



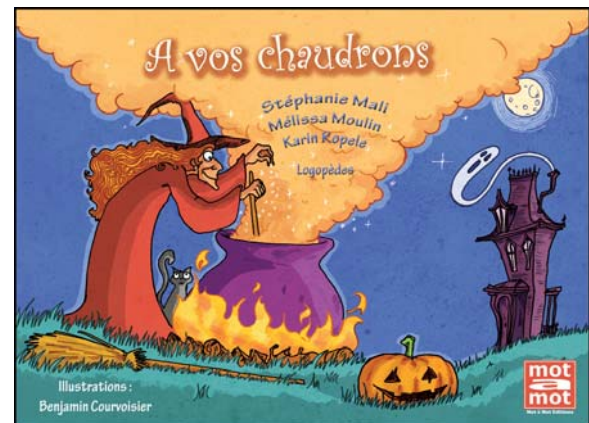
# A vos chaudrons

Stéphanie Mali, Mélissa Moulin et Karin Ropele, logopèdes.

**Un matériel ludique pour travailler la pragmatique et l'amélioration  
de l'utilisation du langage dans les interactions.**

Description du matériel :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions, 1 dé
- 36 jetons « Ingrédients » de 3 types :
  - langue de dragon
  - pierre de lune
  - oeil de crapaud
- 330 cartes



---

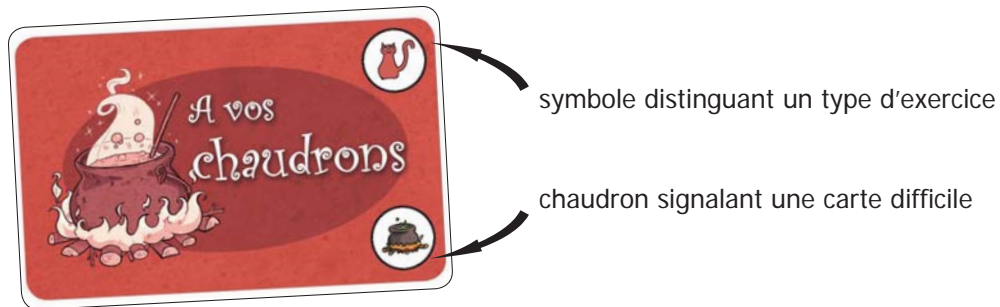
## Objectifs d'apprentissage :

Ce matériel s'adresse à des enfants présentant un Trouble Envahissant du Développement (TED), à des enfants autistes, ainsi qu'à tout patient âgé de 6 à 15 ans ayant un trouble sémantico-pragmatique, un retard de langage ou un trouble de langage.

Il permet de travailler la pragmatique et l'amélioration de l'utilisation du langage dans les interactions. Le travail peut être adapté au patient en sélectionnant les cartes selon deux niveaux de difficulté.

## Contenu :

Trois thèmes sont développés, proposant chacun plusieurs types d'exercices avec parfois deux niveaux de difficulté.



### Humour, ironie, inférences (143 cartes) :

Ces notions, travaillées par le biais d'exercices sur les expressions, les liens logiques entre des événements et le repérage des éléments problématiques dans une situation, aident le patient à trouver ses repères dans un contexte conversationnel.



#### Choisis la bonne réponse

Trouver, parmi 2 ou 3 réponses, le comportement adéquat à adopter suite à une situation donnée. Deux types d'énoncés sont proposés :

**Choisis la bonne réponse.**

~~Choisis la bonne réponse.~~

Karim se lève en ayant très mal au ventre.

**A ton avis, que va-t-il faire ?**

- Il va prendre rendez-vous chez le médecin.
- Il va boire un grand verre d'eau glacée.

explicite

**Choisis la bonne réponse.**

~~Choisis la bonne réponse.~~

Jean bouscule Thomas à un match de football.  
Thomas dit à Jean : « Ne t'excuse pas, surtout ! »

**A ton avis, qu'a voulu dire Thomas ?**

- « Tu devrais t'excuser de m'avoir bousculé. »
- « Merci de m'avoir bousculé ! »
- « Allons manger ! »

implicite



#### De quoi parle-t-on ?

Trouver, parmi 3 réponses, à quoi fait référence l'énoncé donné. Deux types d'énoncés sont proposés :

**De quoi parle-t-on ?**

~~De quoi parle-t-on ?~~

« Sentiment d'affection, attirance. »

**De quel sentiment s'agit-il ?**

- la peur
- l'amour
- le dégoût

explicite

**De quoi parle-t-on ?**

~~De quoi parle-t-on ?~~

« Dès que la cloche sonne, les élèves se lèvent et sortent en courant. »

**De quel lieu s'agit-il ?**

- le supermarché
- l'église
- l'école

implicite



## Que signifie cette expression ?

Expliquer le sens de l'expression donnée. Celle-ci peut être mise dans un contexte, ou donnée telle quelle.

Que signifie cette expression ?

Tu appelles sans arrêt ta marraine pour qu'elle vienne jouer avec toi. Elle te dit : « Minute papillon ! »

Que signifie cette expression ?

Tu as des yeux de lynx !



## Pourquoi ce dessin est-il absurde ?

Trouver ce qui rend l'image incohérente.

Pourquoi ce dessin est-il absurde ?



Pourquoi ce dessin est-il absurde ?



## Dis ce qui ne va pas dans la phrase

Trouver ce qui est absurde dans l'énoncé proposé. Deux types d'énoncés sont proposés :

Dis ce qui ne va pas dans la phrase.

Sophie est punie parce qu'elle est sage.

Dis ce qui ne va pas dans la phrase.

Le garçon joue dans le sac à sable.

Les deux propositions de l'énoncé ne vont pas entre elles, l'action est illogique.

L'énoncé comprend un mot inexact, pouvant avoir une ressemblance avec le mot réel.

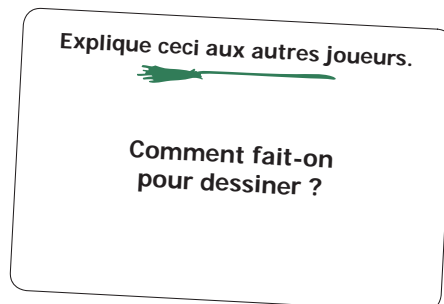
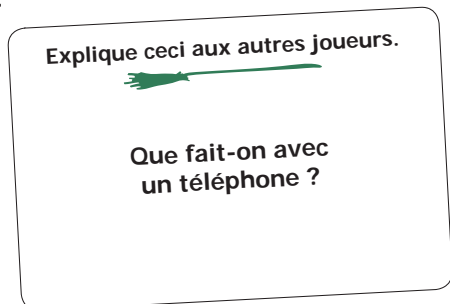
## Communication référentielle (127 cartes) :

Ces cartes permettent de comprendre comment fournir les informations importantes, selon les besoins et les connaissances de l'interlocuteur, et aident ainsi à améliorer les situations de communication.



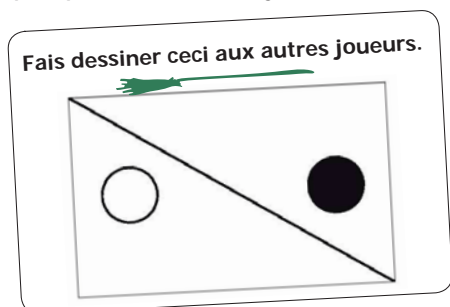
### Explique ceci aux autres joueurs

Expliquer le plus précisément possible l'utilisation d'un objet ou les différentes étapes d'une action.



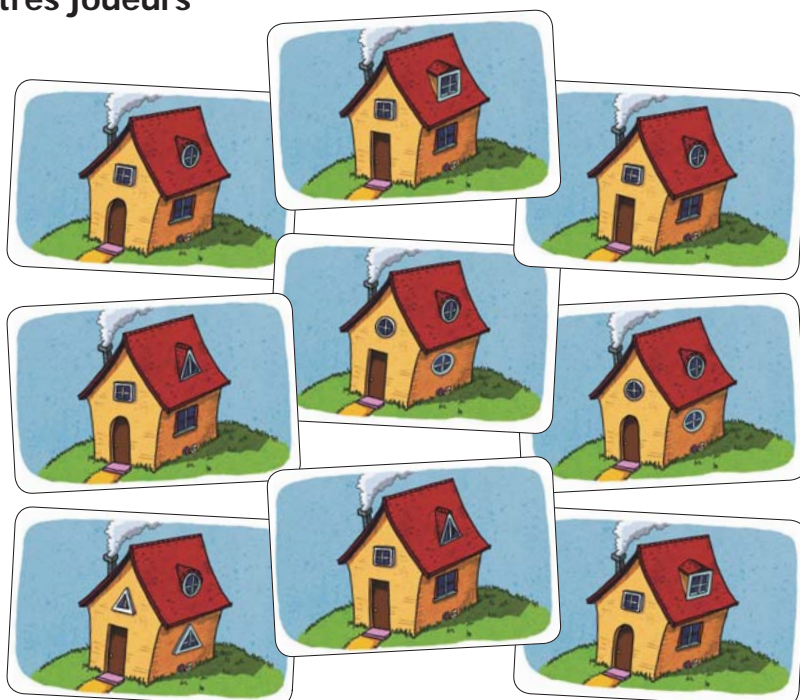
### Fais dessiner ceci aux autres joueurs

Décrire le dessin de sa carte, de la façon la plus précise possible, afin de le faire reproduire à l'identique par les autres joueurs.



### Fais deviner ceci aux autres joueurs

Décrire le dessin de sa carte de façon à le faire identifier parmi une série de 9 dessins relativement similaires.



## Normes sociales (60 cartes) :



### Que dis-tu ? Que fais-tu ?

Créer un jeu de rôle à partir de la situation donnée, pour permettre aux patients de s'exercer dans un environnement écologique et de mieux appréhender les comportements acceptables en société. Le niveau difficile propose des situations plus délicates ou des échanges téléphoniques.

Que dis-tu ? Que fais-tu ?



Tu entres dans une boulangerie  
et tu demandes du pain.

Que dis-tu ? Que fais-tu ?



Le téléphone sonne, tu  
décroches. C'est pour tes  
parents mais ils ne sont pas là.

## Modalités de jeu :

Le but du jeu est de récolter des ingrédients qui permettront d'élaborer une potion magique.

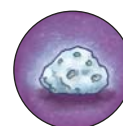
En début de partie, on sélectionne les cartes selon le niveau de difficulté souhaité et on détermine le nombre d'ingrédients à gagner.



langue de dragon



oeil de crapaud



Pierre de lune



Tous les joueurs choisissent un pion et se placent sur la case Départ. Ils repèrent le chaudron correspondant à la couleur de leur pion, dans lequel ils déposeront les ingrédients récoltés tout au long de la partie.



Le premier joueur lance le dé et se déplace du nombre de cases indiqué. Il tire une carte de la couleur correspondant à la case et essaye de répondre à la question posée.

S'il donne la bonne réponse, il gagne l'ingrédient de la couleur correspondante et le place dans son chaudron. Le tour passe ensuite au joueur suivant.

Quand un joueur s'arrête sur une case bleue, il peut piocher la carte de la couleur de son choix.

Si un joueur tombe sur une case dont il a déjà obtenu le nombre d'ingrédients requis, il répond à la question et relance le dé si sa réponse est correcte.

Le premier joueur à avoir récolté tous ses ingrédients peut alors préparer sa potion et lancer un sort à ses adversaires en leur donnant un gage : «Abracadabra! Moi, la sorcière (le sorcier) Pragma, je t'oblige à... »

### Variante :

Il est également possible de ne travailler qu'un seul domaine en ne sélectionnant qu'un seul paquet de cartes. L'objectif est alors de récolter le plus d'ingrédients de la couleur utilisée en parcourant un nombre de tours de plateau défini par avance.