

EXERCICES · MÉTHODE SPIKTO®

Carnet de jeux mémoire

Jouez avec le langage SPIKTO® : des formes et des couleurs qui remplacent les lettres. À décoder, à composer, à mémoriser — seul ou en famille.



JeuxmélèV

MÉTHODE SPIKTO®

La méthode SPIKTO®, en deux minutes

Le SPIKTO® est une méthode ludique **développée, théorisée et utilisée depuis 2014** par Patrick Laterrot et son équipe, au cœur de l'association **JeuxmêlèV**. C'est un **langage synesthésique** : chaque lettre — et chaque nombre — correspond à une **forme** et une **couleur**. Par exemple, la lettre **A** (le nombre **1**) devient un  **triangle mauve** ; la lettre **M** (le nombre **13**) devient un  **rond mauve**.

Comme un vrai langage, le SPIKTO® a son ordre. Les **couleurs** se rangent du plus petit au plus grand :



mauve < jaune < bleu < vert < noir < multicolore. Et les **formes** aussi :



triangle < croix < carré < rond < cible < lune. Avec ces deux règles et les bons pictogrammes, on peut tout écrire — et jouer à l'infini.

La clé SPIKTO®

Voici l'alphabet complet. Gardez cette page sous les yeux : elle sert pour tous les jeux qui suivent.

 A n°1	 B n°2	 C n°3	 D n°4	 E n°5	 F n°6
 G n°7	 H n°8	 I n°9	 J n°10	 K n°11	 L n°12
 M n°13	 N n°14	 O n°15	 P n°16	 Q n°17	 R n°18
 S n°19	 T n°20	 U n°21	 V n°22	 W n°23	 X n°24
 Y n°25	 Z n°26				

Jeu 1

Décodez les mots

LECTURE SPIKTO

Chaque suite de pictogrammes cache un mot. Aidez-vous de **la clé** pour écrire la lettre sous chaque forme.



Jeu 2

Écrivez votre prénom en SPIKTO

ÉCRITURE

Dessinez, case par case, le pictogramme de chaque lettre de votre prénom (forme + couleur). Un modèle : la clé de la page précédente.



Astuce : commencez par la forme (triangle, croix, carré, rond, cible), puis mettez la bonne couleur.

Jeu 3

Le mot mystère

LECTURE SPIKTO

Décodez ce mot : c'est le nom de la méthode !



Jeu
4

Rangez du plus petit au plus grand

LOGIQUE DES COULEURS ET DES
FORMES

a. Ces carrés sont mélangés. Rangez-les selon l'ordre des **couleurs** (mauve < jaune < vert < noir).



Ordre : _____

b. Ces formes sont toutes mauves. Rangez-les selon l'ordre des **formes** (triangle < carré < rond < cible).



Ordre : _____

Jeu 5

Cherchez l'intrus

ATTENTION

Dans cette ligne, tous les pictogrammes sont des **ronds**... sauf un. Entourez l'intrus.



Jeu 6

Continuez la suite

LOGIQUE SPIKTO

a. Même forme, les couleurs avancent. Quel pictogramme vient ensuite ?



b. Même couleur, les formes grandissent. Quel pictogramme vient ensuite ?



Jeu 7

Reliez la lettre à son picto

ASSOCIATION

Reliez chaque lettre (à gauche) à son pictogramme SPIKTO (à droite).

1. lettre **C**2. lettre **F**3. lettre **K**4. lettre **O**5. lettre **T**

a.



b.



c.



d.



e.



Jeu 8

Mémoire de la suite

MÉMOIRE IMMÉDIATE

Regardez bien cette suite de 6 pictogrammes **pendant une minute**. Cachez-la, puis redessinez-la dans les cases vides, dans le bon ordre.



Solutions

Les jeux 2 et 8 se vérifient avec la clé et la suite du départ. Bravo pour vos essais !

Jeu 1 — Décodez les mots

CHAT · MAISON · MÉMOIRE.

Jeu 3 — Le mot mystère

SPIKTO.

Jeu 4 — Rangez du plus petit au plus grand

- a.  mauve,  jaune,  vert,  noir.
- b.  triangle,  carré,  rond,  cible.

Jeu 5 — Cherchez l'intrus

L'intrus est le  **carré bleu** (lettre K) : tous les autres sont des ronds.

Jeu 6 — Continuez la suite

- a.  triangle noir (la couleur qui suit le vert est le noir).
- b.  cible mauve (la forme qui suit le rond est la cible).

Jeu 7 — Reliez la lettre à son picto

1→c · 2→d · 3→a · 4→b · 5→e.

Carnet ludique fondé sur la méthode SPIKTO®, développée depuis 2014 par Patrick Laterrot et l'association JeuxmélèV. À visée de loisir et de stimulation cognitive : ce n'est ni un test ni un diagnostic. — JeuxmélèV · Méthode SPIKTO®