

# **ANNEXES**

## **DU MEMOIRE**

En vue de l'obtention du  
Certificat de Capacité d'Orthophonie  
présenté par :

**Maëva ATTANA**

**Les troubles séquentiels verbaux, spatiaux et temporels chez des enfants ayant un retard de parole et/ou de langage.  
Évaluation et remédiation (création d'un jeu).**

# Annexes

# Annexe 1 : Règles du jeu

## REGLE DU JEU

### L'INSPECTEUR FOUILLIS

**But du jeu** : arriver le premier jusqu'à la tête de l'inspecteur Fouillis. Celui qui arrive en premier à la tête de l'inspecteur Fouillis gagne la partie.

**Matériel** :

Le plateau du jeu / Le dé des couleurs / Les pions

Les cartes « spatial » (localisations), « temporel » (rythmes), « séquentialité verbale » (symboles, couleurs, chiffres, lettres), « surprise » (bonus et malus), et les « multicolores » (qui regroupent tous les domaines vus en fin de partie).

**Nombre de joueurs** : 2 au minimum.

**Age des joueurs** : 4 à 8 ans / à partir de 4 ans.

**Durée du jeu** : 15 à 20 minutes (le maximum étant la durée d'une séance de rééducation soit : 30 minutes).

**Déroulement du jeu** : chacun leur tour, les joueurs lancent le dé des couleurs pour savoir sur quelle case ils doivent aller. Répondre à la question. Se présentent maintenant deux cas de figures :

Si la réponse donnée est bonne, le joueur reste où il est et à son prochain tour, il lancera à nouveau le dé pour avancer.

Si la réponse donnée est mauvaise, le joueur retourne à la case où il se trouvait précédemment et à son prochain tour, relancera le dé pour continuer à jouer.

### Consignes :

Cartes spatiales : « tu montres comme moi ! ». (Le gros point indique le départ du chemin, et on suit les flèches !)

Cartes temporelles : « tu tapes comme moi ! ».

Cartes séquentialité verbale : « tu dis comme moi ! ».

Cartes surprises : avancer / reculer d'un certain nombre de cases, rejouer, passer son tour, aller à la prochaine case rouge, jaune ou bleue (rectangles rouges, jaunes ou bleus).

Cases tricolores : à la fin du plateau, quand on arrive aux cases tricolores, on avance d'une seule case à chaque fois et on répond à la question indiquée par le dé (si le dé indique +1, on choisit sa question : bleue, rouge ou jaune).

### Signification des symboles :

☺ : tu rejoues / ✕ : tu passes ton tour / + 1 (ou 2, 3, 4) : tu avances de 1 (2, 3 ou 4) cases / -1 (ou 2) : tu recules de 1 (ou 2) cases / ? : carte surprise / D : départ / A : arrivée.

### Petit rappel concernant les capacités mnésiques d'un enfant :

4 ans : retient 2 à 3 éléments.

5 ans : retient 3 à 4 éléments.

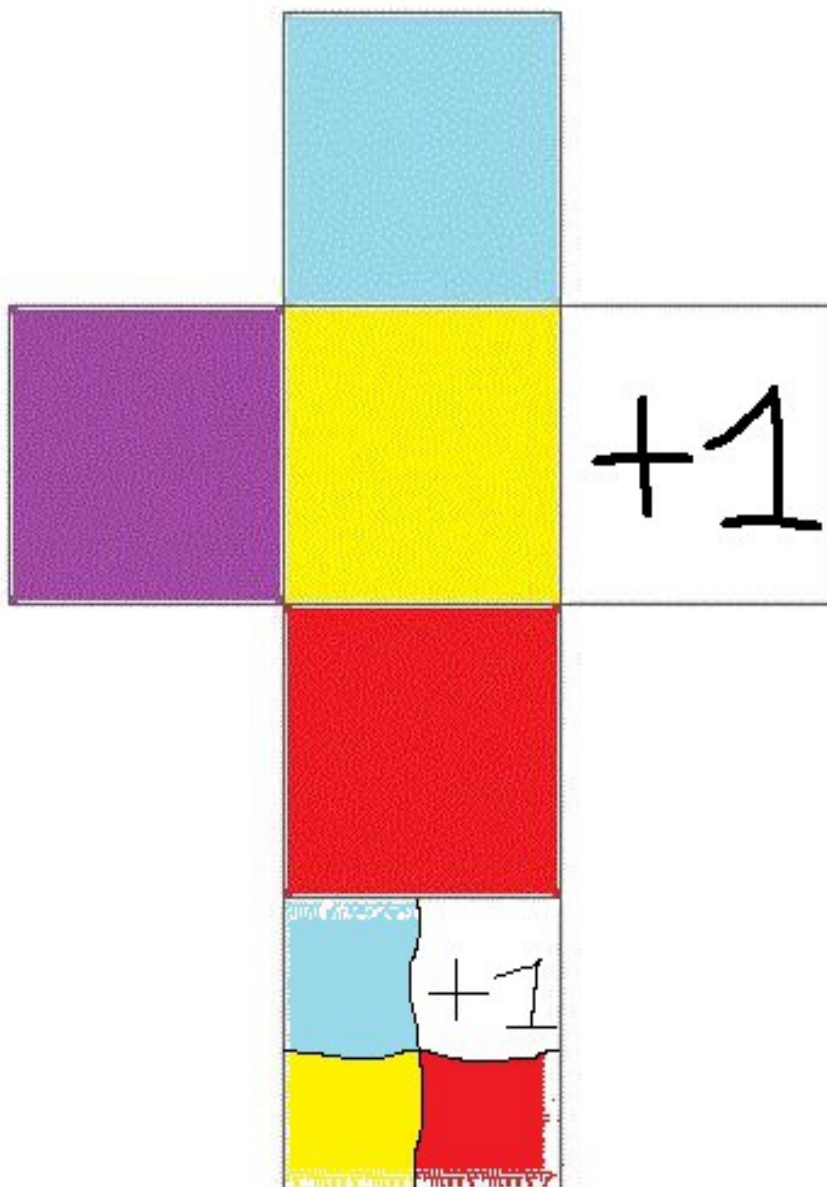
6 ans : retient 4 à 5 éléments.

7 et 8 ans : retient 5 éléments.

*Savoir ceci permet de choisir les cartes appropriées selon l'âge de l'enfant et ses capacités du moment.*

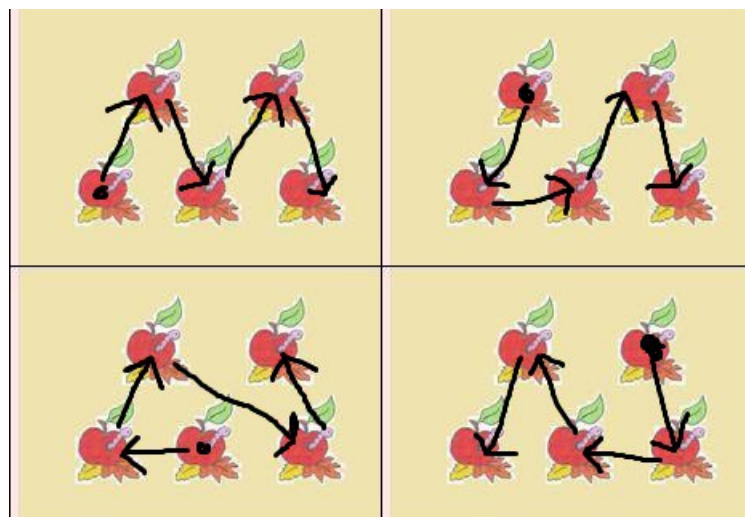
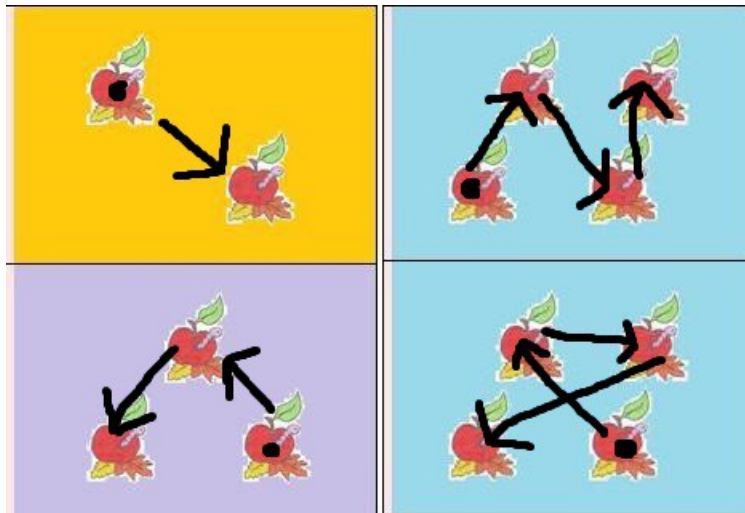
**Variante de la consigne pour les cartes temporelles** : on peut reproduire le rythme avec des instruments de musiques, taper dans ses mains etc.

## Annexe 2 : Dé de couleur



## Annexe 3 : Cartes du jeu

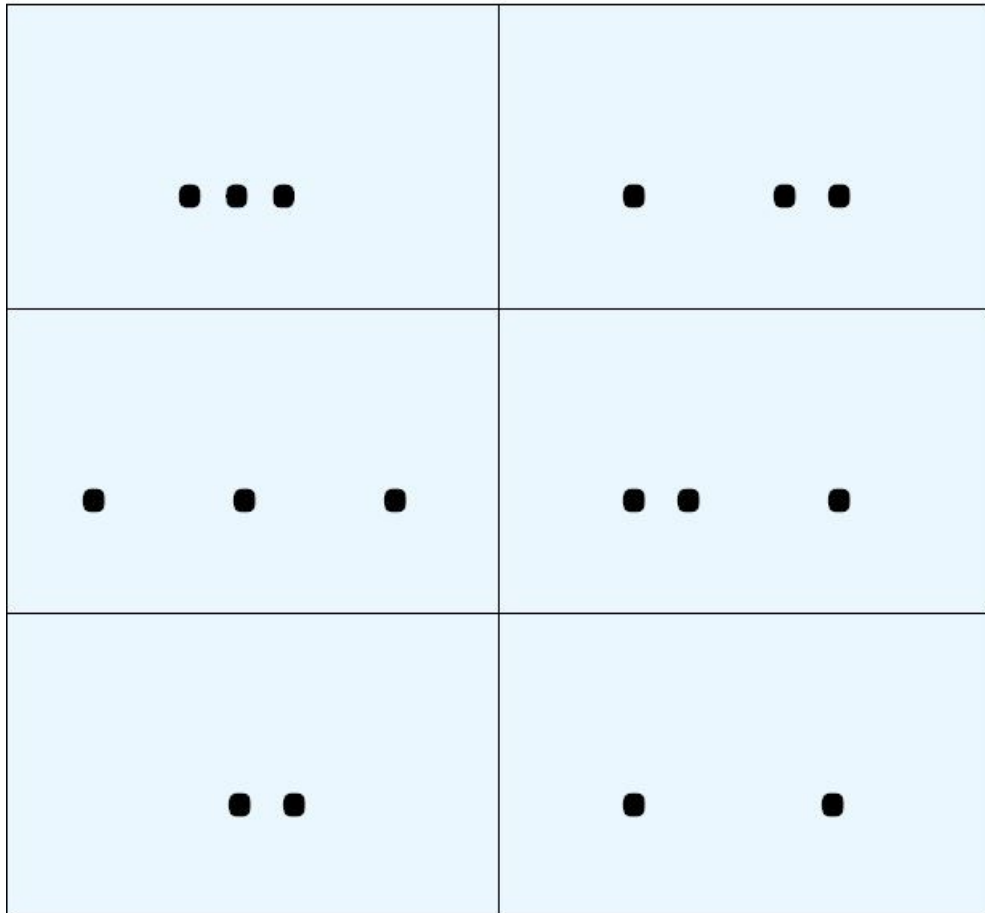
### 1. cartes spatiales recto exemples :



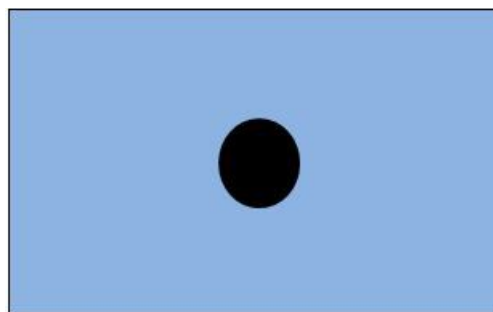
### 2. cartes spatiales verso :



**3. cartes rythmes recto exemples :**



**4. cartes rythmes verso :**



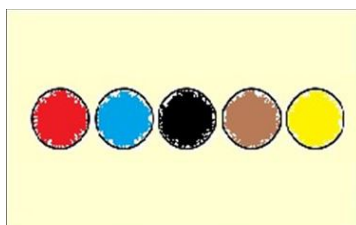
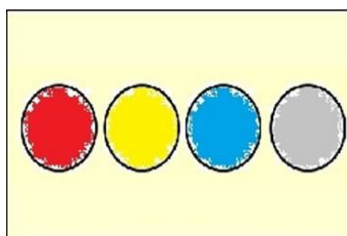
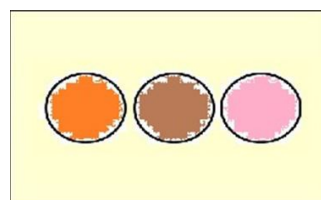
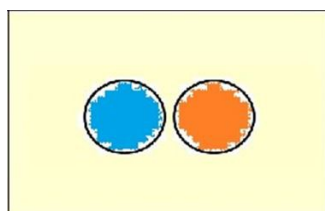
5. cartes séquentialité verbale recto exemples :

8 5

3 9 5

8 5 9 3

3 5 8 1 4

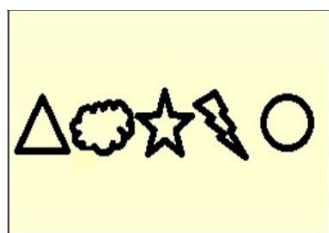
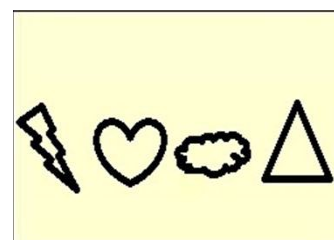
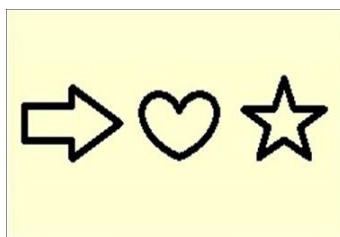
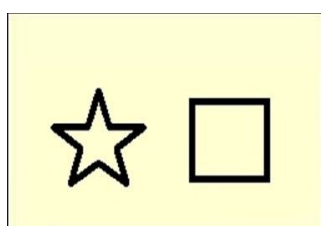


P A

I M O

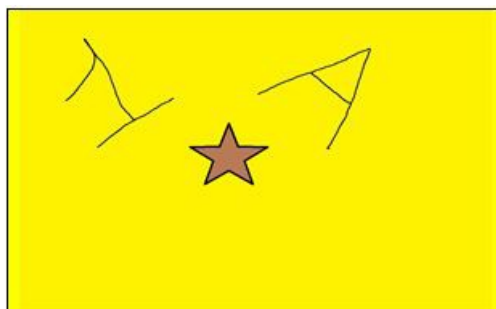
P I C O

TILOU

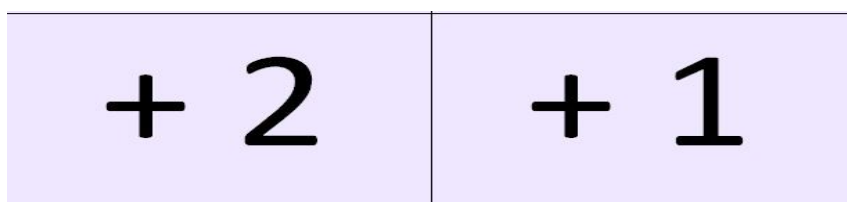
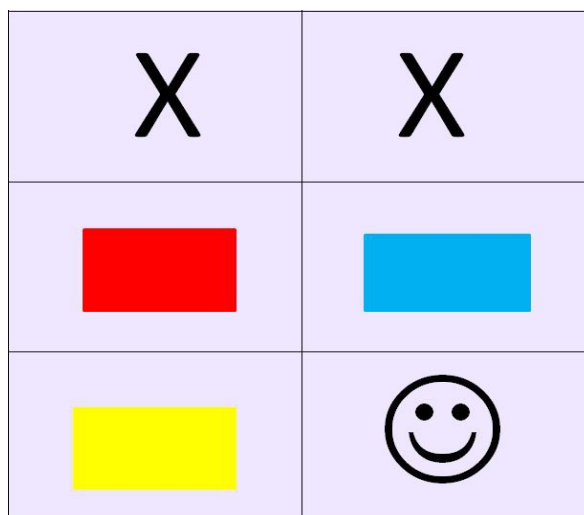




6. cartes séquentialité verbale verso :



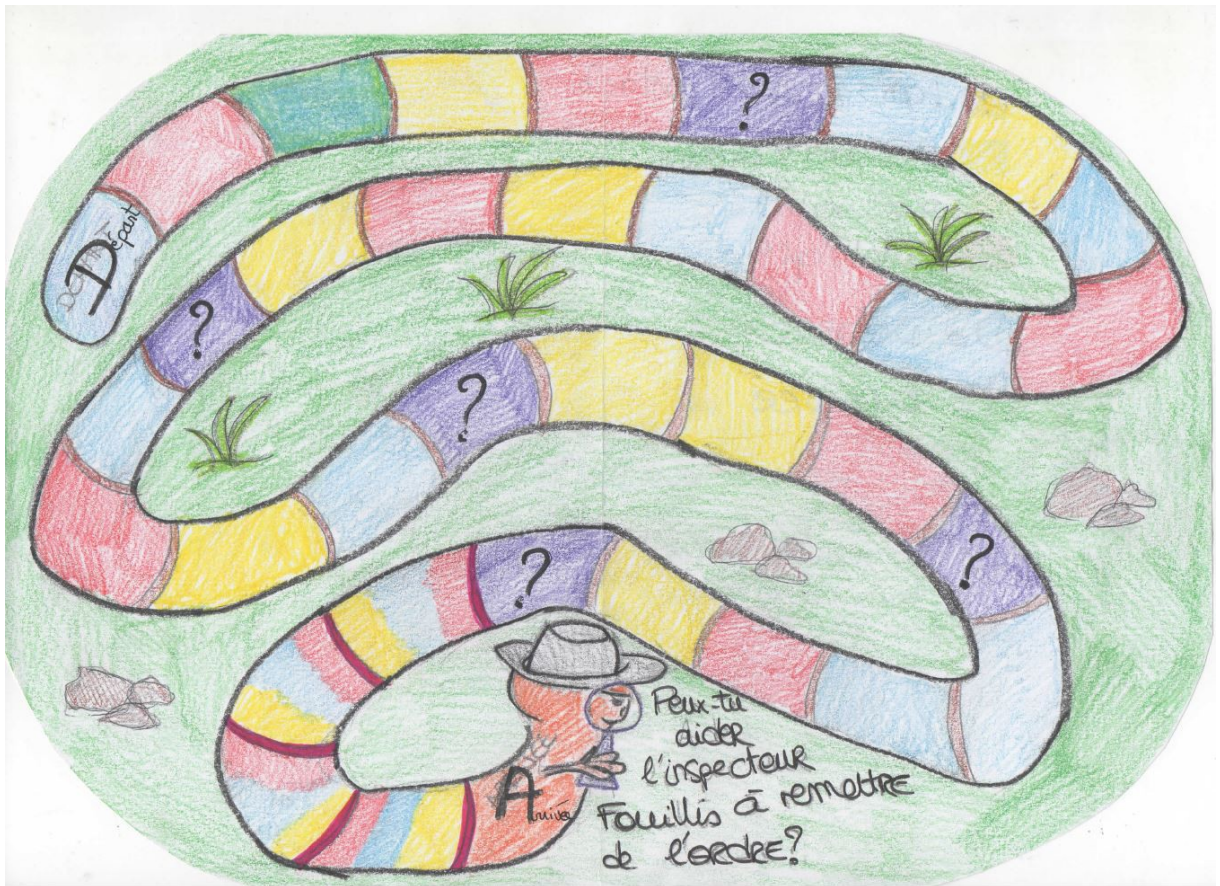
7. cartes surprises recto exemples :



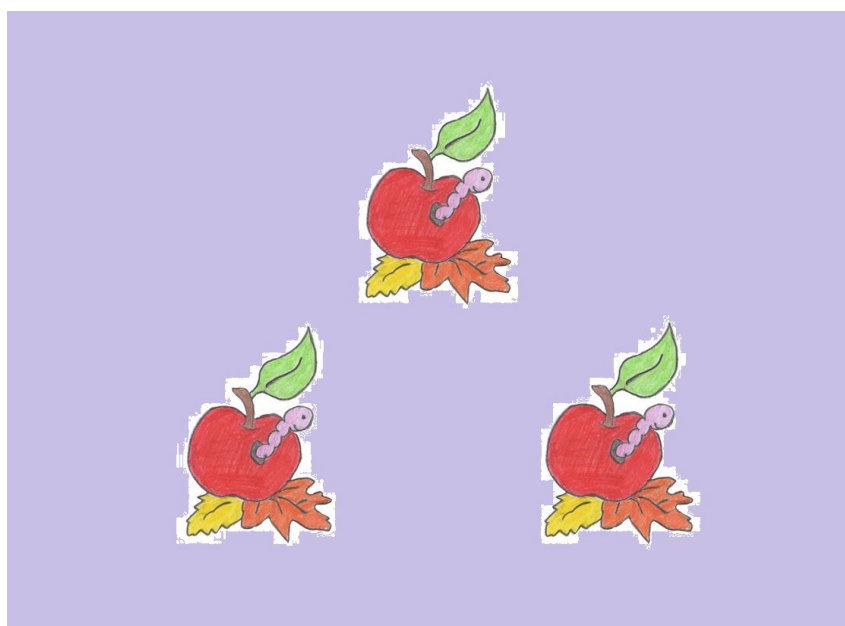
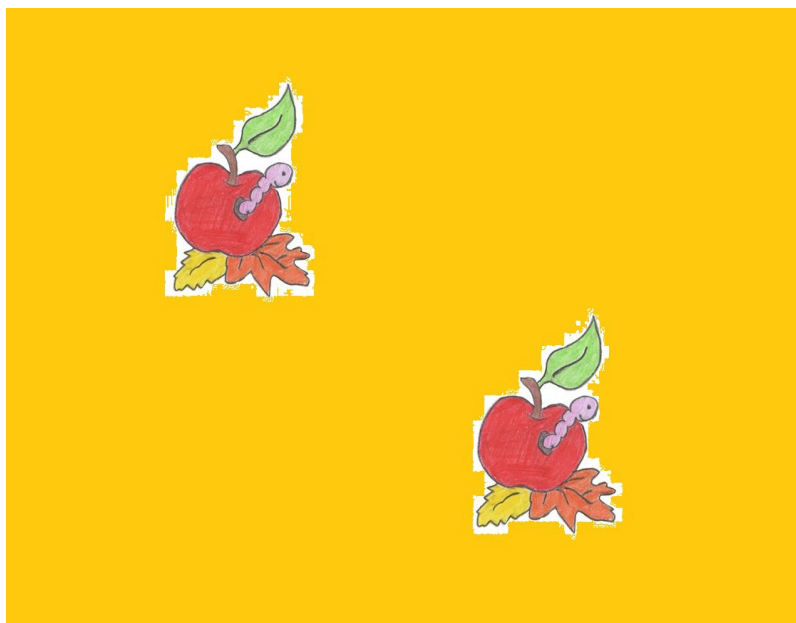
8. cartes surprises verso :

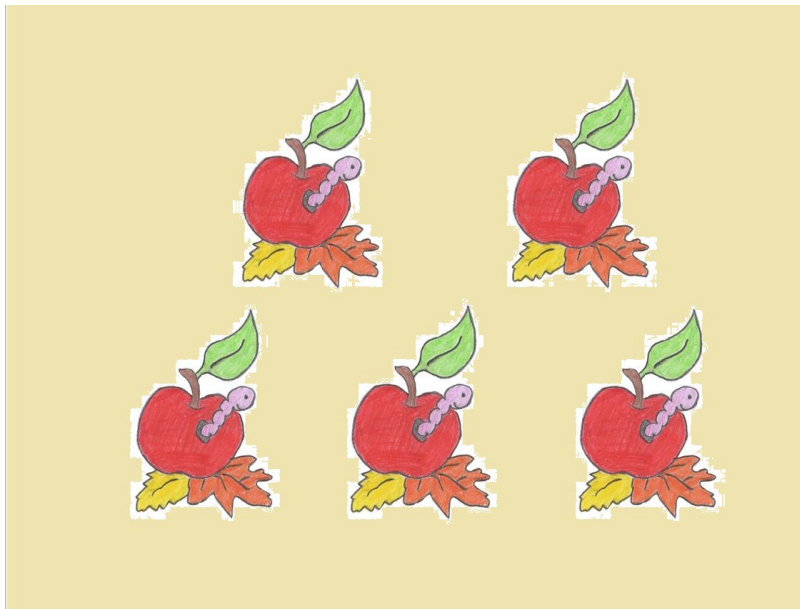
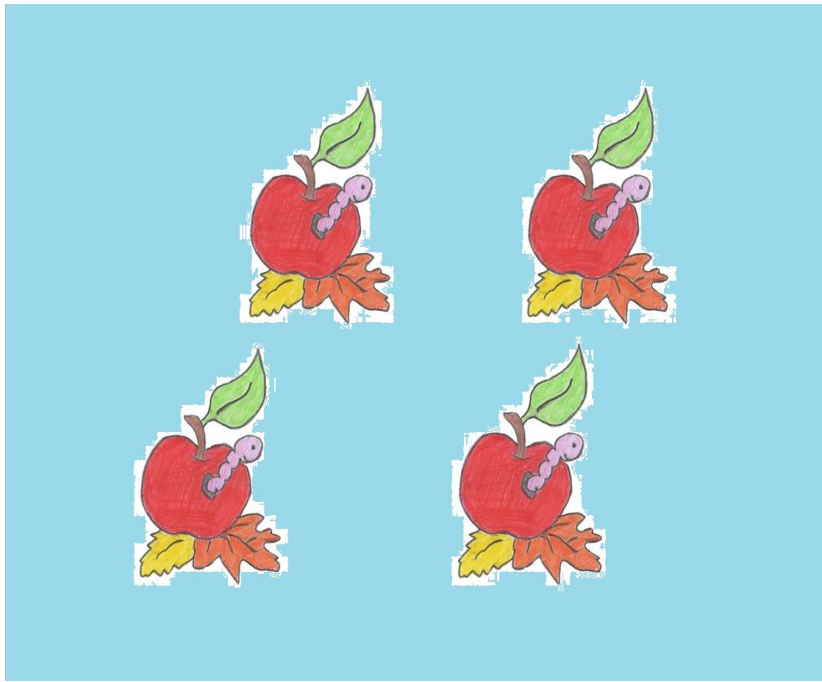


## Annexe 4 : Plateau du jeu



## Annexe 5 : Les planches « localisations spatiales »





## Annexe 6 : Formulaire vierge de consentement des parents

Madame, Monsieur,

Je suis étudiante en orthophonie à l'Institut d'Orthophonie Gabriel DECROIX à Lille. Dans le cadre de mon mémoire, je participe à une étude sur la mémoire de l'ordre chez des enfants.

Je sollicite aujourd'hui votre accord pour que votre enfant participe à cette étude qui consiste en une série d'épreuves de mémoire et/ou de langage et un jeu de plateau pour entraîner cette mémoire. Il va de soi que tout sera anonyme. Vous êtes libres ou non d'accepter que votre enfant participe à cette recherche. Si vous êtes d'accord, merci de remplir le formulaire suivant :

Je soussigné(e), (nom prénom) \_\_\_\_\_  
accepte que mon enfant participe à l'étude.

Fait à, \_\_\_\_\_ ; Le, \_\_\_\_\_

Signature (s) :

Les données resteront strictement confidentielles. Je n'autorise leur consultation et leur traitement informatique que par des personnes qui collaborent à la recherche, désignées par le directeur de recherche : Madame Annie Mansy.

Si vous le souhaitez, vous serez bien sûr libre à tout moment de changer d'avis et d'arrêter la participation de votre enfant.

## **Annexe 7 : batterie de séquentialité utilisée**

**Le bilan est issu du mémoire de Delos T. (2012). Voici la liste des épreuves utilisées :**

- comparaison de 2 séquences rythmiques différentes
- comparaison syllabique et phonémique
- localisation d'un mot dans une phrase
- localisation d'une syllabe dans un logatome
- localisation d'un son dans un logatome
- comparaison de 2 séquences de praxies bucco-faciales
- répétition d'un logatome
- réalisation de mouvements sur imitation
- comparaison de 2 séquences de mouvements
- copie manuelle de rythmes entendus
- répétition de mots
- répétition de sons
- imitation d'une séquence de praxies bucco-faciales

## Présentation du contexte

*Jean vient d'avoir 8 ans. Pour son anniversaire, son oncle indien l'a invité à aller chez lui au Canada. Hier, Jean a pris l'avion jusque Ottawa. Maintenant, il doit prendre le train qui le conduira à Oka. Il ne sait pas quel train prendre et il ne connaît pas la langue du pays.*

### 2.1 Comparaison de 2 séquences rythmiques auditives

#### Domaines concernés

Perception auditive

Conscience rythmique

#### Matériel

Bande sonore ou coups tapés

#### Consigne

*Jean demande à un vieil indien assis sur le quai : « S'il vous plaît, Monsieur, quel train dois-je prendre pour aller à Oka ? »*

*Le vieil indien répète : « Oka ? ». Jean fait « oui » de la tête et l'indien explique qu'il doit prendre le train qui fait un certain bruit sur les rails. Écoute bien : tu dois dire si on entend le même bruit*

**X XX X**

**X XXX X**

*Est-ce le même bruit ? Jean peut-il prendre ce train ?*

*En réalité, voilà le train de Jean. Écoute bien :*

**XX XX**

**XX XX**

*Est-ce le même bruit ? Est-ce le bon train ?*

en cas de réussite : *Voilà encore un autre train : écoute bien les deux bruits et dis-moi si ce sont les mêmes.*

**XX XX X**

**XX XX X X**

## 2.2. Comparaison syllabique et phonémique

### Domaines concernés

Perception auditive

Conscience phonologique syllabique et phonémique

Discrimination phonologique

### Consigne

***Jean est arrivé en gare de Oka. Il doit à présent trouver la tente de son oncle Hopo en demandant différentes directions, mais sans se tromper dans les noms !***

***Écoute bien et dis si on entend le même mot ; si par exemple, il doit dire « pagorésan » et il dit « pagosanré », est-ce bon ?***

***Écoute bien : 1. Il doit dire « faturémo » et il dit « farutémo », est-ce bon ?***

***2. Il doit dire « pédrotamo » et il dit « pédrotamo », est-ce bon ?***

***3. Il doit dire « blatoribu » et il dit « latoribu », est-ce bon ?***

### Remarque

En plus du nombre de syllabes, le nombre de questions a été réduit dans la mesure où la taille de cette épreuve semblait déséquilibrée par rapport aux autres.



## 2.3. Localisation d'un mot dans une phrase

### Domaines concernés

Perception auditive

Conscience syntaxique

Dénombrement

### Matériel

On marque des points sur un tableau ou on utilise des ronds en carton correspondant au nombre de mots.

### Consigne

***Jean va au restaurant de l'hôtel. La serveuse passe prendre la commande et parle lentement pour que Jean comprenne. Jean doit repérer dans la phrase ce qu'on lui propose à manger.***

***Écoute bien : par exemple, Jean veut du bœuf ; à quel endroit il entend le mot bœuf dans la phrase: « Le bœuf est frais du jour », ?***

***En réalité, Jean veut manger du poulet. Écoute bien : à quel endroit il entend le mot poulet dans la phrase : « Nous faisons du poulet aux épices »***

### Remarque

On peut écarter l'item si l'on juge l'enfant encore trop inefficace dans ce domaine (enfant de moyenne voire de grande section de maternelle).

## 2.4. Localisation d'une syllabe dans un logatome

### Domaines concernés

Perception auditive

Conscience phonologique

Métaphonologie

Dénombrement

### Matériel

Même matériel que 2.3.

### Consigne

***Avec son poulet, Jean veut manger du riz : ça se dit « blu » en indien. Il doit donc trouver le mot « blu » dans la phrase. Écoute bien : par exemple où entend-on « blu » dans « cablutira », ?***

***En réalité, la serveuse dit, écoute bien : « licrobluta ». Où entend-on « blu » ?***

### Remarque

Même remarque que 2.3.

Devant les difficultés éprouvées lors des premières passations, il a été convenu d'utiliser le prénom de l'enfant et de ses familiers en exemples préalables.

## 2.5. Localisation d'un phonème dans un logatome

### Domaines concernés

Perception auditive

Conscience phonémique

Métaphonologie

Dénombrement

### Matériel

Même matériel que 2.3.

### Consigne

***Le lendemain, le patron de l'hôtel lui confie un secret : « Il y a une formule secrète que peu de gens ont su réaliser. Si tu y arrives, tu peux partir sans payer. Dans cette formule secrète, il y a un son magique ; tu dois trouver à quelle place il se situe. Écoute bien : par exemple on cherche le son magique [v] ; où est le son [v] dans ovil ?***

***En réalité, la son magique est [l] ; où est le son [l] dans pali ?***

### Remarque

La conscience phonémique étant la plus tardive à se mettre en place, nous avons fortement réduit la difficulté par rapport à l'épreuve originale. En cas de succès de l'enfant, nous pouvons alors augmenter la difficulté de l'exercice.

Même remarque que 2.4.

## 2.6. Comparaison de deux séquences de praxies bucco-faciales

### Domaines concernés

Conscience de la motricité fine  
perception visuelle

### Consigne

***En sortant de l'hôtel, Jean rencontre son oncle Hopo. Ils sont tous les deux très contents et font le salut de bienvenue. Son oncle fait le salut et Jean doit l'imiter. Si par exemple l'oncle Hopo fait ceci et Jean ceci : regarde bien***

	<b>Oncle Hopo</b>	<b>Jean</b>
1	Ouvrir la bouche	Ouvrir la bouche
2	Sourire	Gonfler les joues
3	Gonfler les joues	Sourire

***Jean a-t-il bien fait comme son oncle ?***

***En réalité, son oncle a fait ceci et Jean ceci : regarde bien***

	<b>Oncle Hopo</b>	<b>Jean</b>
1	Tirer puis rentrer la langue	Ouvrir la bouche
2	Mettre les lèvres en avant	Mettre les lèvres en avant
3	Gonfler les joues	Gonfler les joues

## 2.7. Répétition d'un logatome

### Remarque

Dans les épreuves de répétition, on observera particulièrement le respect du nombre d'éléments de la séquence, de leur nature, de leur ordre et de leur rythme, en notant systématiquement les réponses de l'enfant.

### Domaines concernés

Conscience phonologique

Programmation articulatoire

Déroulement de l'articulation et de la parole

### Consigne

***Après le salut, Jean veut dire bonjour. Hopo lui dit et Jean répète.***

***Écoute bien et répète ce que je dis : « riméploc »***

***Répète encore : « javirélu » ; « plubantamé »***

### Remarque

Pour approfondir l'analyse, on pourra se reporter au bilan de langage oral classique.

## 2.8. Réalisation de mouvements sur imitation

### Domaines concernés

Perception d'une séquence motrice

Reproduction motrice globale

### Consigne

***Jean et Hopo sont vraiment content de se retrouver. Hopo entame une danse et Jean essaye de l'imiter. Regarde bien :***

Demander à l'enfant de nous imiter :

*1- Lever les bras*

*2- S'accroupir*

*3- Se mettre sur un pied*

*4- Tendre les bras devant soi*

Autre item en cas d'échec :

*1- Lever la jambe*

*2- Sauter*

*3- Croiser les bras*

*4- Lever la tête*

### Remarque

Devant l'apparente facilité des premiers participants, nous avons décidé de rajouter un quatrième item.

## 2.9. Comparaison de 2 séquences de mouvements

### Domaine concerné

Perception de la motricité globale

### Consigne

***Hopo veut maintenant que Jean lui montre une danse. Jean lui montre alors la danse de la tektonik et Hopo l'imité. Mais est-ce qu'il l'imité bien ? Regarde bien : si par exemple Jean fait ceci et Hopo ceci :***

	<b>Jean</b>	<b>Hopo</b>
1	Plier le bras droit	Plier le bras droit
2	Baisser la tête	Lever le bras gauche
3	Lever le bras gauche	Baisser la tête
4	Tourner la tête	Tourner la tête

En cas d'échec :

***En réalité, Jean fait ceci et Hopo ceci :***

	<b>Jean</b>	<b>Hopo</b>
1	Mettre la tête en arrière	Mettre la tête en arrière
2	Lever les deux bras	Lever les deux bras
3	Tendre le bras gauche	Tendre le bras gauche
4	Croiser les bras	Croiser les bras

### Remarque

Même remarque que 2.8.

## 2.10. Copie manuelle de rythmes entendus

### Domaines concernés

Conscience du rythme

Conscience du tempo

Reproduction rythmique

### Matériel

Bande sonore ou coups tapés

### Consigne

***Hopo emmène Jean découvrir son pays. Ils entrent alors dans une forêt où on entend un oiseau taper dans l'arbre. Hopo écoute avec attention si c'est un « pilo » ou un « rapouti ».***

***Écoute bien et imite le bruit du pilo. Je te dis quand tu peux commencer. Écoute :***

**XXX X**

**A toi.**

**Maintenant, imite le bruit du rapouti. Je te dis quand tu peux commencer. Attention...**

**X X XX**

**A toi.**

**Il existe un troisième oiseau qui fait...attention...**

**XX X X XX**

**A toi.**

### Remarque

Il a été décidé après les premières passations que le troisième item serait plus difficile



## 2.11. Répétition de mots

### Domaines concernés

Perception auditive de la parole

Réalisation de la parole

### Consigne

*Hopo montre à Jean les animaux de la forêt. Jean essaie de les retenir pour pouvoir le raconter plus tard. Écoute bien : je vais te dire des noms d'animaux, et quand je te le demanderai, tu me les répéteras. Attention...*

**Biche / Écureuil / Serpent / Aigle**

*Puis plus tard, ils en voient d'autres. Attention, écoute bien et répète :*

**Ours / Crapaud / Colombe / Sanglier**

## 2.12. Répétition de sons

### Domaine concerné

Perception auditive

Fusion syllabique

### Consigne

***C'est la fin de la journée. Hopo veut apprendre à Jean le mot « au revoir ». Il va dire les sons un par un et Jean doit les assembler.***

***Écoute bien : Hopo dit [s]...[u]***

***Puis il dit : [p]...[o]***

***« A demain » est un autre mot, écoute bien, il est plus long :***

***[f]...[a]...[t]...[u]***

## 2.13. Imitation d'une séquence de praxies bucco-faciales

### Domaines concernés

Perception praxique

Représentation praxique

Réalisation praxique

### Consigne

***Jean est dans son lit et se rappelle de tous les bons moments de la journée. Il se rappelle notamment le salut de bienvenue. Je te le remontre une fois, puis c'est à toi de le refaire . Attention...***

1- Tirer et rentrer la langue

2- Mettre les lèvres en avant

3- Gonfler les joues

4- Sourire

***Puis il imagine le salut du départ ; je te le montre, puis c'est à toi de le faire. Attention...***

1- Ouvrir la bouche

2- Gonfler les joues

3- Sourire

4- Rentrer les lèvres

### Remarque

Même remarque que 2.8.

## Annexe 8 : grille de correction du bilan

### Grille de correction du bilan

**1.**

	<b>oui</b>	<b>non</b>
Exemple		X
Réponse	X	

**2.**

	<b>oui</b>	<b>non</b>
Exemple		X
Réponse 1		X
Réponse 2	X	
Réponse 3		X

**3.**

	1	2	3	4	5	6
Exemple		X				
Réponse				X		

**4.**

	1	2	3	4
Exemple		X		
Réponse			X	

**5.**

	1	2	3	4
Exemple		X		
Réponse			X	

**6.**

	<b>oui</b>	<b>non</b>
Exemple		X
Réponse		X

**7.**

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	Riméploc	
2	Javirélu	

A noter

- respect du nombre d'éléments (n) :
- respect de leur nature (na) :
- respect de l'ordre (o) :
- respect du rythme (r) :

**8.**

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	Lever les bras	
2	S'accroupir	
3	Se mettre sur un pied	

(n) :  
 (na) :  
 (o) :  
 (r) :

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	Lever les bras	
2	S'accroupir	
3	Se mettre sur un pied	

(n) :  
 (na) :  
 (o) :  
 (r) :

**9.**

	<b>oui</b>	<b>non</b>
Exemple		X
Réponse	X	

**10.**

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	XXX X	
2	X X XX	
3	XX X X	

(n) :  
(na) :  
(o) :  
(r) :

**11.**

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	Biche	
2	Écureuil	
3	Serpent	
4	Aigle	

(n) :  
(na) :  
(o) :  
(r) :

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	Ours	
2	Crapaud	
3	Colombe	
4	Sanglier	

(n) :  
(na) :  
(o) :  
(r) :

**12.**

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	su	
2	po	
3	fatu	

(n) :  
(na) :  
(o) :  
(r) :

**13.**

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	Ouvrir la bouche	
2	Sourire	
3	Gonfler les joues	

(n) :  
(na) :  
(o) :  
(r) :

	<b>Réponse</b>	<b>Enfant</b>
1	Tirer et rentrer la langue	
2	Mettre les lèvres en avant	
3	Gonfler les joues	

(n) :  
(na) :  
(o) :  
(r) :