

MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS

La bibliothèque Infinie



Le livret d'orthophonie

écrit par Pauline Vallet, orthophoniste,
autrice du tome « La bibliothèque Infinie »



Édité par Game Flow
88, rue Anatole France
38100 Grenoble

www.game-flow.fr
www.ma-première-aventure.fr

ISBN : 978-2-492939-13-6

Achévé d'imprimer en juin 2023
imprimé à Grenoble

©Game Flow, 2023
Direction de publication :
Clément LECLERCQ et Roméo HENNIION
Dépôt légal : juin 2023

Notre collection :

En Quête du Dragon

Une aventure fantastique

La Découverte de l'Atlantide

Une chasse au trésor sous-marine

L'Odyssée du Phobos

Une épopée dans l'espace

Voyage en Terre Ocre

Une escapade sous le soleil

La Course des Casse-Tout

Un grand prix déjanté

La Reine de Champ-Fleuri

Une envolée printanière

Au Vol-Œuf !

Une enquête au pays des animaux

Sur la Piste du Dahu

Une randonnée montagnarde

La Bibliothèque Infinie

Une recherche magique

MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS



Pourquoi utiliser les livres Ma Première Aventure en orthophonie ?



Pour le plaisir de lire ou de se faire lire une histoire

Plaisir de faire ses choix, de vivre une aventure unique, et de recommencer !



Pour la compréhension orale/écrite et la production de phrases

Réfléchir aux choix à faire en fonction du personnage, des objets qui ont été collectés...



Pour la fluidité en lecture

Lecture orale répétée des parties communes à toutes les versions de l'histoire.



Pour le vocabulaire et l'enrichissement lexical et syntaxique

Utilisation de mots peu fréquents pour travailler la possibilité de déduire le sens par le contexte.



Une réflexion plus poussée qu'un simple livre

Pour l'attention, la déduction, la concentration et la motivation.
Argumenter ses choix !

Quelles sont les particularités du tome « La Bibliothèque Infinie » ?

La police d'écriture est très différente de celle des autres tomes pour en faciliter la lecture. Nous avons opté pour la police *open dyslexic*, avec un espacement suffisant entre les caractères et sans empattement.



Certains passages permettent de travailler plus particulièrement certaines graphies. Vous pouvez guider votre patient dans ses choix pour les travailler plus spécifiquement. Vous retrouverez les mots utilisés pour chaque graphie dans ce livret, cela vous permettra :

- Un travail de recherche (quel(s) son(s) pour ce graphème, analyse du contexte, analogies...).
- Un travail répétitif et intensif en créant des activités à partir de ces mots (double, mots cachés, lecture flash ou défilement, transcription ou complétion de mots...).



1. Les graphies à valeur phonique contextuelle

1.1 Travail sur la valeur phonique du C en faisant les choix dans lesquels la lettre C est mise en valeur et notamment :



Chapitre 1 : libérer les animaux coincés

Mots utilisés :

coincés, tu t'élances, occuper, compagnons, céder, facilité, secourir, recourir



En utilisant ta magie

Concentres, prononces, ploc, éclatent, accomplie, câlin, certains, cachent, déçu

Sans y recourir

cours, canne, centre, campement, éclates, douceur, occupes, chacun, escargot, accompagner



Chapitre 4 : en empruntant l'escalier

Mots utilisés :

escalier, escargot



Si tu as l'escargot, tourne une page

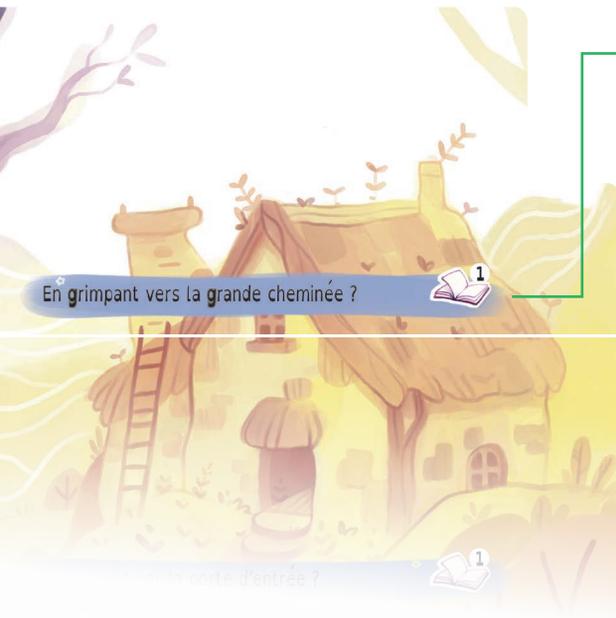
avances, escalier, califourchon, coquille, escargot, colle, accrocher, difficulté



Si tu n'as pas l'escargot, tourne deux pages

avances, critique, vociférant, chacun, directement

1.2 Travail sur la valeur phonique du G en faisant les choix dans lesquels la lettre G est mise en valeur et notamment :



Chapitre 2 : en grimpant vers la grande cheminée

Mots utilisés :

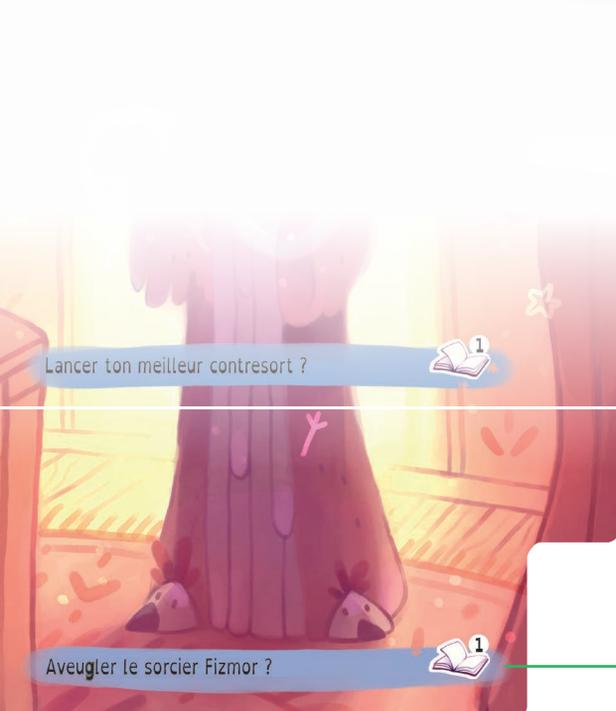
grise, distingues, gigote, engager

Engager la conversation avec l'esprit de fumée

regarde, gentil, dangereux, visage, grimoire, garde, regrouper

Le capturer

piéger, aguets, bouge, gaiement, large, grande, engoncé, anges



Chapitre 6 : aveugler le sorcier Fizmor

Mots utilisés :

aveugler, visage



Tu as l'esprit de fumée, tourne une page

courageusement, protéger, sortilège, grimace, espièglement, hagard, gigantesque, grignote, grimoire



Tu n'as pas l'esprit de fumée, tourne deux pages

agrippe, grand, rouge, magicien, agressif, stratégie, guère, regard, change, plumage

1.3 Travail sur la valeur phonique du S en faisant les choix dans lesquels la lettre S est mise en valeur et notamment :

Le livre des légendes ?



Le livre des mystères ?



Chapitre 3 : le livre des mystères

Mots utilisés :

Mystères, propulsé, maison, souris, suspicieuse, subtilisé, tissus, roses, poursuit, essayer, disparaissent, histoire, inspire, proposes, suivre, poussière, seul, surprise, restez, maison, finissez, pensez, fausse, piste, espiègle, laisse, dissimulent, quelque chose, entassaient, observant

En les tachant ?



En les saisissant pour les lire ?



Chapitre 5 : en les saisissant pour les lire

Mots utilisés :

Penses, choses, seulement, à cause



Tu as la loupe, tourne une page

sors, bourse, manuscrit, majestueusement, sympathiques, grossissant, aisément, constates, rassemblent, savoir



Tu n'as pas la loupe, tourne deux pages

se posent, s'alignent, essaies, minuscules, manuscrits, désespèrent, s'impatientent, sautent, tous, dessus, sens, réussi, défenses

2. Niveau de lecture variable en fonction des personnages



2.1 Le plus facile : Lilon l'elfe

Les textes correspondant aux choix pertinents pour le personnage de Lilon sont plus faciles à lire : peu de sons complexes (présence de digraphes essentiellement), des mots récurrents dans le récit et du vocabulaire plus fréquent.

Quels passages sont concernés ?

Éteindre l'incendie ?



T'occuper du gardien ?



Chapitre 1 : t'occuper du gardien

Dans ce chapitre, si vous choisissez de soigner le gardien, la lecture sera adaptée au personnage de Lilon : pas de graphies complexes et vocabulaire fréquent. Vous gagnerez alors un objet qui vous servira pour lire un nouveau passage adapté à Lilon dans le chapitre 4.

Chapitre 4 : avec la clé tourne monde

Cette partie a la particularité d'obliger l'enfant à tourner le livre. Cela lui permet de jouer avec l'objet, de susciter sa curiosité. Et cela nous a également permis de proposer deux phrases en « lecture verticale ». L'utilisation de ce procédé dans d'autres séances peut être un prétexte au travail de la segmentation phonémique, de la segmentation de la phrase en mots et/ou au repérage de régularités graphotactiques, en fonction des phrases choisies.

Tourne le livre d'un quart de tour vers la gauche.





2.2 Les trigraphes : Lucien le pyromancien

Les textes correspondant aux choix pertinents pour le personnage de Lucien contiennent des mots avec les trigraphes AIN, EIN, OIN et IAN, IEN, ION.

Quels passages sont concernés ?



Chapitre 3 : le livre des légendes

Mots utilisés :

Plein, compassion, incantation, nains, riant, magiciens, rien



Chapitre 3 : le livre d'un autre temps

Dans ce chapitre, si vous choisissez le livre des légendes, la lecture sera adaptée au personnage de Lucien. Vous gagnerez alors un objet qui vous servira pour lire un nouveau passage adapté à Lucien dans le chapitre 5.

Mots utilisés :

Parviens, moindres, recoins, peintures, fascination, *allumion, allumian (formule)*



Chapitre 5 : En les brûlant

Ce choix est pertinent avec Lucien mais possible avec le bouclier, sans avoir choisi Lucien.



Chapitre 5 : En les tachant

Mots utilisés :

Action, main, peinture, atteints, loin, ainsi, confiant, magicien





2.3 Les sons complexes : Camille l'ensorceleuse

Les textes correspondant aux choix pertinents pour le personnage de Camille sont plus complexes : sons complexes, mots peu fréquents (parfois prétexte à un travail en morphologie).

Quels passages sont concernés ?

En grim pant vers la grande cheminée ?



Chapitre 2 : en passant par la porte d'entrée

Dans ce chapitre, si vous choisissez de passer par la porte d'entrée, la lecture sera adaptée au personnage de Camille. Vous gagnerez alors un objet qui vous servira pour lire un nouveau passage adapté à Camille dans le chapitre 6.

Mots utilisés :

Frétille, brouillés, merveilleuses, empoignes, bonheur, escarcelle, vestibule

En passant par la porte d'entrée ?



En te glissant sous la grille inondée ?



Chapitre 2 : en te glissant sous la grille inondée

Mots utilisés :

Balayant, soleil, vrilles, merveilleuse, joyeusement, paille, *solidifaille*, *réfrigeuille* (formule), Alambiquée

Le lui renvoyer en un temps record ?



Chapitre 6 : Lancer ton meilleur contresort

Mots utilisés :

Faille, recueil, *expelliarmouille* (formule), psalmodies, virtuosité, envoûtement, séquestré, promptement

Lancer ton meilleur contresort ?





Le commentaire des éditeurs

La maison d'édition Game Flow

À la création de Game Flow, il y a nous deux : Roméo et Clément. Nous sommes des amis de très longue date puisque c'est à la maternelle que nous nous sommes rencontrés, à Saint-Martin-d'Uriage, un petit village dans les montagnes autour de Grenoble. Nous avons grandi ensemble et autour d'une passion : le jeu sous toutes ses formes et principalement, le jeu de rôle.

En 2016, nous avons décidé de passer à l'édition en créant Game Flow, dans le but de porter nos créations de l'idée jusqu'au produit final.

Quand Pauline nous a parlé de son envie d'adapter nos livres dans le cadre de son métier, nous avons tout de suite été touchés. Roméo a été diagnostiqué dyslexique dans son enfance et il garde un bon souvenir de ce travail d'orthophonie qui l'a beaucoup aidé, entre autres à reprendre goût à la lecture... Et il est même allé jusqu'à écrire des livres (la collection *Ma Première Aventure*) !

Ainsi, nous sommes très contents si nos créations peuvent aider les patients et les professionnels qui les accompagnent.



Le commentaire de l'autrice **Pauline Vallet**

Orthophoniste en Indre-et-Loire depuis 2012, je suis aussi une amatrice de jeux de société dans ma vie personnelle. J'ai découvert la collection de livre-jeux « *Ma Première Aventure* » fin 2018, en cherchant un cadeau pour mon neveu de 6 ans. Le premier tome a été un énorme coup de coeur et il a naturellement intégré mon bureau d'orthophoniste, suivis par les autres tomes. Ces livres ont permis à plusieurs de mes patients de découvrir la lecture plaisir, alors qu'elle était auparavant surtout une contrainte.

J'ai ressenti le besoin d'adapter les livres en retapant le texte pour proposer une police plus adaptée à nos patients dyslexiques ; j'ai ensuite réécrit des passages pour adapter le vocabulaire ou le niveau de lecture.

C'est à la suite de ces « adaptations maison » que j'ai contacté Roméo et Clément, qui m'ont proposé l'écriture d'un tome adapté à notre utilisation professionnelle.



**Ce livret d'orthophonie accompagne
« La bibliothèque Infinie », tome 9 de la collection
de livre-jeux « Ma première aventure ».**

**Il a pour objectif de vous guider pour une utilisation
optimale de ce tome dans vos cabinets.**

**Vous pourrez travailler plus spécifiquement les
graphies complexes, les graphies à valeur phonique
contextuelle ou permettre à des lecteurs moins
expérimentés de prendre part à une aventure de
lecture inédite !**



9 782492 939136 >
ISBN : 978-2-492939-13-6

Ouvrage non destiné à la vente
Ne peut être vendu séparément



Édité par Game Flow
88, rue Anatole France
38100 Grenoble