

<p><b>Objectifs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- améliorer les stratégies visuo-orthographiques et lexicales impliquées en lecture et en orthographe</li><li>- entraîner la mémoire visuelle orthographique</li><li>- développer le lexique visuel orthographique</li></ul>	<p><b>Matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- plateau et dé du MOV</li><li>- cartons mots</li></ul>
---	---

*Il s'agit d'un support permettant de préparer les mots de la dictée de façon plus ludique.*

Jeu du MOV (de 20 minutes à 1 heure)

Un tour de jeu se déroule de la façon suivante :

1. Un mot à mémoriser est présenté à l'ensemble des joueurs (choisi dans la liste des mots de la dictée ou de la leçon)
2. Une fois le mot caché, chacun leur tour, les joueurs vont lancer le dé et répondre à la question correspondante indiquée par le dé MOV (*épeler le mot à l'endroit, à l'envers, une lettre sur 2, donner le nombre de lettres, de voyelles, de consonnes*)
3. Si le joueur répond de façon juste à la question, il lance le dé à points et avance du nombre indiqué sur la piste.
4. Si un joueur commet une erreur dans sa réponse. La maîtresse l'invite à photographier à nouveau le mot et à relancer le dé MOV.
5. Lorsque chaque joueur a pu répondre à la tâche pour un mot donné et avancer sur le plateau en conséquence, le tour est fini.
6. Un nouveau tour commence par la présentation d'un nouveau mot à photographier.
7. Le gagnant est celui qui arrive le plus loin sur la piste au moment où la maîtresse dira stop.

3, Quatre tours seront réalisés, en fonction du temps....

*On peut aussi imaginer pratiquer ce jeu en rituel le matin sur quelques minutes, avec le dé mais sans le plateau, afin de développer la mémoire orthographique des élèves au quotidien (de la même façon que l'on pratique régulièrement le calcul mental)*

Adresse Internet du jeu MOV :

<http://orthophonielibre.wordpress.com/2011/04/03/jeu-mov-entrainement-de-la-memoire-orthographique-visuelle-et-de-la-memoire-de-travail/>

## Rappel des règles du jeu MOV

### Utilisation du dé



- 1 - Épeler à l'endroit
- 2 - Énoncer le nombre de lettres
- 3 - Énoncer le nombre de voyelles
- 4 - Énoncer le nombre de consonnes
- 5 - Épeler une lettre sur deux
- 6 - Épeler à l'envers

### Avancer sur le plateau

Nombre de cases pour avancer =  
Nombre affiché par le dé + Nombre de lettres énoncés

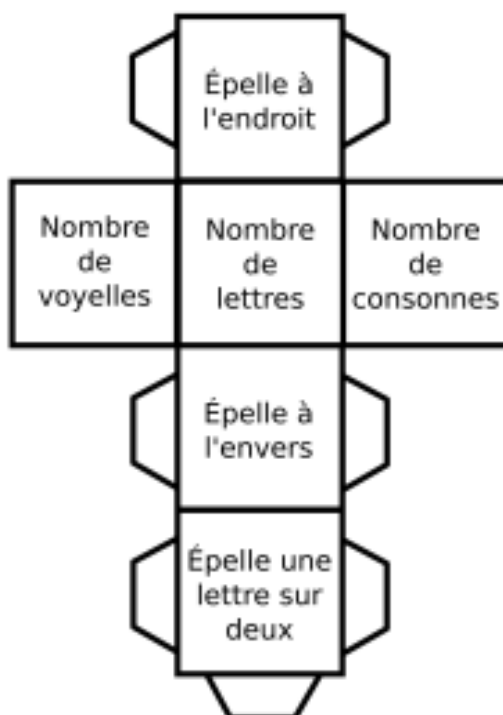
### Cases spéciales



Cases vertes :  
Avance jusqu'à la case verte suivante



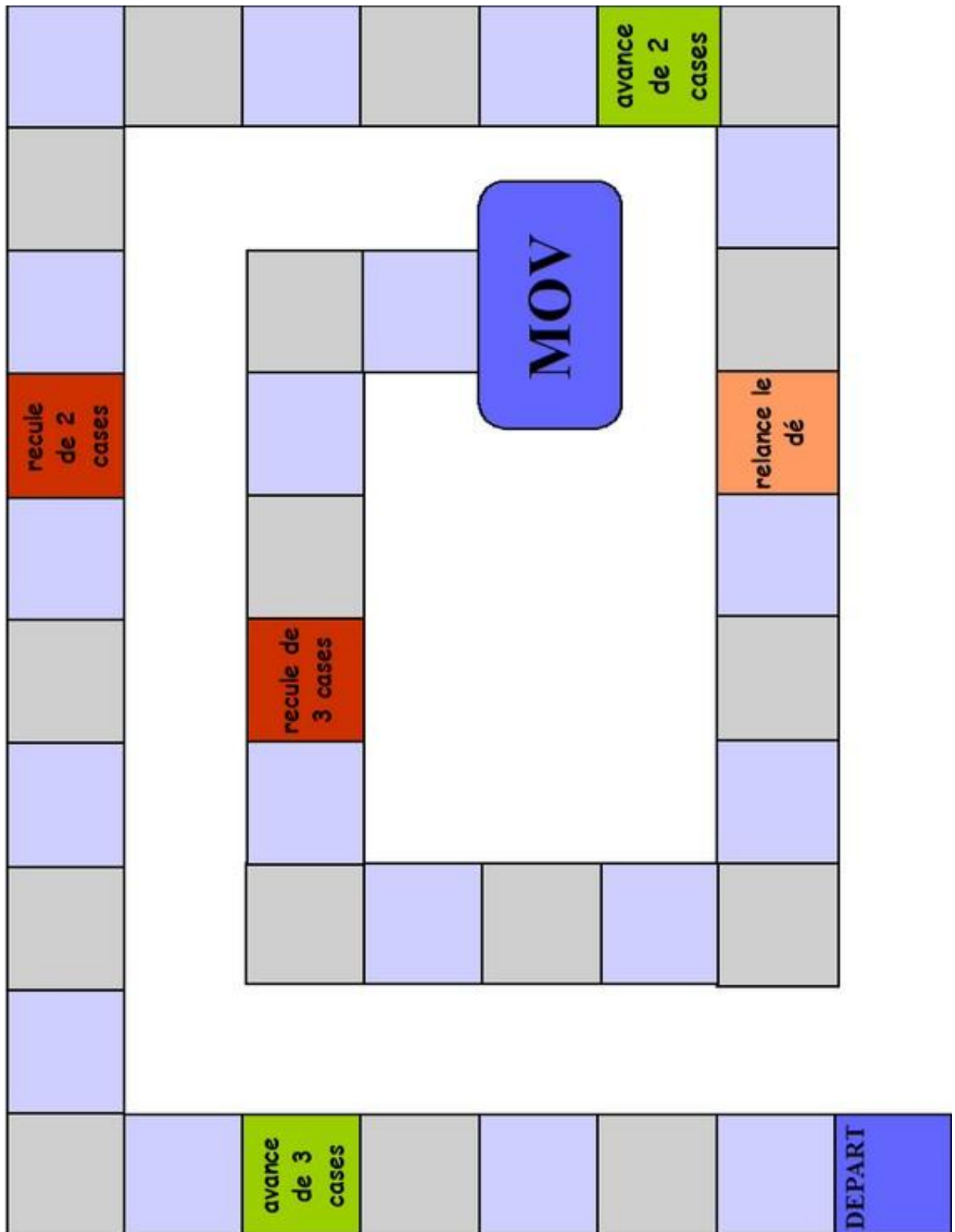
Cases noires :  
Recule jusqu'à la case noire précédente



Anne Haas (maîtresse E ) [rasedboulay1@gmail.com](mailto:rasedboulay1@gmail.com)

Assistance : Fabrice Gandar (FTICE DSDEN 57)

# Plateau de jeu modifié



Anne Haas (maîtresse E ) [rasedboulay1@gmail.com](mailto:rasedboulay1@gmail.com)

Assistance : Fabrice Gandar (FTICE DSDEN 57)