

RIMES EN RAM

Objectif :

Développer les habiletés métaphonologiques, aider le patient à isoler des syllabes dans des mots. Les paires de mots présentes dans le jeu comportent généralement une syllabe entière en commun (ex. *mouton/bâton*), mais certaines comprennent des mots plus courts de type attaque-rime (*poule/moule*).

Matériel :

- 32 paires de cartes images, représentant des mots qui riment
- 16 carrés à assembler en suivant les rimes et les taches de couleur avant le début du jeu
- 4 pions
- 6 virus, à répartir aléatoirement sur le plateau avant le début de la partie

But du jeu :

Les joueurs se déplacent dans les entrailles d'un ordinateur. Leur mission est de s'assurer que les données qu'il contient sont bien à leur place. Pour gagner la partie, il faut en fait collecter un maximum de cartes images.

Déroulement de la partie :

Avant de commencer le jeu, l'orthophoniste assemble le plateau selon son envie (en principe, on obtient un plateau de 4x4 carrés). De nombreuses combinaisons sont possibles, les lignes et les colonnes situées aux extrémités du plateau pouvant être transférées de l'autre côté du plateau. Il suffit de s'assurer que les rimes et les pastilles de couleur correspondent. On place les 6 virus aléatoirement sur des fils/câbles/tuyaux etc. entre les cases. Ces virus ont pour rôle d'empêcher le passage entre deux cases. Chaque joueur place son pion dans un coin du plateau et pioche une carte. L'objectif de chacun sera de se rendre sur la case correspondant à la carte qu'il a piochée. Elle est parfois très proche, tout comme elle peut être à l'autre bout du plateau. Le jeu se joue sans dé : à chaque tour, le joueur dispose de trois déplacements. Il est possible de se déplacer librement d'une case à vers sa voisine si elles sont reliées par un fil/câble/tuyau/etc. (=si elles sont à l'intérieur du même grand carré de 4 cases). Pour passer d'un grand carré à celui d'à côté, en revanche, il est nécessaire que le mot de la case où le joueur se trouve rime avec celui de

la case qu'il veut atteindre (ex. pour passer du carré no1 au carré no2 : peinture=>voiture est possible, mais pas gâteau=>peinture). Lorsqu'il a épuisé ses trois points de déplacement, c'est au tour du joueur suivant. Dès qu'un joueur a atteint la case correspondant à sa carte, il en pioche une autre, qui constituera son nouvel objectif, et c'est au tour du joueur suivant (même s'il lui restait des points de déplacement). La partie peut s'arrêter lorsqu'un des joueur a gagné 5 cartes, par exemple, ou que la séance se termine.

Liste des rimes du jeu :

bureau/poireau
carrosse/rhinocéros
champignon/oignon
chasseur/danseur
chevalier/collier
ciseaux/oiseau
coco/haricot
corbeau/lavabo
coussin/poussin
escargot/Lego
fléchette/fourchette
fleur/pleure
garage/virage
guitare/pétard
idiot/radio
louche/mouche
maison/poison
malade/salade
mouchoir/séchoir
moufle/souffle
moule/poule
Paris/souris
peinture/voiture