

TROUBLES DYS ET TDAH
JEUX D'AIDE AUX APPRENTISSAGES



<

OBSERVATION

Dyspraxie / TDAH



Cambio

A partir de 5 ans 1/4 joueurs

Kuhl, Barbel
Schubi, 2005

Contient 6 plateaux de jeu (3 plateaux recto-verso) + 96 cartes + 1 guide d'utilisation.

Jeu d'observation et de mémoire où l'enfant sera confronté à des formes et à des visages très proches visuellement qu'il devra dissocier.

On choisit l'un des 6 plateaux et on pose sur les cases (faces cachées) les cartes correspondantes. Puis les joueurs retournent tour à tour les cartes jusqu'à trouver la case correspondant à la carte retournée.

Un jeu qui permet notamment de travailler l'orientation spatiale, la discrimination visuelle, la perception des grandeurs, la concentration, la différenciation optique.



Dyslexie / Dysorthographe / Dysphasie



Le train des sons

A partir de 5 ans

1 enfant accompagné d'un adulte

Cit'inspir, 2016

4 jeux de 80 cartes, 4 pions, 1 plateau, 1 dé, 1 roue à 3 chiffres et 1 roue à 6 chiffres, 2 locomotives et 10 wagons, 1 feutre effaçable.

Matériel orthophonique ludique destiné à des enfants présentant un trouble phonologique.

Il peut être utilisé dès l'âge de 5 ans pour consolider les prérequis du langage écrit.

Il peut également être proposé à des enfants présentant des retards d'acquisition du langage écrit, une dyslexie, une dysorthographe, une dysphasie, une surdité, etc.

L'enfant est invité à manipuler les unités de syllabes et de sons en s'appuyant sur des mots sémantisés et des dessins.

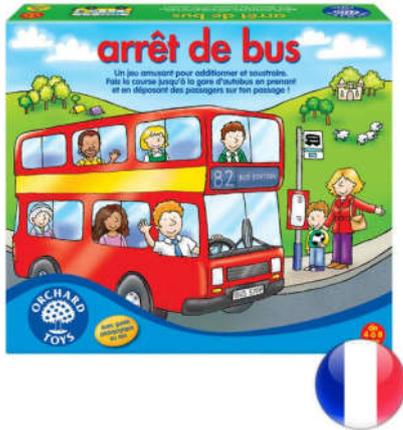
Il pourra donc successivement : identifier, compter, supprimer, fusionner, inverser sons et syllabes pour avancer à travers un parcours ferroviaire.

Ce jeu permet de travailler un des prérequis essentiel à la lecture mais accompagne l'enfant également au long de son apprentissage de la lecture et de l'orthographe en lui proposant d'écrire sur des supports effaçables à sec. Ici c'est l'enfant qui est acteur de son apprentissage.



MATHÉMATIQUES

Dyscalculie / Dyspraxie



L'arrêt de bus

4/8 ans – 2/4 joueurs

Orchard toys, 2016.

Contient 1 plateau découpé, 4 tableaux bus 19,5 x 11,3 cm, 4 jetons bus, 4 porte-jetons, 4 cartes passagers 2,8 x 2,8 cm et 2 dés.

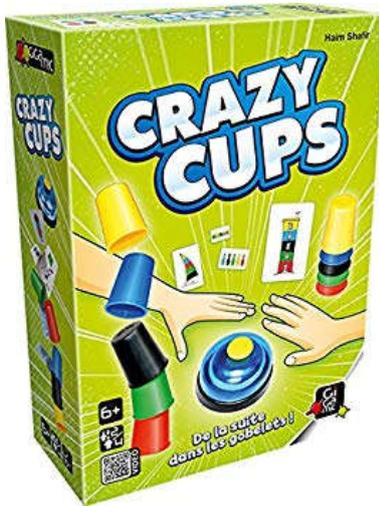
L'objectif de ce jeu est d'arriver à la gare d'autobus avec le plus de passagers à bord de son bus. Le joueur lance le dé rouge et le dé blanc en même temps. Le dé rouge permet de faire avancer son jeton bus du nombre de cases indiqué sur le dé. Si la case sur laquelle il se pose indique un signe plus, il ramasse le nombre de cartes passagers indiqué sur le dé blanc et les place sur son bus. Si la case indique un signe moins, il doit faire descendre le nombre de passagers indiqué sur le dé blanc.

Les passagers sont tous très différents permettant de travailler le vocabulaire.



OBSERVATION

Dyspraxie



Crazy cups

A partir de 6 ans – 2/4 joueurs – 10 mn

Gigamic, 2018.

24 cartes illustrées, 20 gobelets, 1 sonnette, 1 règle du jeu

Chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.



LECTURE

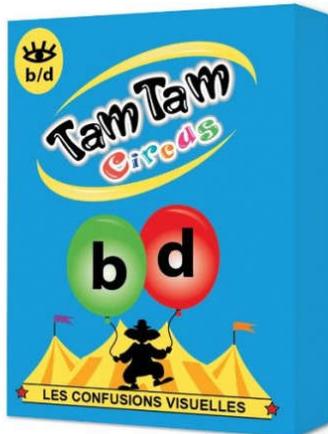
Dyslexie

Tam Tam circus

A partir de 6 ans

1/2 joueur(s)

Les confusions visuelles b/d



ABLudis, 2013

Contient 2 jeux de 42 cartes + 1 notice.

Grâce à une forme de jeu ludique et à des règles simples, ce coffret de jeux aide l'enfant à renforcer ses compétences dans le domaine du langage écrit. Il a pour objectifs de renforcer simultanément les deux voies de lecture, de favoriser la compréhension du mot et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles.

Au fil du jeu, le patient doit retrouver l'unique paire image-mot qui existe en une carte-images et une carte-mots. Ce matériel est adapté aux rééducations de patients enfants ou adultes, qui présentent des troubles de la lecture (confusions visuelles B/D), de la mémoire sémantique ou des troubles attentionnels.

Le Tam Tam Circus b/d permet un travail sur 2 niveaux : niveau 1 : les mots simples (42 cartes), niveau 2 : les paires minimales *balle, dalle* ... (42 cartes). Chaque niveau est livré avec : 2 cartes lexique, 2 cartes mémo pour un travail sur la stabilisation de la graphie



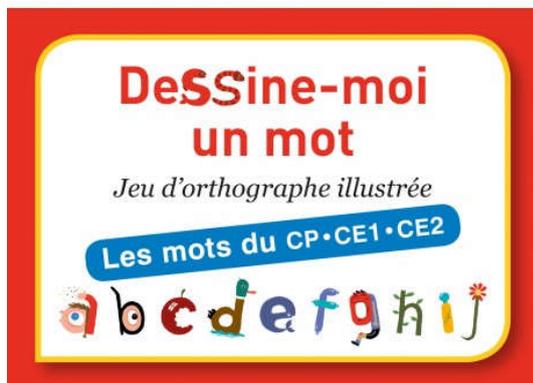
ORTHOGRAPHE

Dyslexie / Dysorthographie

Dessine-moi un mot Les mots du CP/CE1/CE2

A partir de 6 ans

1 enfant joueur accompagné d'un adulte



Cit'inspir, 2015
44 cartes

Des dessins pour représenter les difficultés orthographiques à mémoriser. Dessine-moi un mot a pour but d'aider l'enfant à se représenter mentalement l'orthographe d'un mot "difficile" par le biais du dessin. Conçu à partir de l'échelle EOLE, Mathilde Gosselin propose ici de travailler sur les mots les plus fréquents rencontrés par les enfants au cours des classes CP, CE1, CE2. Une phrase amorce et des questions sur le mot permettent de renforcer l'apprentissage en jouant.

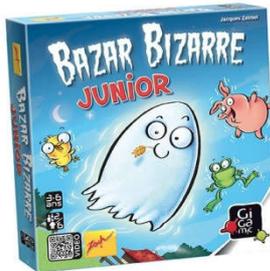
A lire : [Article Charivarialecole](#)



Dyspraxie

Bazar bizarre junior

3/6 ans - 2/6 joueurs



Vidéo

Zeimet, Jacques
Gigamic, 2018

5 pièces en bois : fantôme, fauteuil, bouteille, livre et souris, 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets, règle du jeu.

Jeu de rapidité et d'observation. On dispose au milieu de la table les 4 figurines en bois : le cochon rose, le poussin jaune, la grenouille verte, et le fantôme blanc. Les cartes faces cachées constituent la pioche. Un joueur retourne une carte que tout le monde doit observer rapidement pour regarder les animaux qui y sont représentés, et leur couleur. Il faut être le premier à attraper la bonne figurine en fonction de la couleur des objets de la carte. Par exemple, avec un poussin jaune, une grenouille verte et un fantôme rose sur la carte, il faut vite attraper la grenouille et le poussin qui sont de la bonne couleur, mais laisser le fantôme qui n'est pas de la bonne couleur et le cochon rose qui n'apparaît pas sur la carte. Le joueur qui attrape en premier les figurines remporte la carte. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, et le joueur qui a récolté le plus de cartes remporte la partie.



Dyslexie

Cartaflex'

A partir de 8 ans – 2 joueurs

Vidéo

Royer, Florence (orthophoniste)
Ortho & Logo, 2018.

110 cartes: 47 mots de 2 syllabes, 48 mots de 3 syllabes, 15 noms de couleurs, qui sont des cartes joker

Jeu d'entraînement à la lecture et la compréhension de mots - les mots n'ont pas été choisis selon leurs particularités graphémiques, on trouve donc des mots simples et des mots complexes. Stimule également les capacités de classification puisque chaque mot fait partie d'une catégorie : animaux, aliments, métiers, prénoms, couleurs ou pays. En choisissant une carte, le joueur doit donc obligatoirement accéder à la compréhension du mot et rechercher la supra-catégorie.

Il amène l'enfant à changer de point de vue sur le mot, il développe donc la flexibilité mentale, une fonction exécutive indispensable aux apprentissages.

Cartaflex' développe donc les 2 voies de lecture, assemblage et adressage, l'accès au sens et la flexibilité mentale puisque le joueur doit régulièrement changer de critère, critère du nombre de syllabes et critère de la catégorisation.

Niveau requis : L'enfant doit être capable de déchiffrer des mots, d'avoir automatisé l'assemblage. Niveau CE1 environ. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le premier qui s'en défausse gagne la partie. 3 règles de jeu sont proposées.

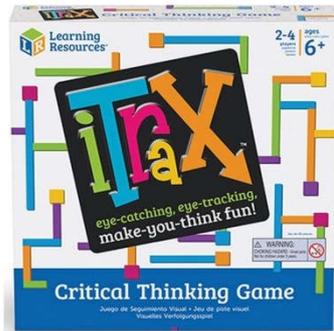


OBSERVATION

Dysphasie

Itrax. Jeu de piste visuel

A partir de 6 ans – 2/4 joueurs



[Vidéo \(en anglais\)](#)

Learning resources, 2017

25 cartes double face, 8 cubes multicolores, 36 bâtonnets multicolores, 1 notice.

Sur chacune des planches, des chemins sont dessinés dont un seul est entre 2 blocs. Retrouvez-le puis construisez-le à l'identique avec les barres de différentes longueurs et les petits cubes multicolores. Un jeu qui prépare d'autres apprentissages en développant la vision sélective.



Dyslexie

Petits pots phoniques

A partir de 3 ans

1 enfant joueur accompagné d'un adulte



TTS, 2015

33 pots contenant 160 petits objets + 1 notice

Dans chacun des 33 pots se trouvent 5 objets ou figurines ayant en commun un son. Cet outil, développé par un orthophoniste, permet d'appréhender par une manipulation ludique les sons, leur prononciation et les différentes orthographes de ceux-ci.



Dyslexie
Dysorthographe

Octopus

A partir de 7 ans

1 enfant joueur accompagné d'un adulte

Confusions auditives



Once upon a time, 2017
24 cartes

Jeu de cartes ludique permettant d'entraîner et de développer le retour correctif suite à une production écrite. Les cartes, abordant les confusions auditives, ont pour but d'amener l'enfant à s'interroger sur ses productions et à rendre plus efficace les processus de transcription phono-graphémique et grapho-phonémique.

Ce matériel s'adresse à des élèves présentant un retard d'apprentissage du langage écrit ou un trouble plus spécifique de type dyslexie/dysorthographe. Il peut être proposé à partir du CE1 et jusqu'au collège.

Au cours du jeu, l'enfant va se retrouver dans une situation de jugement orthographique d'une production écrite et il va devoir déterminer s'il se trouve face à un mot correctement orthographié ou non. Octopus Orthophonie peut être utilisé en complément d'un travail spécifique sur les confusions auditives mais il peut également servir de petite activité de fin de séance, pour renforcer et enrichir des notions déjà abordées au cours de la rééducation.

Comprend 24 cartes qui présentent des mots correctement orthographiés, 24 cartes qui regroupent les mots présentant des erreurs orthographiques sur le plan de l'orthographe phonologique, 5 cartes pièges et une règle du jeu. Les erreurs portent sur les confusions sourdes/sonores p/b, k/g, f/v, t/d, ch/j.

OBSERVATION CONCENTRATION

Dysphasie, TDAH

Ne mange pas la consigne !

A partir de 5 ans – 2/4 joueurs



Vidéo

Petit, François

Cat's family, 2017

61 cartes « Défis », 40 cartes « Monstre », 8 cartes « Indice », 1 carte « Photographe », 1 livret de règles

Jeu basé sur l'écoute, la concentration, les repères spatiaux, le vocabulaire, la motricité et la mémoire. Favorise l'expression verbale des enfants en difficultés d'élocution. Jeu destiné particulièrement aux enfants dysphasiques et aux enfants présentant un trouble du déficit attentionnel (TDA/H) car il offre la possibilité de faire travailler la mémoire, le langage expressif, le vocabulaire le tout en respectant les consignes. Le joueur analysera par discrimination visuelle. Les enfants seront aussi sollicités sur le plan moteur/corporel et feront appel aux repères spatiaux comme à droite ou à gauche.

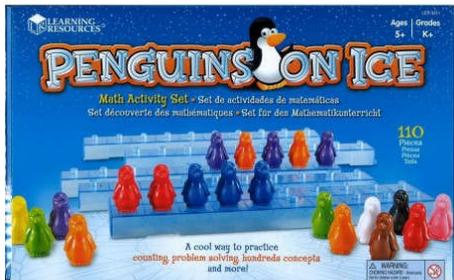
[Propose 6 jeux sur différents thèmes de consignes.](#)



Dyscalculie / Dyspraxie

Pingouins sur la banquise

A partir de 5 ans – 1/10 joueurs



Learning resources, 2016

100 pingouins en caoutchouc (ht. 4 cm), 10 barrettes (L. 30,5 cm) sur lesquelles on emboîte les pingouins, idées d'activités avec une frise vierge à photocopier

Un kit de 100 pingouins de couleurs différentes pour apprendre à compter jusqu'à 100 et aborder les dizaines et les unités. Chaque banc de glace (dim. 1 cm) accueille jusqu'à 10 pingouins et peut se connecter aux autres banquises. Les barrettes peuvent s'accrocher entre elles pour compter de plus grandes quantités.

Permet de nombreuses activités:

- * jeu libre
- * tri par couleur (10 couleurs différentes que l'on peut limiter pour les plus jeunes)
- * reproduire des modèles
- * créer des suites logiques
- * compter (l'enseignant annonce un chiffre et les enfants doivent placer la quantité de pingouins indiquée sur leur barrette)
- * résoudre de petits problèmes, etc.

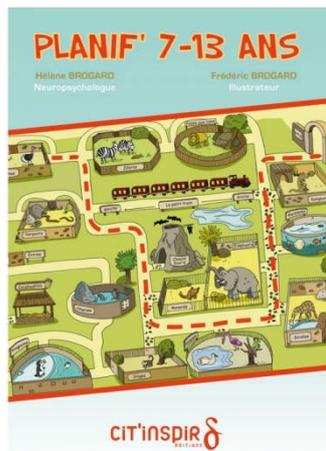


Dyspraxie

Planif' 7-13 ans

A partir de 7 ans

1 enfant joueur accompagné d'un adulte



Brogard, Hélène, neuropsychologue / Brogard, Frédéric, illustrateur
Cit'inspir, 2017

3 plateaux recto/verso format A4, 1 livre de 78 pages, 12 cailloux et 1 feutre effaçable.

Ce jeu de rééducation est indiqué pour les personnes présentant des difficultés de planification, notamment les enfants dyspraxiques. Des lieux sont illustrés sur les plateaux (zoo, supermarché, école...) et le joueur doit y tracer un chemin au stylo en suivant les consignes.

Inscrit dans le cadre théorique des fonctions exécutives et issu de l'expérience clinique, ce matériel progressif qui permet de solliciter activement la formulation d'étapes pour atteindre un objectif, les stratégies organisationnelles et la résolution de problèmes.



Dyslexie, dyspraxie

Le monde des pirates

A partir de 8 ans

1 enfant joueur accompagné d'un adulte



Passe-temps, 2005

Contient : 1 planche jeu, 80 cartes-questions, 150 lingots, 4 pions, 4 textes reproductibles, règles du jeu. Dim. 29 x 25 cm

L'élève doit rechercher les informations pertinentes dans les textes pour accumuler des écus (à partir du CE2)

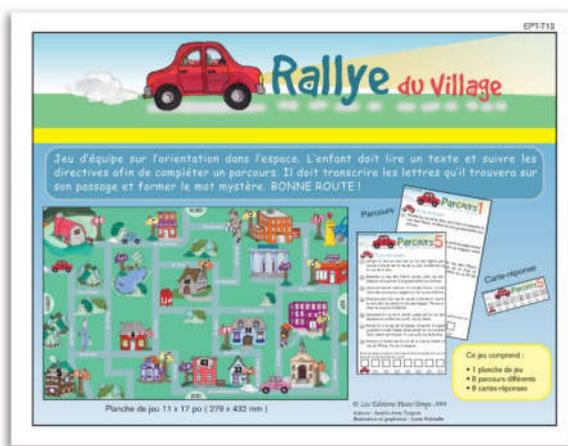
Les objectifs de ce jeu sont de développer la compréhension en lecture, la visualisation, l'utilisation des connecteurs, le raisonnement logique et la capacité à faire des inférences (déductions).



LECTURE OBSERVATION

Dyslexie, dyspraxie

Rallye du village A partir de 6 ans – 1 enfant joueur accompagné d'un adulte



Passe-temps, 2004

Ce jeu contient une grande planche représentant un village avec des rues et des maisons ainsi que 8 cartes parcours. L'enfant doit lire les cartes parcours et s'arrêter aux points stratégiques. Il y trouvera chaque fois une lettre. Au bout du parcours, toutes les lettres recueillies lui permettront de former un mot mystère. Ce jeu est stimulant pour travailler la compréhension en lecture. De plus, les déplacements dans les rues travaillent également l'orientation spatiale. (Source: Orthomoalin.com)



Mais bien sûr

A partir de 4 ans – 2/3 joueurs

Troubles multidys



Triologo, 2014

40 cartes, 1 gros dé en bois "actions" 37 jetons Trolli 1 petite bassine en plastique pour les jetons Trolli, 1 notice d'instructions pour jouer

Mais bien sûr compact s'appuie sur le vocabulaire classique des enfants. Le jeu regroupe 40 termes illustrés sur des cartes permettant de travailler les champs sémantiques.

Les jetons gagnés au cours de la partie détermineront le vainqueur. Le dé actions est intéressant car il guidera les joueurs sur leur façon de répondre: soit en mimant, soit en parlant, soit en dessinant.

Le jeu « Mais bien sûr compact » a le grand avantage de pouvoir toucher les enfants multidys car il stimule plusieurs zones du cerveau comme par exemple les centres de la motricité, ceux du langage orale comme écrit... (Source: Ugodys).

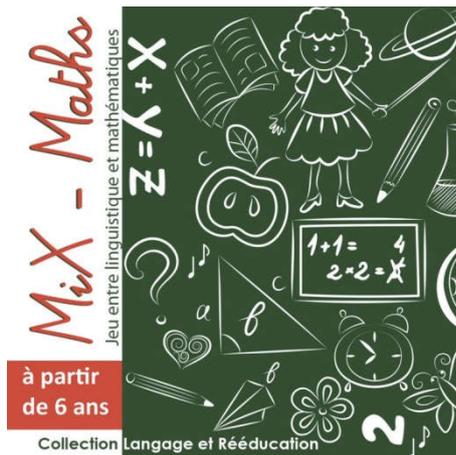


MATHÉMATIQUES

Dyscalculie
Troubles multidys

Mix-maths

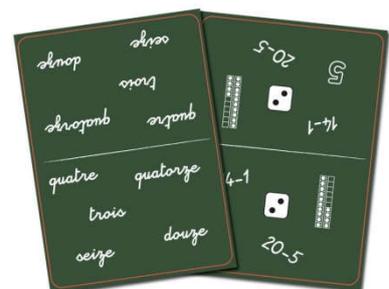
A partir de 6 ans – 2/4 joueurs



Cit'inspir, 2017. 55 cartes.

But: trouver le seul nombre commun entre les deux cartes présentées.

Mix-Maths est un jeu qui utilise le raisonnement logico-mathématique des enfants. Il permet ainsi de faire face aux difficultés rencontrées liées à la vitesse de traitement (dyscalculie), ou aux troubles visuels (dyspraxie). Un intérêt secondaire est de permettre aux enfants de mobiliser toute leur attention lors de l'exécution des tâches demandées. En effet Mix-Maths s'appuie sur différentes formes de représentation des nombres (mot, chiffre arabe, dé, etc). Enfin ce petit jeu de cartes offre un entraînement linguistique utile aux enfants dysphasiques (Source: Ugodys).



LECTURE LOGIQUE COMPRÉHENSION

Carta gage 1

A partir de 6 ans – 2/6 joueurs



Cit'inspir, 2017. Collection Langage et rééducation

110 cartes

Un jeu de cartes pour travailler la lecture en action, la compréhension de consignes, la condition et l'implication à partir du CP. Chaque joueur à son tour reçoit 2 cartes qui lui permettent de construire une phrase du type : Si A, alors B..... Sinon, C..... La proposition A se réfère au joueur lui-même. Exemple : Si tu aimes les dauphins...

Les propositions B et C proposent des petits défis moteurs, cognitifs ou de communication.

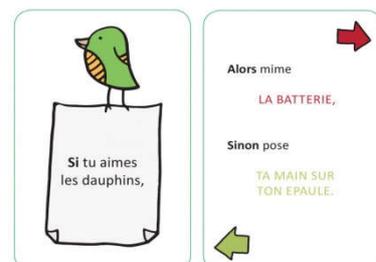
Exemple: Alors mime la batterie. Sinon pose ta main sur ton épaule.

"Pour remporter le tour je dois lire attentivement la phrase, choisir la consigne à effectuer, la planifier et m'en souvenir lors de sa réalisation."

A partir de petites phrases faciles à lire, Carta Gage niveau 1 permet un entraînement de la lecture en déchiffrage et compréhension, validé par le choix que réalise l'enfant.

La durée d'une partie est modulable (Source UgodyS)

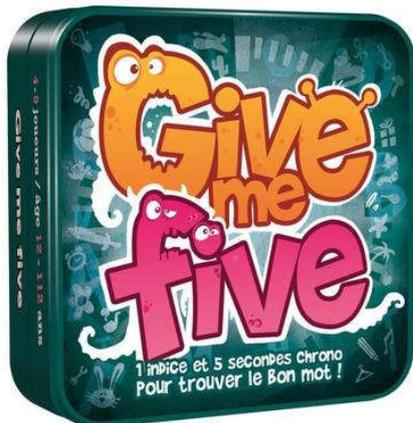
Présentation détaillée sur le [site fantadys](http://site.fantadys.com)



TDAH

Give me five

A partir de 12 ans – 4/9 joueurs



Coktail games, 2013

48 cartes

« Give me five » a des règles simples : trouver un mot commençant par la lettre tirée en fonction d'un thème donné. Attention vous n'avez que 5 secondes pour répondre.

Par exemple si la lettre "M" est tirée avec le thème "forêt" et pour indice "couper", votre partenaire devinera...?

Jeu mêlant la complicité des esprits, la rapidité d'exécution, le vocabulaire et l'attention de chacun. Il permet aux enfants de se concentrer sur les consignes attribuées (en cas de trouble de l'attention). (Source Ugodys).



EXPRESSION ORALE ORTHOGRAPHE

Dyslexie
Dysorthographe
Dysphasie

Qui que quoi

A partir de 6 ans - 2/3 joueurs



Trialogo, 2014

52 cartes de jeu, 8 cartes d'action, 1 grand dé en bois, 1 notice.

Jeu qui permet de réviser toutes les notions de grammaire. L'enfant en s'amusant manipule les différents constituants de la phrase comme les verbes, les adjectifs... Avec les cartes d'action et le dé multifonction, l'enfant pourra approfondir d'autres notions comme l'élaboration des questions, les COD et les COI ou des notions de temps. La reconnaissance des groupes grammaticaux se fait au moyen de la couleur apposée au dos des cartes.

Le jeu est adapté à tous les enfants et aux enfants dyslexiques et dysorthographiques. Qui Que Quoi compact favorise l'expression orale des enfants notamment chez les enfants éprouvant des difficultés à prendre la parole en société (dysphasie).



OBSERVATION ATTENTION EXPRESSION ORALE

TDAH
Dysphasie

Lune magique

A partir de 4 ans – 2/3 joueurs



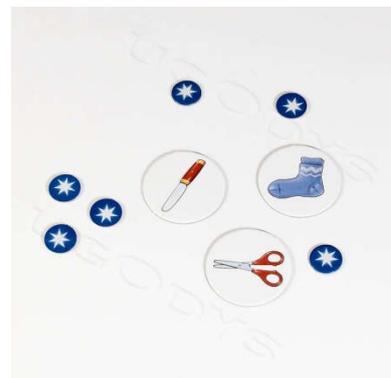
Triologo, 2014. 24 cartes Lune, 1 baguette, pièces étoiles, 1 notice.

Le joueur choisit une carte lune et en regarde l'illustration. Il repose la carte face cachée et ne révèle aux autres joueurs que la couleur de sa carte (par ex: Ma lune magique est ROUGE).

Les joueurs retournent alors une à une toutes les cartes de cette même couleur et en nomment les illustrations jusqu'à retrouver la bonne carte : Est-ce la glace, la scie ou la chaussure ?

Avec Lune Magique, l'enfant améliore sa capacité de mémorisation et d'attention de façon ludique. Il apprend à différencier les termes utilisés les uns des autres.

De plus, il exerce sa maîtrise des couleurs primaires et approfondit son vocabulaire fondamental.



MATHÉMATIQUES

Dyscalculie
Dyspraxie

Schubitrix Quantités, comptes, chiffres

A partir de 5 ans – 1/4 joueurs

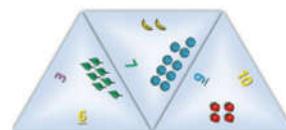


Schubi, 2014

18 cartes triangulaires (2 jeux de différents niveaux de difficulté) 1 notice

Le principe de base est celui du jeu des dominos. Il faut faire correspondre chaque côté de la carte triangulaire avec celui d'une autre carte voisine de manière à ce que les résultats soient identiques. L'intérêt de cette version de Schubitrix est de pouvoir faire correspondre la valeur numérique avec la quantité dessinée.

Pour les enfants ayant des problèmes à évaluer les quantités comme chez les dyspraxiques et chez les dyscalculiques.



MATHÉMATIQUES

TDAH
Dyspraxie

Schubitrix. Temps

A partir de 5 ans – 1/4 joueurs



Schubi, 2013.

18 cartes triangulaires (2 jeux de différents niveaux de difficulté), 1 notice.

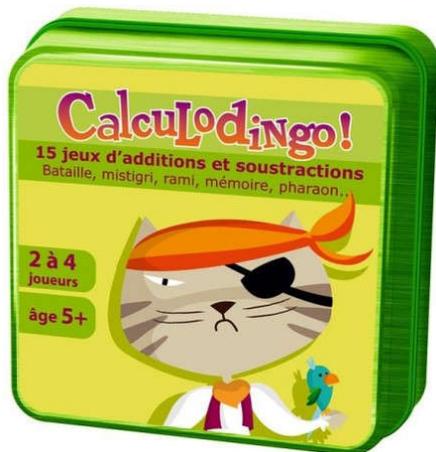
Permet aux enfants de s'initier à l'apprentissage du temps et à la correspondance des unités. Le principe de base est celui du jeu du domino. Il faut faire correspondre chaque côté de la carte triangulaire avec celui d'une autre carte voisine de manière à ce que les résultats soient identiques.

C'est un bon début pour apprendre la notion de temps. Ce dernier s'acquiert en général vers 7-8 ans et est fortement lié aux compétences numériques de l'enfant (connaître les nombres, les lire, les écrire, calculer) mais aussi à pouvoir leur donner une grandeur (échelle), ce qui est un barrage chez l'enfant TDA et dyspraxique dans certains cas pour cette dernière. (Source Ugodys).

Dyscalculie

Calculodingo

A partir de 5 ans – 2/4 joueurs



Aritma, 2015

36 cartes (valeur de 0 à 31 + 4 cartes spéciales), 1 livret avec 15 règles et variantes

Jeu de cartes pour 15 règles de calcul mental de la GS au CE1, permettant de s'entraîner aux additions, soustractions, de jouer avec les doubles, les suites, les unités et les dizaines, les nombres pairs et impairs. Les règles sont simples et rapides à mettre en œuvre, les cartes sont colorées, les unités sont matérialisées par des fruits et les dizaines par des oiseaux.

Dyscalculie

Fractodingo

A partir de 8 ans – 2/8 joueurs



Aritma, 2017

102 cartes (3,9 x 8,1 cm) représentant des fractions sous 6 formes différentes, réparties en trois niveaux, règles

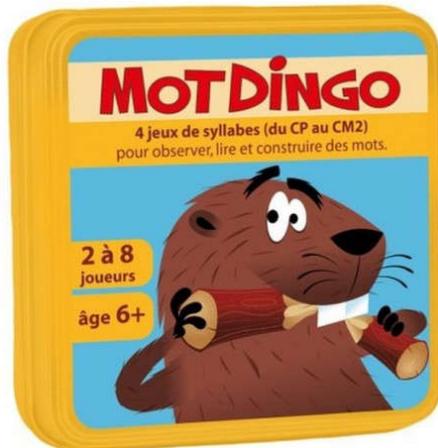
Un jeu pour travailler les fractions du CE2 au CM2. Le jeu propose 4 règles (Bataille, Bataille de comparaisons, Mistigri, Rami) et les cartes sont réparties en 3 niveaux de difficulté en fonction des notions travaillées. Au cours des parties les élèves travaillent les représentations, les comparaisons, la réduction des fractions, les additions de fractions de même dénominateur et les sommes de fractions et d'un entier

ORTHOGRAPHE

Dyslexie

Motdingo

A partir de 6 ans – 2/8 joueurs



Aritma, 2016

Un jeu amusant pour construire des mots du CP au CM2 et +.

Quatre règles utilisant 250 syllabes classées par fréquence dans la langue française. Un outil ludique pour enrichir le vocabulaire du CP au CM2.