

Guillaume Bousquet

PACK ORTHO'GAFFES



**10 activités RéEDUK'action pour développer les compétences
nécessaires à l'entrée dans l'orthographe lexicale et
grammaticale**

Livret d'activités





Pack ORTHO'GAFFES

1ère version - juin 2023

Tous droits réservés

Ce manuel n'est disponible que pour les utilisateurs du pack ORTHO'GAFFES issu de la RéÉDUK'action et ne peut être utilisé que dans ce cadre de formation.

Ce programme ne peut être enseigné et diffusé que par des instructeurs qualifiés. Il est illégal de se présenter comme accompagnant/formateur de ce contenu sans accord de licence à jour avec **Guillaume Bousquet**.

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite sans la permission écrite de l'auteur, qu'elle qu'en soit la forme, le moyen ou la raison. Seule exception à ce qui précède : des extraits de 300 mots ou moins peuvent être cités dans un motif d'enseignement par des instructeurs sous licence avec **Guillaume Bousquet** et à condition que les sources soient citées en référence, incluant le titre et le nom de l'auteur.

AVERTISSEMENT

L'auteur a conçu les activités et protocoles décrits dans ce manuel uniquement dans un but éducatif et non médical.

L'auteur n'utilise directement ou indirectement aucune partie de ce travail ni pour diagnostiquer, ni pour prescrire, ni pour traiter qui que ce soit, y compris les participants à la formation. Les personnes utilisant les activités, protocoles et recommandations le font uniquement dans un but éducatif. Notre premier but est de permettre à chacun d'expérimenter davantage la joie d'apprendre et d'activer son potentiel.

L'auteur ne présentant pas ce matériel comme traitement de quelque nature que ce soit, il ne pourrait donc être tenu responsable en aucune manière de la mauvaise utilisation qui pourrait en être faite.

Les instructeurs/accompagnants ne sont pas habilités pour diagnostiquer, traiter ou s'occuper de quelque problème médical que ce soit.

Ainsi la RéEDUK'action ne fait partie d'aucun modèle médical. C'est une approche éducationnelle et ré-éducationnelle conçue pour compléter les outils et méthodes d'amélioration de l'apprentissage.

Nous utilisons parfois un modèle pédagogique utilisant des termes de type « neurologique ». Il s'agit de notre explication « scientifique » simplifiée, qui n'est fournie qu'à titre informatif comme aide pour comprendre notre expérience d'apprentissage. L'auteur est un pédagogue et non un scientifique du domaine médical ou thérapeutique.

Table des matières

Présentation générale	4
Présentation de la RéEDUK'action	5
Objectif PACK ORTHO'GAFFES	6
Individuel et collectif	7
Supports et activités	8
Les vidéos dans votre espace privé	9
Le menu d'apprentissage	10
Le matériel	11
Mise en route	13
Les 10 activités du PACK ORTHO'GAFFES	15
Activité 1 : SENS'ACTION	16
Activité 2 : T'ES-TOI	16
Activité 3 : DIS-MOI-TOUX	16
Activité 4 : DISCRIKOLOR	16
Activité 5 : ACTIV'ACTION	16
Activité 6 : TACT'IMAU	16
Activité 7 : SITU' ACTIONS	16
Activité 8 : STORYMAGE	16
Activité 9 : INDI'SAGE	16
CONCLUSION	17

Présentation générale



PACK ORTHO'GAFFES

Présentation de la RéEDUK'action

Vous avez fait l'acquisition du PACK ORTHO'GAFFES. Vous allez découvrir des outils pratiques, dynamiques et ludiques.

Les activités proposées dans ce pack sont toutes issues des parcours de la RéEDUK'action, approche holistique et multi-sensorielle pour l'accompagnement des difficultés et troubles d'apprentissage.

Le principal objectif de la RéEDUK'action est, dans la mesure où les difficultés rencontrées dépendent de dysfonctionnements d'apprentissages ou d'une logique interne déstructurante, de redonner à la personne son plein potentiel d'apprentissage et donc une nouvelle liberté !

L'ensemble des principes fondamentaux et de la philosophie de cette approche sont présentés dans le **livret d'introduction à la RéEDUK'action**, disponible à l'achat lors de votre commande ou en écrivant à Guillaume Bousquet : contact@pedagogie.fr

Les compétences développées grâce aux outils de la RéEDUK'action sont nombreuses. En voici les principaux champs (liste non exhaustive) :

- **L'intégration consciente de la discrimination sensorielle :**
 - Vue consciente : intégration consciente des perceptions visuelles
 - Toucher conscient : intégration consciente des perceptions tactiles
 - Écoute consciente : intégration consciente des perceptions auditives

- **L'intégration consciente de l'ancrage spatio-temporel.**

- **L'intégration consciente du schéma corporel et de la latéralité / Coordination consciente.**

- **L'intégration consciente de compétences scolaires fondamentales :**
 - Écriture : intégration consciente du geste graphique et de l'écriture / Écriture consciente
 - Lecture : intégration consciente du code graphique et des phonèmes
 - Calcul : intégration consciente de la réalité numérique
 - L'intégration consciente de sa logique interne en jeu dans l'apprentissage
 - Grammaire : intégration consciente des structures grammaticales et orthographiques fondamentales

- **Le renforcement des compétences exécutives fondamentales :**
 - La mémoire de travail
 - Le contrôle inhibiteur
 - La flexibilité cognitive

- **La mise en place de stratégies pour favoriser l'apprentissage :**
 - L'attention / la concentration
 - La méthode de copie
 - La mémorisation (vocabulaire, définition, textes, leçons)

- L'analyse de texte
- L'écriture personnelle (rédaction)
- La compréhension des énoncés courts et longs
- La dés-abstraction / association de sens

Aujourd'hui, notamment grâce aux formules en vidéo, les outils de la RéEDUK'action sont utilisés dans toute la France, ainsi que dans plusieurs pays européens (Portugal, Suisse, Belgique, Pays-Bas).

Objectif **PACK ORTHO'GAFFES**

L'orthographe convoque deux entrées sensorielles : la vue et l'ouïe. En effet, pour écrire correctement la langue française, l'apprenant doit d'une part écouter le son des mots qu'il veut écrire et d'autre part porter son attention sur leur aspect morphe-visuel. En amont de la compétence orthographique qui repose donc sur les propriétés phonologiques et visuelles des mots, il y a deux perceptions sensorielles : la vue et l'ouïe. Certains individus peinent à entrer dans l'orthographe car ces perceptions n'ont pas été intégrées consciemment.

Les activités proposées dans le pack ORTHO'GAFFES ont été choisies pour leur pertinence dans le développement et la rééducation des perceptions auditives et visuelles conscientes.

Le pack ORTHO'GAFFES contient 10 activités issues des parcours de la RéEDUK'action :

- 4 activités du parcours 1, MULTI'SENS : *Sens'action, Discrikolor, Tact'imaux, Situ'actions*
- 3 activités du parcours 2, MULTI'SONS : *Activ'action, Dis-moi-toux, T'es-toi*
- 3 activités du parcours 3, MULTI'MOTS : *Indi'sage, Storymage, Mémoris'action*

Les protocoles des activités reposent sur trois fondements :

- les principes de la pédagogie de la parole
- les principes de l'Education Kinesthésique®
- l'apport des neurosciences cognitives sur les apprentissages

Ces principes sont à découvrir dans les vidéos incluses dès l'achat d'un pack ORTHO'GAFFES.

Individuel et collectif

A l'origine, les outils de la RéEDUK'action ont été conçus pour de l'accompagnement individuel en séance. Les activités que vous découvrirez dans le PACK ORTHO'GAFFES se prêteront donc parfaitement à un **accompagnement individuel en séance ou à la maison**. Leur caractère ludique et dynamique contribuera à rendre vos séances encore plus agréables, pour vous et pour l'apprenant, et plus efficaces.

Le temps et les expériences ont par ailleurs montré **que plusieurs activités sont adaptées pour une utilisation en groupe sous formes d'ateliers, en classe ou ailleurs**.

Certaines activités nécessiteront parfois quelques petites adaptations que l'accompagnant mettra naturellement en place en fonction de son objectif, de son public et du nombre d'enfants dans son groupe.

Des suggestions d'utilisation en groupe sont proposées dans le protocole de chaque activité. Toutefois, les activités de la RéEDUK'action ne sont ni figées ni limitées et la créativité a toute sa place ! L'accompagnant est invité à faire preuve d'imagination dans l'utilisation et l'adaptation des outils. L'important est de comprendre le bien-fondé des protocoles proposés et d'être fidèle aux principes pédagogiques qui les sous-tendent. Nous invitons les accompagnants à visionner les vidéos de présentation de la pédagogie de la parole disponibles sur la plateforme digitale, dans votre espace privé (ces vidéos font partie du pack offert lors de la commande).

Supports et activités



PACK ORTHO'GAFFES

Les vidéos dans votre espace privé

Lors de votre commande du PACK ORTHO'GAFFES, vous avez reçu un mail contenant un lien vers **votre espace privé** . En effet, l'achat de ce pack vous donne accès à de nombreuses vidéos :

- **Un pack vidéo pour découvrir la théorie de la pédagogie de la parole** : rôle de la parole dans l'apprentissage, subvocalisation et évocation, les grands principes de la lecture et l'écriture, la distinction entre difficultés et troubles d'apprentissage. Ces vidéos vous permettront de découvrir les fondements théoriques des activités et de comprendre les protocoles qui en découlent.
- **Les vidéos QUID de chaque activité** : ces vidéos présentent l'intérêt de chaque activité.
- **Les vidéos en séance avec un apprenant** : ces vidéos vous permettent de voir l'activité menée en direct avec un apprenant, en situation de séance d'accompagnement.
Comme il s'agit du démarrage de chaque activité, il est possible que tout le protocole de l'activité ne soit pas passé en revue dans la vidéo. C'est pourquoi ce support vidéo est complémentaire au présent livret en ce qu'il permet de voir en images les activités, mais il ne remplace pas le livret d'activités et ses protocoles détaillés.
- **Les vidéos DÉBRIEFING & PERSPECTIVES** : ces vidéos proposent une analyse de la séance, des commentaires sur l'activité à la lumière des réactions et comportements de l'apprenant, ainsi que des perspectives pour utiliser l'activité dans la durée.

Les vidéos auxquelles vous avez accès ont été réalisées dans le cadre des Formations Complètes RéEDUK'action. Ainsi, il ne faudra pas porter attention au fait que le numérotage des vidéos et les mentions faites au livret dans les vidéos ne concordent pas avec l'organisation du PACK ORTHO'GAFFES et de ce livret. Ce décalage sur la forme ne nuit en rien à la qualité et la pertinence des activités que vous allez découvrir.

Les vidéos sont accessibles en illimité sur une plateforme digitale sécurisée, 24h/24 et 7j/7.

Le menu d'apprentissage

Le menu d'apprentissage désigne les différentes activités que l'accompagnant peut choisir de réaliser avec l'apprenant.

Les activités du PACK ORTHO'GAFFES répondent à plusieurs objectifs :

- Les activités pour **libérer les blocages sensoriels**, basées sur la pratique de comptines parlées :
→ 2 activités : *SENS'ACTION / ACTIV'ACTION*
- Les activités pour **construire la perception visuelle consciente (vue globale et discrimination fine)**
→ 2 activités : *DISCRIKOLOR / INDI'SAGE*
- Les activités pour **construire la perception auditive consciente (rythme, perception d'ensemble et conscience phonémique)**
→ 2 activités : *T'ES-TOI / DIS-MOI-TOUX*
- Les activités pour **renforcer l'évocation, l'ancrage temporel et la mémoire à long terme**
→ 4 activités : *TACT'IMAUX / SITU' ACTIONS / STORYMAGE / MÉMORIS'ACTION*

Dans ce livret, les activités ont été placées dans l'ordre suivant :

- 1/ Sens'action
- 2/ T'es-toi
- 3/ Dis-moi-toux
- 4/ Discrikolor
- 5/ Activ'action
- 6/ Tact'imaux
- 7/ Situ'actions
- 8/ Storymage
- 9/ Indi'sage
- 10/ Mémoris'action

Le classement de ces activités suit une certaine logique. Il est donc à fait pertinent de les faire découvrir dans cet ordre. Toutefois l'accompagnant est libre de choisir l'ordre qui lui convient en fonction de la connaissance qu'il a de l'apprenant et de ses besoins.

Le matériel

Le PACK ORTHO'GAFFES contient le matériel suivant :

- le Discrikolor (les pièces et le cadre en bois, 10 modèles et le sac de rangement)
- 1 Manchon et 4 figurines d'animaux
- 1 jeu de cartes Situ'actions
- 16 séries de petites cartes visuelles et leur étui de rangement
- 1 lot de 30 cartes visuelles
- 1 fiche plastifiée "technique des sacs"
- 1 livret d'activités contenant le protocole de chaque activité

Quelques explications sur le matériel nécessaire :

A propos du Discrikolor :

Le Discrikolor est composé d'un cadre en bois, de 10 figures à reproduire et de 52 pièces de couleur réparties comme suit :

- 14 pièces jaunes : 4 carrés / 4 triangles / 6 losanges
- 12 pièces rouges : 2 carrés / 6 triangles / 4 losanges
- 14 pièces vertes : 2 carrés / 6 triangles / 6 losanges
- 12 pièces bleues : 2 carrés / 6 triangles / 4 losanges

+ 3 pièces de remplacement en cas de perte de l'une d'entre elles (1 triangle, 1 losange et 1 carré vierges).

A propos des animaux en plastique :

- Les animaux utilisés en *RéEDUK'action* doivent impérativement être de qualité afin d'être le plus proche possible de la réalité, avec de nombreux détails perceptibles par le toucher (marques conseillées : Schleich / Papo)
- Les éléments visuels ont assez peu d'importance : si l'animal a perdu un peu de sa couleur à certains endroits, ce n'est pas la peine de le changer. L'important, c'est la qualité tactile de l'animal.
- Il est préférable de ne pas utiliser des animaux qui font traditionnellement peur (comme l'araignée, le serpent, le crocodile, le requin, etc.). Si vous apprenez que l'enfant aime un de ces animaux, alors vous pourrez travailler dessus, avec son autorisation.
- Les enfants aiment souvent les dinosaures mais leur pertinence est moindre car ceux-ci ne font pas partie du quotidien de l'enfant (même pas visibles dans un zoo) et ils se distinguent surtout par leurs formes principales (détails grossiers). Il sera bien sûr possible d'en intégrer dans la série des animaux, surtout si ça motive l'apprenant.

A propos des cartes Situ'actions :

Ces cartes sont proposées à titre d'exemple pour aider les premiers pas de l'accompagnant dans cette activité en lui fournissant des exemples

d'action pouvant être réalisées par l'apprenant. Il se peut que l'environnement de travail (la classe ou la maison) ne corresponde pas aux propositions faites dans ces cartes, il sera alors nécessaire d'inventer de nouvelles actions.

L'accompagnant est donc totalement libre d'utiliser ces cartes, d'en créer d'autres ou de s'en détacher complètement en faisant appel à son imagination.

Ces cartes sont recto-verso : le côté blanc propose des actions simples ; le côté foncé propose des actions complexes (combinant 2 éléments à retenir).

A propos des petites cartes visuelles (Discri'cartes) :

Elles serviront à l'activité INDI'SAGE. Il s'agit de séries de cartes de discrimination organisées par niveaux de difficulté. Les cartes (à découper) sont plastifiées et sont numérotées au dos. L'étui en tissu prévu à cet effet permet de ranger les 16 séries de cartes (8 paires par série).

A propos des cartes visuelles :

Elles serviront à l'activité STORYMAGE. Ces 30 cartes proviennent directement du jeu *Blablabla* de chez Djeco. Leur utilisation dans le cadre de l'activité STORYMAGE est très différente de celle prévue dans le jeu d'origine (240 cartes et un dé spécifique). Nous recommandons vivement ce jeu aux familles, enseignants et professionnels de la rééducation (travail de la verbalisation et création de liens logiques).

A propos de la fiche plastifiée "technique des sacs"

Elle servira pour l'utilisation de la stratégie des sacs qui est présentée dans l'activité MÉMORIS'ACTION. Cette fiche plastifiée présente des dessins de sacs imprimés au recto et verso. Elle peut être reproduite sans difficulté sur un tableau par exemple.

Matériel complémentaire pouvant être nécessaire dans certaines activités.

Dans certaines activités, vous pourrez avoir également besoin du matériel suivant :

- Un tableau blanc ou tableau à craie
- Les lettres rugueuses de l'alphabet
- Un plateau avec du sable (ou de la semoule fine)
- Des verres avec de l'eau

Mise en route

La *RéEDUK'action* est résolument une approche dynamique et ludique de rééducation. La place du mouvement et du jeu est essentielle.

Si l'ordre et le choix des activités au cours des séances est aléatoire et laissé à l'évaluation de l'accompagnant, il est toutefois conseillé de commencer chaque séance par les quatre mouvements de base de l'ECAP pour mettre le cap sur l'apprentissage.

L'expérience de personnes pratiquant les comptines d'ouverture a par ailleurs montré l'importance de revenir, en cas de blocages persistants, à la pratique des comptines proposées dans l'activité SENS'ACTION et ACTIV'ACTION (présentes dans ce pack ORTHO'GAFFES).

Activité de démarrage : l'ECAP

En *RéEDUK'action*, une séance d'accompagnement individuel commence par l'ECAP.

Le sigle ECAP¹ signifie « Énergisant, Clair, Actif et Positif » et représente une séquence de quatre activités. Mettez le cap (l'ECAP) sur l'apprentissage en explorant cette pratique. Nombre d'apprenants témoignent que, surtout en période de stress, ils recourent à ce moyen pour se remettre en posture d'apprentissage.

L'ECAP est présenté en détail dans le parcours #4 (en coffret, en présentiel ou dans la Formation Complète en vidéo) mais vous trouverez ci-après sa structure générale (voir photo ci-jointe) :

- 1^{er} mouvement : Boire de l'eau (E de énergisant)
- 2^{ème} mouvement : Les Points du cerveau (C de clair)
- 3^{ème} mouvement : Les Mouvements croisés (A de actif)
- 4^{ème} mouvement : Les Contacts croisés (P de positif et présent)

Pensez-y !

Pour que ce temps d'ECAP soit agréable et dynamique, vous pouvez le vivre en musique.

¹ Le contenu de cette section est tiré du livre de Paul et Gail Dennison, *Brain Gym le mouvement, clé de l'apprentissage*, 2010. Les 26 mouvements de Brain Gym® sont présentés dans la formation Brain Gym 104, initiation aux 26 mouvements de Brain ; ainsi que dans la formation Brain Gym 101.



Les Mouvements croisés

3 ACTIF



Les Contacts croisés

4 POSITIF



Les Points du cerveau

2 CLAIR

1 ÉNERGISANT



Eclaboussure de l'eau

Menu d'apprentissage



Les 10 activités du PACK ORTHO'GAFFES

Activité 1 : SENS'ACTION

Activité 2 : T'ES-TOI

Activité 3 : DIS-MOI-TOUX

Activité 4 : DISCRIKOLOR

Activité 5 : ACTIV'ACTION

Activité 6 : TACT'IMAUX

Activité 7 : SITU' ACTIONS

Activité 8 : STORYMAGE

Activité 9 : INDI'SAGE

Activité 10 : MÉMORIS'ACTION

CONCLUSION

L'incontournable regard holistique

Le regard holistique proposé par la RéEDUK'action est incontournable. Dans une société où les schémas de pensée ont été bien souvent cloisonnés, il est essentiel de revenir à une vision d'ensemble, d'adopter un angle de vue différent. Parce que l'apprentissage ne concerne pas que la dimension cognitive, il est nécessaire de présenter à l'apprenant un regard complet sur les difficultés qu'il rencontre : corps, cœur, cognitif (certains diraient esprit).

Vous avez découvert dans ce PACK ORTHO'GAFFES des activités ludiques et dynamiques pour développer des perceptions sensorielles conscientes, préalable à la compétence orthographique.

Et après...

Ce PACK ORTHO'GAFFES contient 10 activités issues des parcours 1,2,3 de la RéEDUK'action. Pour compléter cette mallette à outils, il vous est possible de découvrir les 8 autres activités présentes dans ces trois parcours. L'ensemble de ces outils permettra à l'accompagnant d'enrichir son champ d'action avec de nouvelles activités ludiques qui s'inscrivent dans le mouvement. N'hésitez pas à contacter directement le créateur de la RéEDUK'action si vous souhaitez découvrir ces activités : contact@pedagogie.fr

Par ailleurs, le problème de l'inhibition joue un rôle important dans les difficultés d'orthographe. Ainsi, il sera très pertinent de découvrir le quatrième parcours de la RéEDUK'action : le programme MULTI'MOUV. Pour plus d'informations à ce sujet, rendez-vous sur le site multimouv.fr.