

Mon Chihuahua En Pyjama

Un jeu de Marine le Yaouanc et Marine Faraguna, Orthophonistes

MANUEL PÉDAGOGIQUE

Tatie, vas-tu chez
tes_amis _____?

car la petite souris
a un rhume

Mon dentiste aime
plus que tout _____.

manger des gaufres
au brocoli

didacool

Jeu N°25

aritmá

MON CHIHUAHUA EN PYJAMA

Manuel pédagogique

Introduction

Merci d'avoir acheté **Mon chihuahua en pyjama**. Ce jeu de lecture, créé par **Marine Faraguna** et **Marine Le Yaouanc**, orthophonistes, s'adresse à des enfants âgés de 7 ans et +, et peut être joué à partir de la fin du CP.

Avec **Mon chihuahua en pyjama**, les joueurs vont pouvoir :

- Développer leurs compétences en lecture et affiner leur compréhension à travers un support ludique et décalé.
- Valider des phrases syntaxiquement correctes, et différencier les phrases improbables/farfelues (« Mémé, ne joue pas à la console avec ton lézard ! ») des phrases incorrectes (« Mémé, ne joue pas à la console la pizza à l'ananas »).
- Stimuler leur imagination en construisant des phrases farfelues, ou non...

Le jeu pourra également dans un deuxième temps être réexploité en classe pour s'entraîner à :

- Identifier le type de la phrase (déclarative, impérative, exclamative, interrogative) et la forme de la phrase (affirmative ou négative).
- Identifier la nature (verbe, nom commun, nom propre, préposition, groupe nominal, etc.) et la fonction (sujet, COD, COI, complément circonstanciel, etc.) des mots. Par exemple, dans la phrase « La directrice m'énerve », « La directrice » est un nom commun, sujet du verbe « énerver ». Il pourra avoir une autre fonction selon sa place dans la phrase (ex. : « Je rêve de la directrice »).

Le jeu a été étudié pour rendre chaque enfant acteur - le risque de comportement passif est minimisé. En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnantes.

Les jeux Aritma favorisent des progrès plus rapides car :

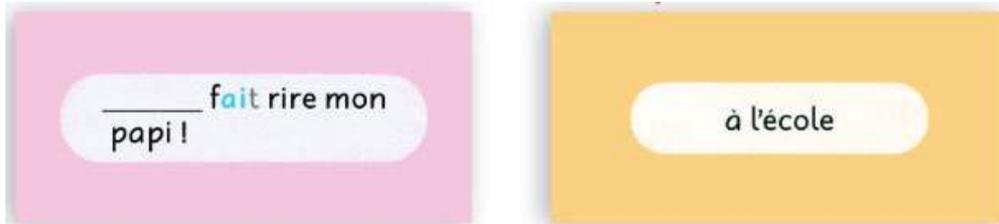
- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler.
- Le jeu proposé est un jeu de société, et non un « exercice déguisé en jeu »

Matériel

Le jeu « Mon Chihuahua en Pyjama » comporte les cartes suivantes :

Cent cartes phrases

Ces 100 cartes recto-verso rectangulaires « **Phrases** » ont une face « Question » rose et une face « Réponse » jaune :



Dans les règles de jeu, on construit des phrases en associant une carte « question » à une ou plusieurs cartes « Réponse ».

Pour faciliter la lecture des plus jeunes :

- Les mots ont été sélectionnés en adéquation avec un niveau scolaire CP 3ème trimestre / CE1 1er trimestre
- Les lettres muettes sont grisées pour les cas utiles :
 - Les terminaisons -x, -t, -d, -p, -g et la lettre h des mots sont grisées (à l'exception des lettres muettes des mots outils « aux » et « tout »).
 - N.B. Les -s précédés de consonnes grisées sont aussi grisées par souci de lisibilité
- Les liaisons sont signalées par un arc de cercle
- Les graphies « ch », « ph », « gn », « qu », « ez » et « er » sont mises en gras

Six Cartes spéciales

Les 6 cartes « **Spéciales** » aident à la dynamique du jeu – les joueurs accomplissent l'action au dos de la cartes dès qu'ils découvrent la carte :

Faces des cartes spéciales :



Dos des cartes spéciales :

Tout le monde pioche une carte.	Le premier qui tape sur la pioche prend la main.	Tout le monde donne son paquet au joueur suivant.
Tout le monde pioche deux cartes.	Le premier qui tape sur la pioche échange son paquet avec le joueur de son choix.	Tout le monde donne une carte de son jeu au joueur suivant.

Trois Cartes aide

Une carte « **Aide sons complexes** » permet d'identifier et de faciliter la lecture des sons complexes grâce à un code couleur associé à un mot référent (exemple : « ai » et « lait ») pour chaque son complexe :

AIDE SONS COMPLEXES		AIDE SONS COMPLEXES	
cou 	sapin 	jaune 	feu 
rond 	dent 	banc 	seau 
lait 	reine 	bois 	lacet 

Une carte « **Aide phrase improbable/farfelue** » et une carte « **Aide phrase incorrecte** » aident les joueurs à différencier les phrases improbables/farfelues des phrases incorrectes :

PHRASE IMPROBABLE/FARFELUE	PHRASE INCORRECTE
<p>Une phrase improbable est une phrase qui a peu de chances de se produire, mais qui reste correcte sur le plan syntaxique.</p> <p>Pense à téléphoner à Batman.</p> <p>Mémé, ne joue pas à la console avec mon lézard !</p> <p>Aimes-tu la salade de cafards ?</p>	<p>Une phrase incorrecte est une phrase qui n'est pas acceptable sur le plan syntaxique.</p> <p>Mot en trop</p> <p>Pour manger de la neige me fait rigoler ! Aimes-tu avec un prince charmant ?</p> <p>Préposition en double</p> <p>Pense à à l'école. As-tu pensé à pour faire du karaté ?</p>

Règles du jeu incluses dans le livret

Règle principale

2 à 6 joueurs

À partir de 7 ans (ou fin de CP)

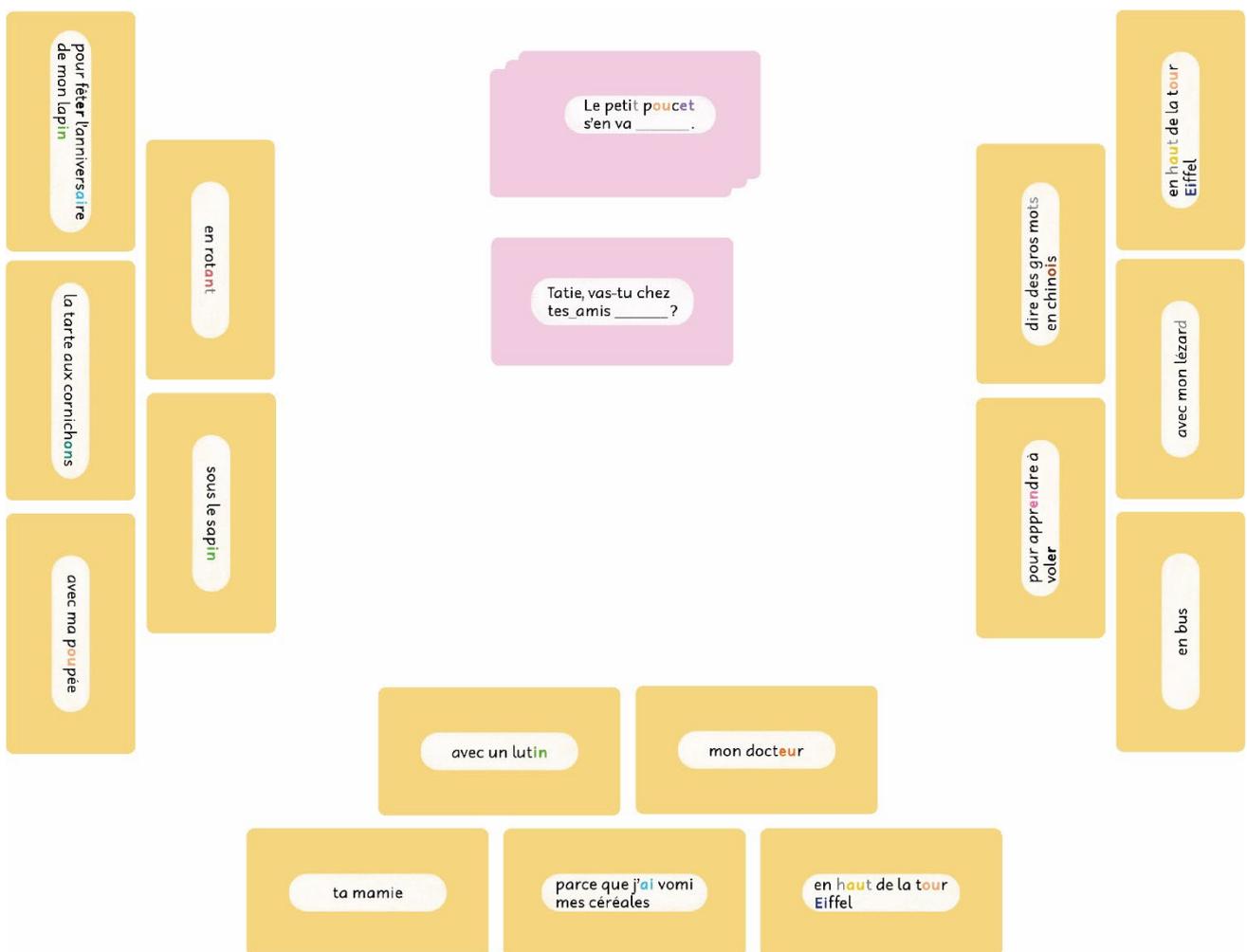
But du jeu : Être le premier à se défausser de ses cartes !

Préparation : Bien mélanger les cartes. Poser une carte face « Question » (rose) au centre de la table.

Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Chacun les pose face « Réponse » (jaune) devant lui.

Poser le reste des cartes en un tas sur la table face « Question » (rose), qui constitue la pioche.

Voici ce à quoi ressemble la disposition des cartes pour trois joueurs :



Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lit la carte question au centre de la table.

- S'il trouve parmi ses cartes une carte « Réponse » formant une phrase correcte avec la carte question, il lit la phrase entière.
 - Exemple : « Tatie, vas-tu chez tes amis avec ma poupée ? »
- Si les autres joueurs confirment que la phrase est correcte, il prend sa carte « Réponse » et la retourne sur la carte « Question », faisant apparaître une nouvelle « Question » (face rose).

- Remarque : Le jeu autorise les propositions farfelues ou improbables. L'essentiel est que la phrase soit syntaxiquement correcte !
- Si aucune des cartes « Réponse » du joueur ne lui permet de former une phrase correcte, il prend la première carte de la pioche.
 - Si elle lui permet de faire une phrase correcte, le joueur peut la poser immédiatement. Dans le cas contraire, il la rajoute à ses autres cartes « Réponse », et c'est au tour du joueur suivant !
 - Sinon, si en piochant, le joueur dévoile (sous la carte piochée), une carte spéciale, tous les joueurs sont alors concernés et réalisent l'action. La carte spéciale est ensuite défaussée et la partie reprend.

Remarque : une carte spéciale n'est jamais piochée, elle prend effet dès qu'elle est dévoilée et est ensuite défaussée.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la partie s'arrête et il remporte la partie !

Remarque : La règle principale est la plus simple. Elle permet l'élaboration et la maîtrise d'énoncés grammaticaux simples et courts.

Variante plus complexe

Chaque joueur reçoit 7 cartes réponse.

À son tour, le joueur dont c'est le tour peut se débarrasser d'une à trois cartes « Réponse », à condition que la carte « Question » et les cartes « Réponse » qu'il pose forment une phrase correcte.

Exemple : Je rêve de / faire la danse des canards / en tutu rose bonbon

Remarque : Cette variante permet l'élaboration et la maîtrise d'énoncés grammaticaux plus complexes et longs. Elle a aussi l'intérêt d'être plus dynamique au niveau du jeu (la partie est plus courte) et de permettre plus de rebondissements.

Règle supplémentaire

Cette règle n'est pas proposée dans la règle du jeu mis seulement dans ce manuel pédagogique. Elle est très dynamique et plus compétitive que et convient plutôt dans un cadre familial qu'à l'école.

Bataille de phrases

2 à 8 joueurs

À partir de 7 ans (ou fin de CP)

But du jeu : gagner le plus de cartes possibles.

Préparation : Mettre de côté les cartes spéciales (personnages) qui ne sont pas utilisés dans cette règle). Bien mélanger les cartes.

Poser au milieu de la table 5 cartes face « Question » (rose) et 5 cartes face « Réponse » (jaune). Poser les cartes restantes en une pioche.

Voici ce à quoi ressemble la disposition des cartes au début du jeu



Déroulement

Les joueurs jouent tous ensemble. Chaque joueur essaie avec les cartes sur la table de former une phrase correcte (mais potentiellement loufoque) avec deux ou plus de cartes. Le premier qui a trouvé une phrase prend les cartes de la phrase et la lit aux autres.

- *Par exemple il trouve : Le petit poucet s'en va | en haut de la tour Eiffel | en rotant.*

Il récupère alors les cartes et remet (en les prenant sur la pioche) autant de cartes sur le milieu de la table qu'il vient d'en prendre sur la pioche.

Fin du jeu : Le jeu se termine quand la pioche est vide. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Activités supplémentaires

Ces activités ne sont pas proposées dans la règle du jeu mis seulement dans ce manuel pédagogique.

Phrases Géantes

Répartir les joueurs en plusieurs équipes.

Chaque équipe tire du jeu 20 cartes au hasard, et cherche à créer, en combinant les cartes dont il dispose, la phrase la plus longue et la plus loufoque possible.

Chaque groupe présente ensuite sa phrase aux autres.

Phrases Absurdes

On pose toutes les cartes sur la table.

Les joueurs tirent chacun ensemble dix cartes (ou plus en fonction du nombre de joueurs).

Ils essaient alors chacun avec leurs cartes de créer la phrase la plus absurde possible, en combinant deux cartes ou plus.

Une fois que chacun a trouvé une phrase absurde qui le satisfait, on compare les phrases de chacun, et on vote pour la phrase la plus absurde ou la plus drôle.

Quiz Grammatical sur les fonctions dans la phrase

Cette activité se joue en présence d'un adulte, dont le rôle est d'aider les joueurs à valider que les mots choisis ont bien la bonne fonction.

Dans cette activité, on joue comme dans la règle principale, mais à chaque fois qu'une phrase est constituée, les joueurs doivent dire par exemple quel est le sujet, ou le verbe, ou le complément d'objet par exemple, selon le thème qui a été choisi.

Histoires courtes

Cette activité peut être réalisée individuellement ou en regroupant les joueurs par équipes.

Chaque joueur ou équipe tire dix cartes et doit choisir une phrase constituée par deux cartes ou plus de ses dix cartes. Chaque équipe doit alors créer un titre et quelques paragraphes inspirés de cette phrase racontant une histoire insolite.

Génération d'illustrations

Matériel : un ordinateur, une tablette ou un smartphone par joueur.

Objectif de l'activité : apprendre à réaliser des « prompts » ou « instructions » pour une IA générative, à partir des phrases générées du jeu.

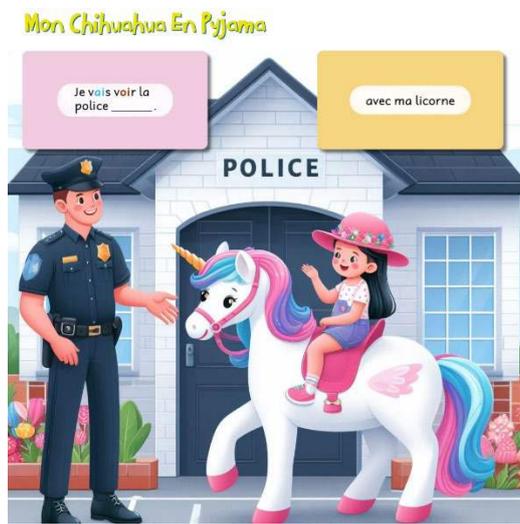
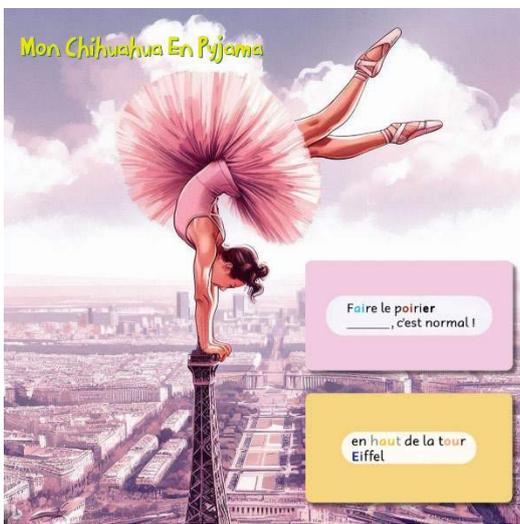
Préparation : étaler sur la table 20 cartes prises au hasard dans le jeu. En poser 10 faces « question » et dix faces « réponse ».

Déroulement : Chaque joueur choisit deux cartes qui l'inspirent et qui forment une phrase correcte. Le résultat recherché par le joueur est en général de choisir une phrase étonnante ou amusante, qui peut être illustrée.

Le **but du jeu**, pour chaque joueur, est de produire en utilisant une IA générative d'images (par exemple en utilisant le moteur de recherche « Bing » de Microsoft), pour illustrer la phrase de la façon la plus amusante, frappante, ou remarquable possible.

Chaque joueur montre alors aux autres l'illustration (ou les illustrations) qu'il a produite. Chaque joueur vote pour l'illustration qu'il préfère.

Voici quelques exemples :



Variante : Les joueurs peuvent également tirer une seule phrase, et chercher à produire chacun une illustration à partir de cette phrase. On compare alors les images produites, ainsi que les « prompts » (ou instructions) données au générateur d'images pour comprendre comment l'instruction donnée a permis de produire une image différente sur le même thème.

Voici quelques exemples d'images différentes produites sur le même thème :





Cartes aide en grand format

AIDE SONS COMPLEXES

cou



sapin



rond



dent



lait



reine



AIDE SONS COMPLEXES

jaune



feu



banc



seau



bois



lacet



PHRASE IMPROBABLE/FARFELUE

Une **phrase improbable** est une phrase qui a peu de chances de se produire, mais qui reste correcte sur le plan syntaxique.

Pense à téléphoner à Batman.

Mémé, ne joue pas à la console avec ton lézard !

Aimes-tu la salade de cafard ?

Nous allons au cinéma en tapis volant.

Faire le poirier à dos de crocodile, c'est normal !

Je me douche en haut de la Tour Eiffel.

Je pète parce qu'il neige.

PHRASE INCORRECTE

Une **phrase incorrecte** est une phrase qui n'est pas acceptable sur le plan syntaxique.

Mot en trop

✗ ~~Pour~~ manger la neige me fait rigoler !

✗ Aimes-tu ~~avec~~ un prince charmant ?

Préposition en double

✗ Pense à ~~à~~ l'école.

✗ As-tu pensé à ~~pour~~ faire du karaté ?

Mot(s) manquant(s)

En pyjama m'énerve !

(être en)

(être sous)

Sous la douche me fait vomir !

Déterminant incorrect

J'en ai assez ~~de~~ cours de flûte !

du

Pense ~~à~~ poulet rôti de pépé.

au

Natures de mots incompatibles

Je me promène le poulet rôti de pépé.

Mémé, ne joue pas à la console la police.