deux fois la même lettre ».


1 carte d'explication pour les silhouettes :


Les silhouettes

Elles sont constituées de murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.

Les lettres hautes comme :
 l, d, h, k, l, t

Les lettres normales comme :
 a (â), c, e (é, è, ê), i, m, n,
o (oe), r, s, u, v, w, x

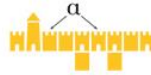
La lettre haute et basse : le f


Les lettres basses comme :
 g, j, p, q, y, z

Exemple de silhouette pour le mot champagne :



NB : Les murailles peuvent être différentes pour une même lettre. Exemple le A de champagne :



1 carte d'explication pour les niveaux de progression :

Les niveaux de progression

Les cartes sont organisées en 6 niveaux de progression :

• Niveau 1 : Digraphes*

*Son avec deux écritures différentes

 autre (x32)

• Niveau 2 : Trigraphes** et sons complexes

**Son avec trois écritures différentes

 avion (x54)

• Niveau 3 : Doubles lettres

 bulle (x24)

• Niveau 4 : Lettre finale muette

 chocolat (x30)

• Niveau 5 : Son « qu »

 musique (x14)

• Niveau 6 : Graphies contextuelles

 chemise (x46)

Les mots couverts par le jeu sont les suivants :

Digraphes	Trigraphes et sons complexes	Double lettre	Lettre finale muette	Son « qu »	Graphie contextuelle
amoureuse nuit euro feutre cuisinier pleurer jeudi jeu seul bleu neuf gauche jaune sauter auto autre pluie fraise détruire mai aussi ensuite juillet buisson huit tuile semaine conduire truite maison garçon deux	peur heure fleur odeur docteur acheteur chaleur douleur admirateur organisateur aviateur cœur mineur grandeur policier marier escalier cahier singulier étudier cavalier chevalier défier clarifier janvier barbier gâteau couteau bateau beau eau oiseau cadeau chapeau chapiteau train demain saint chien bien rien avion ponctuation tradition	adresse ballon basse bassin passé caisse poisson froisser dessin gomme homme somme villa femelle année bonne affaire affiche pomme balle aller terre ville bulle	vêtement adroit petit fort lait vert agent rat lit aliment présent roulant chant mot droit bras dos gros gris forêt port chocolat sport enfant après gras mois doux dans trois	baraque quinze casque banque quatorze quatre dramatique plaque musique politique moustique panique cinquante barque	visage proposer ardoise visible choisir valise désagréable épouse boiser lisible crise refuser chemise vase visiter prison usine diviser invisible réaliser rose partage plage régime fromage manger singe éponge bricolage orange orange nuage page magie potage face étrange virage bouger neiger courage cidre trace merci

	information famille brindille bille chenille vanille champagne ligne signe vigneron camion lion				cinéma cinq cage cent
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--------------------------------

Parmi les 200 mots du jeu, il n'y a aucun pluriel ni verbes conjugués.

Ces mots ont été choisis dans le but d'aborder les difficultés orthographiques les plus fréquentes pour les élèves de CE1.

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

La préparation de la partie est très rapide grâce aux couleurs des cartes. Choisissez une difficulté orthographique (digraphe, trigraphe, sons complexes, double lettre, lettre muette, écriture contextuelle) et sélectionnez rapidement les cartes de la couleur correspondant à ce niveau.

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les difficultés orthographiques travaillées en phase :

- d'**entraînement** (plutôt avec l'adulte au départ)
- de **renforcement** (en autonomie)
- de **remédiation** (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

L'enseignant peut utiliser les cartes **en mode « Entraînement »** avec toute la classe. Dans ce mode, c'est lui qui fait deviner des mots aux élèves et lit les indices. Ce mode peut être utilisé comme une routine (par exemple 5 ou 6 mots à deviner chaque matin).

Concernant **les indices**, ils permettent de réaliser un travail spécifique en phonologie, en morphologie. Ils aident à la mémorisation de l'orthographe. Les élèves pourront s'aider d'une ardoise ou de leur cahier **pour noter** les indices phonologiques (les digraphes, les trigrammes et les sons complexes) et les informations concernant les lettres du mot à trouver.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

En aide personnalisée, il existe différentes problématiques, on peut citer sans être exhaustif : la timidité/ l'inhibition, le manque de vocabulaire ou un accès difficile à la compréhension.

Pour ces élèves, il peut être judicieux d'**écrire entre 5 et 10 mots** (en fonction du niveau) sur une feuille puis de prendre une carte, de lire les indices et l'enfant devra trouver le mot qui correspond. Le fait de pouvoir retrouver le mot écrit permet à certains enfants de se sentir plus à l'aise avec le jeu OrthoDingo.

Il est important de **saisir les opportunités pour mettre l'accent sur l'orthographe des mots**. Demandez aux enfants quand ils ont trouvé un mot de :

- L'épeler,
- Le chercher dans le dictionnaire,
- Expliquer sa signification,
- Créer une phrase en utilisant ce mot.

Le jeu OrthoDingo CE1 est utilisable avec des élèves jusqu'en fin de primaire en révision de l'orthographe.

Cartes imprimables en grand format :

A votre disposition, les cartes imprimables en grand format des pages qui suivent peuvent être utilisées en classe comme des « flash cards ».

Les cartes « référent » en grand format peuvent également être utilisées en affichages par exemple.

Découvrez les jeux éducatifs de la collection Didacool sur
Aritma.net

BONUS
A IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

ORTHODINGO

Les silhouettes

Elles sont constituées de murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.



Les lettres hautes comme :

b, d, h, k, l, t



Les lettres normales comme :

a (â), c, e (é, è, ê), i, m, n,
o (œ), r, s, u, v, w, x



La lettre haute et basse : le f

Les lettres basses comme :



g, j, p, q, y, z

ORTHODINGO

Les niveaux de progression

autre

• Niveau 1 :

Digraphes*

**Son avec deux écritures différentes*

avion

• Niveau 2 :

Trigraphes** et sons complexes

***Son avec trois écritures différentes*

bulle

• Niveau 3 :

Doubles lettres

chocolat

• Niveau 4 :

Lettre finale muette

musique

• Niveau 5 :

Son « qu »

chemise

• Niveau 6 :

Graphies contextuelles

Quizz (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possibles.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le joueur dont c'est le tour est le meneur de jeu. Il :

- Tire la première carte de la pioche, la retourne sans la montrer aux autres et la pose sur le support de façon à ce que les autres joueurs puissent voir le dos de la carte, où se trouve la silhouette du mot.

- Lit à haute voix le premier indice.

Les autres joueurs proposent alors au maximum deux mots chacun.

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le deuxième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le troisième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, le meneur de jeu gagne la carte.

Fin du jeu : On arrête dès que la pioche est épuisée. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Si un joueur a proposé le bon mot, il doit alors l'épeler. S'il donne la bonne orthographe, il gagne la carte, ainsi que la carte suivante du tas. Sinon, il gagne seulement la carte.

Quizz par équipes (4 à 8 joueurs)

But du jeu : Deviner le plus de cartes possible.

Préparation : Former 2 équipes (A et B). Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche. Poser une carte sur le support entre les 2 équipes.

Déroulement : L'objectif pour chaque équipe est de deviner le mot qui est du côté de la carte qu'elle ne voit pas. Le jeu se joue en plusieurs tours. Les équipes jouent l'une après l'autre. À chaque tour :

- On tire une carte.
- L'équipe A lit à haute voix le premier indice de son côté de la carte (Attention : ne donner aucune autre indication à part ce premier indice).

Chaque membre de l'équipe B propose au maximum 2 mots. Si un des mots proposés est le bon, l'équipe B gagne la carte. Si aucun des mots proposés n'est le bon, c'est au tour de l'équipe A de jouer.

- L'équipe B procède comme expliqué précédemment. Si aucun des mots proposés par l'équipe A n'est le bon, c'est au tour de l'équipe B de rejouer.

On continue ensuite de la même façon pour le 2e indice, et si personne n'a trouvé le mot, pour le 3e indice. Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, la carte n'est gagnée par aucune équipe. L'équipe qui commence à lire est toujours celle qui a gagné au tour précédent.

Fin du jeu : Quand la pioche ne contient plus qu'une carte, la partie se termine. L'équipe qui a gagné le plus de cartes a gagné la partie.

Le pendu (2 à 8 joueurs)

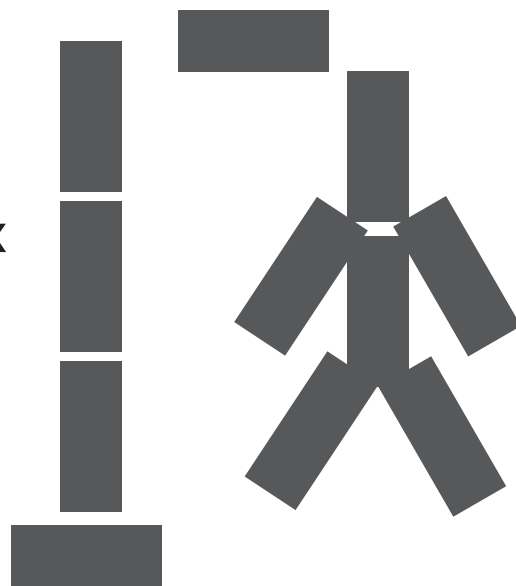
mode coopératif

But du jeu : Trouver le mot le plus vite possible.

Préparation : Choisir une série de cartes et en faire une pioche. Prendre 10 cartes d'une autre série. Ces cartes figurent 11 « points de vie », empilés sur le côté de la table.

Déroulement : Un des joueurs prend le rôle de meneur de jeu. Il prend au hasard une carte à faire deviner dans la pioche. Il montre la silhouette du mot aux autres joueurs (de l'autre côté de la carte).

Les joueurs disposent alors de 11 questions pour essayer de trouver le mot. Le meneur de jeu répond aux questions. Il ne peut répondre que par OUI ou par NON. Pour chaque question, le meneur de jeu retire une carte « point de vie » du tas et la pose sur la table pour petit à petit former la figure d'un pendu à la 11^e carte.



Fin du jeu : Les joueurs gagnent s'ils trouvent le mot avec au maximum les 11 points de vie. Quand les 11 points ont été épuisés, ils ne peuvent plus poser de question mais seulement proposer des mots.

Variante (plus facile) : À la demande des joueurs, le meneur de jeu peut également lire un des deux premiers indices. Le premier indice coûte un point de vie, le deuxième indice coûte deux points de vie.