

ortho magazine

Revue bimestrielle

la revue de référence de l'orthophonie

Actualités

À quand des orthophonistes libéraux en milieu scolaire ?

Matériel

Arthur et Marie, des jeux durables 100% français



Dossier

À la recherche des mots

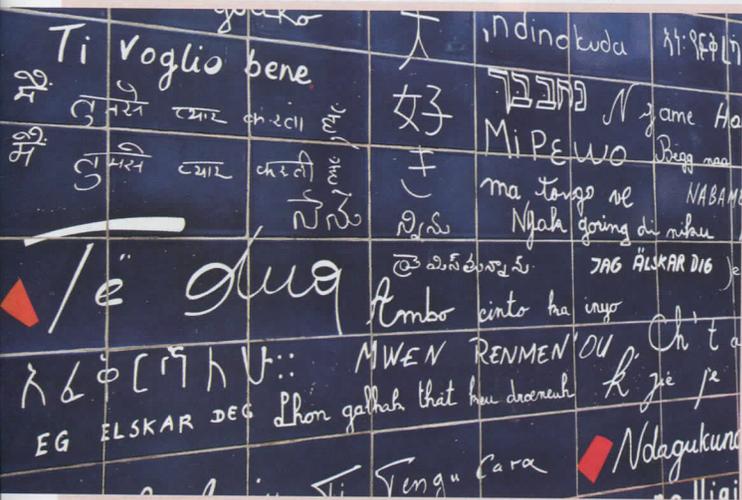


sommaire



Actualités

Première année d'orthophonie : augmentation de 0,96 % du coût de la rentrée	4
Un 3 ^e rendez-vous avec le Grand Marché orthophonique	4
XIX ^{es} Rencontres internationales d'orthophonie	4
À quand des orthophonistes libéraux en milieu scolaire ?	5
Enfants du monde : stop aux violences !	5
Avoir un grand frère retarde l'acquisition du langage	6
Publication du rapport de la commission d'enquête sur l'inclusion des élèves handicapés	6



Dossier

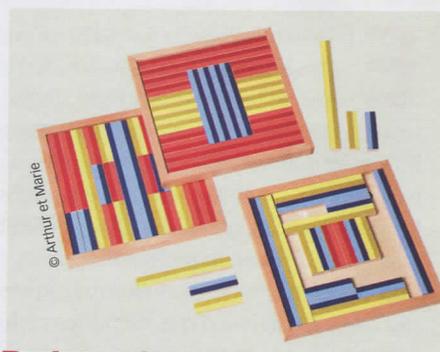
À la recherche des mots

Avant-propos	9
Noémie Gendron-Bouillon	
Troubles lexicaux : une démarche rigoureuse et raisonnée	10
Françoise Coquet	
Les troubles lexicaux chez l'adulte	15
Marion Castéra	
Sujets bilingues : une mesure complexe du lexique	19
Clémence Gordon-Dana	
Le lexique dans les troubles neurocognitifs majeurs	23
Lise Pottier	

Fiches multimédia

Powerpoint : des diaporamas qui n'ont pas fini de vous servir 7

Claire Michael



Rebonds

Sensorialité et troubles de la déglutition : l'éclairage des maladies neurodégénératives 26

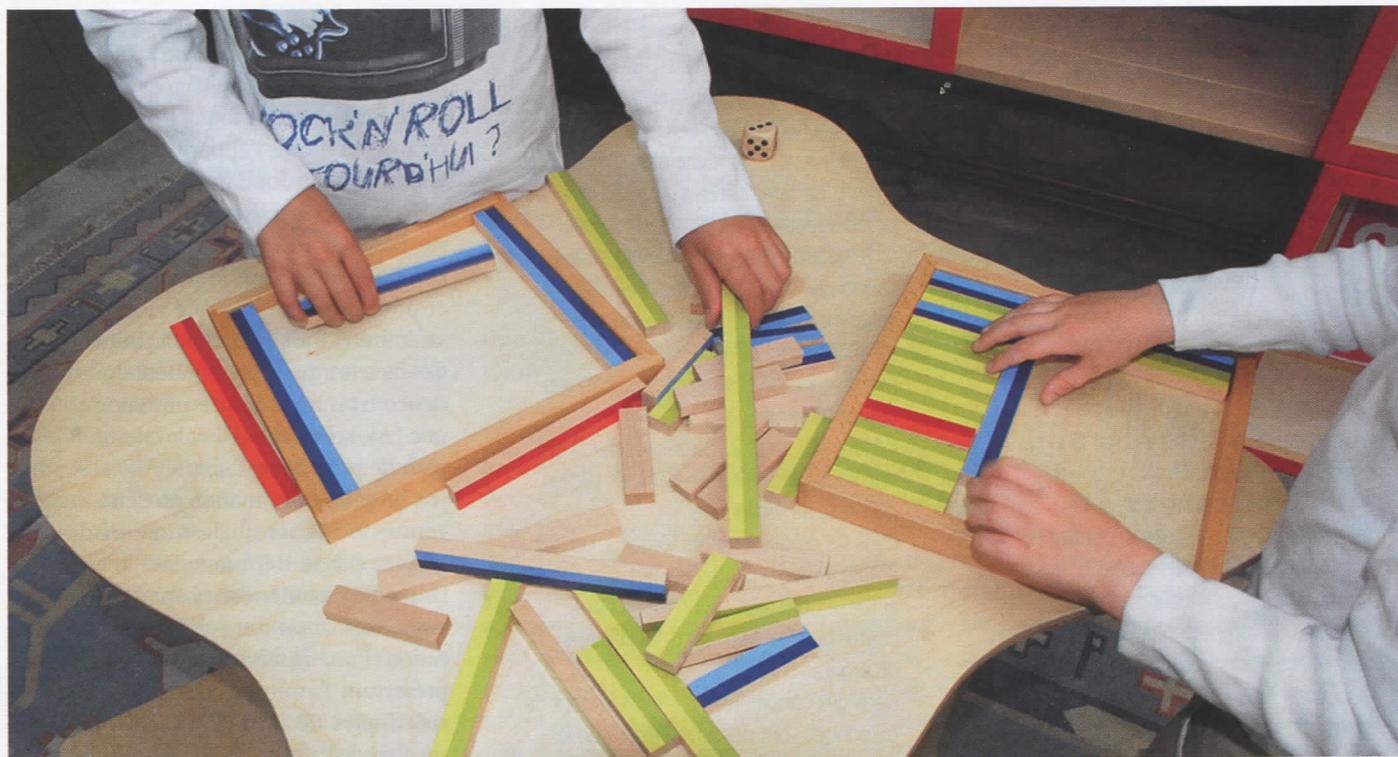
Yann Tannou

Matériel

Arthur et Marie, des jeux durables 100% français 28

Noémie Gendron-Bouillon





© Arthur et Marie

Arthur et Marie, des jeux durables 100% français

- Dans la famille « jeux haut de gamme », je souhaiterais les jeux Arthur et Marie. Bonne pioche !
- Ortho magazine en a testé quatre pour vous.

L'entreprise bretonne Arthur et Marie, située dans le Morbihan, est née en 1985 du désir de Catherine et de Jaqueline, les créatrices de la marque du nom de leurs enfants respectifs, de proposer des jeux inspirés, décoratifs et pédagogiques. Menuisières de formation, leur aventure commence dans un coin de l'atelier de Bertrand, le mari de Jaqueline, qui est ébéniste. Catherine a suivi son compagnon à l'étranger, et Jacqueline et Bertrand Auffret ont décidé de poursuivre l'activité avec cinq salariés, dans un atelier qui a bien grandi

depuis, mais dans lequel l'ambiance familiale subsiste. Avis aux adeptes du « fabriqué en France ». Toutes les références sont conçues et fabriquées dans l'entreprise bretonne. Qui dit haut de gamme dit un soin particulier apporté à la qualité des jeux, à leur esthétique, à leur intérêt pédagogique, aux conditions dans lesquelles ils sont conçus et au service proposé pour pouvoir les acheter.

La qualité: les jeux sont faits en hêtre, un bois de premier choix, solide et résistant, issu de plantations françaises contrôlées par l'Office national des forêts, qui est fourni par une scierie de Rennes. Le contreplaqué de bouleau vient, quant à lui, de Finlande, mais le fournisseur est situé à douze kilomètres de l'atelier. Les peintures, encres et vernis, fabriqués en France, répondent aussi à la norme européenne applicable aux

jouets et ne présentent aucun danger pour les utilisateurs, y compris lors de la mise à la bouche par un enfant.

L'esthétique: les jeux Arthur et Marie sont incontestablement de beaux objets. Ils puisent leur inspiration aussi bien dans l'art primitif et contemporain que dans le monde onirique. Ils conviennent pour la plupart à un jeune public mais notons l'esthétique très travaillée de certains tout à fait adapté à un public adulte.

L'intérêt pédagogique: ces jeux sont conçus pour permettre une acquisition effective et ludique des connaissances de façon durable. Les axes de travail sont nombreux ainsi que les domaines

d'apprentissage proposés: mathématiques, lecture, écriture, langage, logique, mémoire, motricité fine, spatialité, topologie, chronologie...



Les conditions de conception : le développement durable est au cœur du projet Arthur et Marie. L'atelier repose sur une ossature bois, il est équipé de panneaux photovoltaïques et d'une chaudière à bois, les emballages sont en papier recyclé. On veille à l'efficacité par la performance des techniques, à la sobriété des techniques utilisées et à l'utilisation de ressources renouvelables.

Le sens du service : les jeux sont seulement consultables sur le site^[1]; on ne peut pas les acheter sans passer par l'un des animateurs commerciaux qui se déplace sur votre lieu de travail pour vous les présenter. Certains trouveront cela contraignant, d'autres apprécieront la possibilité de pouvoir manipuler avant achat, d'échanger si le produit ne vous convient pas, d'avoir un service commercial de qualité avec un interlocuteur direct.

Évidemment, tout cela a un coût : compter entre 50 et 150 euros pour la plupart des jeux.

LE PUZZLE VERTICAL LOUP

Posé à la vue des patients qui rentraient dans le bureau, force est de constater que ce loup les attire. La plupart le prennent spontanément et souhaitent le manipuler. Deux possibilités : la construction à plat sur la table

ou enfilez les éléments

sur la tige verticale fixée sur un support en bois. Au-delà de l'activité de motricité fine, d'autres pistes d'exploitation du jeu sont proposées sur une fiche pédagogique (proposée pour chaque jeu de la marque). Le loup, animal de référence des contes, suscite l'intérêt de tous les enfants quels que soient leur âge ou leurs troubles et a permis la mise en place de bien des activités langagières. Bel objet également décoratif.

LE ROULE BOULE DES TOUT-PETITS

Dans ce boîtier, quatre boules en bois peintes (chaque boule en deux couleurs) qui tournent sur elles-mêmes fixées à leur socle. L'enfant ne peut pas les sortir. Le but est de faire rouler chaque boule pour la faire coordonner avec la couleur de fond de la fiche. On travaille la maîtrise



© Arthur et Marie

des gestes de faible amplitude, la concentration, la réflexion, le vocabulaire des couleurs. L'apprentissage est très progressif. Les enfants avec des troubles d u spectre autistique ont particulièrement apprécié ce jeu ; cela permettait une bonne entrée en matière en début de séance. Il a permis à d'autres, sensibles au support, de ne pas se « répandre » en fin de séance, mais, au contraire, de les remobiliser et de canaliser leur attention.

BANDES DE RAYURES

On a l'impression de travailler avec une œuvre de Vasarely tant les pièces – des bâchettes colorées – sont hypnotisantes quel que soit leur agencement sur le plateau. Ce support convient aussi bien à un jeune public qu'à un public adulte et permet de travailler les mathématiques, la logique (catégorisation, sériation...), la spatialité, la concentration... et tant d'autres choses. Un matériel simple : des bâchettes – grandes, petites ou moyennes – de trois couleurs distinctes à agencer dans un plateau ou hors plateau selon un modèle ou pas. Les exploitations de ce matériel sont nombreuses. Trois plateaux sont proposés et interchangeables. Ce support constitue une très bonne base de matériel



© Arthur et Marie

notamment pour les orthophonistes qui travaillent en cognition mathématiques.

LE JEU DES ÉMOTIONS

Notre coup de cœur ! Le jeu est composé de vingt-quatre personnages aux tenues graphiques colorées et aux émotions variées : la peur, la fatigue, la joie, la tristesse... Les possibilités de jeux sont variées : Mistigri, mime, mémoire, langage, lecture... Le jeu de mémoire est particulièrement intéressant, car les paires peuvent se faire selon les vêtements ou selon les émotions semblables et permettent ainsi de travailler la flexibilité de pensée du patient.

Si l'on décide d'y jouer comme un jeu de cartes (Mistigri), il est possible de poser les personnages debout face à soi. Les patients pour lesquels il est difficile de garder le jeu en mains apprécient cette attention portée à l'ergonomie du jeu. ■

[1] www.arthur-et-marie.com



© Arthur et Marie