Enseignement du français au cycle 3

Premiers pas vers le décodage de la langue française

Guide pédagogique pour l'enseignant

LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse

Ce guide ainsi que le matériel didactique y relatif ont été réalisés par un groupe de travail du SCRIPT/MENJE composé de Christiane Bechtold, David Bettinelli, Viviane Coremans, Carole Frieseisen, Christiane Hastert, Ginette Krier, Sylvie Lallemang, Caroline Lang, Diane Marini, Ronny Mergen, Lea Metz, Danielle Rod, Nathalie Rollin, Paule Schmit, Sonja Troes, Nicole Turmes, Georges Walther et Marc Weydert.
Illustrations : Lys Differding, shutterstock.com (couverture)
Mise en page : Marc Weydert
Les auteurs tiennent à remercier :
– Jean-Louis Chiss pour son accompagnement scientifique
– Caroline Lentz et Marc Schmidt pour leurs avis et conseils
– Sandra Da Silva et Patrick Mergen pour leur relecture et leurs commentaires
1ère édition, septembre 2019
©Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques

L'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.

Table des matières

	page
1. La situation de départ : les compétences acquises au cycle 2	4
2. Le nouveau défi au cycle 3 : apprendre à lire... en français !	5
3. Objectifs et finalités	6
4. Structure, utilisation du matériel et cadre narratif	7
5. Explication des activités	16
6. Index des phonèmes utilisés dans les activités	32
7. Glossaire : Quelques notions essentielles	35
8. Bibliographie	37

1. La situation de départ : les compétences acquises au cycle 2

Le matériel didactique décrit dans ce guide a été développé pour faciliter les premiers pas vers le décodage de la langue française. Il répond au besoin de donner aux enfants du cycle 3.1 les clés nécessaires pour passer de la compréhension et de la production orales en langue française au décodage de la langue écrite.

Comme les élèves ont été alphabétisés en allemand au cycle 2, ils ont déjà développé certaines compétences langagières qui constituent la base pour les apprentissages futurs. Ils ont en effet déjà commencé à développer une conscience phonologique, une compétence graphophonétique ainsi qu'une certaine maîtrise de la technique de la lecture.

1.1 La conscience phonologique

La conscience phonologique est une habileté essentielle pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture d'une langue. Au cycle 2, les élèves ont déjà travaillé la discrimination auditive et la localisation des sons en allemand. Au cycle 3, cet entraînement de la conscience phonémique et phonologique est poursuivi à l'aide de jeux de langage (comptines, rimes, etc.) au niveau des phonèmes spécifiques à la langue française.

L'initiation au français et l'exploration de cette « nouvelle » langue à travers maintes interactions et situations de communication aux cycles 1 et 2 ont en outre permis aux enfants de se familiariser, à l'oral, avec certains aspects sonores et sémantiques du français.

1.2 La compétence graphophonétique

La compétence graphophonétique permet de décoder les écrits en associant les lettres aux sons et de combiner ceux-ci pour lire des mots. Les élèves ont déjà pris connaissance du système des correspondances graphophonétiques de la langue d'alphabétisation au cycle 2. Il s'agit maintenant de transposer ceci dans le cadre de l'apprentissage de la langue française.

1.3. La technique de la lecture

Le plan d'études pour l'école fondamentale luxembourgeoise prévoit d'entraîner les élèves à la lecture en langue allemande au cycle 2. Comme pour les points précédents, les élèves ont déjà appris que la combinaison de lettres de gauche à droite donne un mot et que la combinaison de mots dans le sens de la lecture constitue une phrase.

2. Le nouveau défi au cycle 3 : apprendre à lire... en français !

« L'écriture ressemble à un code secret qui crypte les sons, les syllabes ou les mots du langage. Comme tout code secret, son décryptage doit s'apprendre. » (Dehaene et al., 2011, p. 15)

26 lettres, différents types d'accents et une cédille, voilà tous les éléments nécessaires pour transcrire les 36 sons de la langue française parlée que l'on appelle techniquement des phonèmes. « Dans un mot écrit en français, chaque lettre ou groupe de lettres, appellés graphèmes, correspond à un (ou plusieurs) phonème(s) du langage parlé. » (iid., p. 16)

Une correspondance univoque de chaque phonème à une seule lettre de l'alphabet serait idéale. Pour savoir lire, il suffirait alors de simplement savoir attribuer à chaque lettre le son correspondant et nos élèves apprendraient à décoder très rapidement tous les mots rencontrés (iid.). Or, en langue française, cette correspondance est souvent complexe.

En langue allemande par contre, la correspondance entre graphèmes et phonèmes est assez régulière. En effet, en Allemagne, « les enfants savent lire 95% des mots, même les plus rares, dès la fin de la première année d'école primaire » (iid.).

Au début du cycle 3, il s'agit donc de transférer les compétences langagières acquises en langue allemande à la langue française et de s'appuyer sur ces acquis pour découvrir le système graphophonétique propre à cette « nouvelle » langue. Ceci constitue un défi majeur pour les élèves du système scolaire luxembourgeois, vu que les graphèmes français ne sont pas simples. On rencontre en effet :

a) des graphèmes complexes : certains phonèmes sont représentés à l'écrit non par une seule mais par plusieurs lettres, p. ex. « in », « on », « ch », etc. ;

b) des graphèmes ambigus : certains graphèmes sont prononcés de plusieurs façons différentes, p. ex. « o » dans « rose » comparé à celui dans « coq » ;

c) le même phonème écrit à l'aide de différents graphèmes : « 36 phonèmes renvoient à plus ou moins 130 graphèmes différents » (Beauregard et al., 2018, p. 14), p. ex. le son [o] peut s'écrire « o », « au », « eau », etc.

Face à cette complexité, il est évident que les élèves ont besoin de soutien au moment de leurs premiers contacts avec le système graphophonétique de la langue française.

3. Objectifs et finalités

Le présent matériel est destiné à aider les élèves lors de leurs premiers pas dans la compréhension de l'écrit en français. Il a été conçu pour...

- ... fournir aux élèves un soutien matériel pour l'apprentissage de la lecture en langue française ;
- ... développer la compétence graphophonologique en langue française ;
- ... servir de ressource à l'élève en cas de doute.

Au cycle 3, il importe surtout d'aborder les correspondances graphophonétiques françaises qui diffèrent de celles de l'allemand. Ces relations entre phonèmes et graphèmes spécifiques à la langue française seront reprises et abordées successivement dans le matériel didactique du cycle 3.

Notons toutefois que le tableau des correspondances graphèmes-phonèmes présenté au chapitre 4 (page 7) n'est pas destiné à être utilisé pour écrire, voire orthographier correctement. En effet, dans beaucoup de cas l'orthographe française ne se limite point à une « simple retranscription de l'oral » et ne relève que partiellement d'une bonne association des phonèmes et des graphèmes. À côté des lettres qui codent les sons, il y a des lettres qui codent « du sens ». Ces lettres sont parfois des morphèmes grammaticaux (p. ex. le « s » pour le pluriel de certains noms) ou fournissent des informations lexicales (p. ex. la lettre « d » dans « grand » qui s'explique par la famille de mots « grande », « grandeur », ...). Parfois encore, ces marques s'expliquent par leur origine étymologique (le « p » dans « loup » s'explique par le mot latin « lupus ») ou leur provenance d'une langue différente de la langue française (« bungalow ») (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, 2018, p. 3).

La simple retranscription des sons entendus ne permet pas de reporter toutes ces marques qui, souvent, ne sont pas audibles. Il faut par contre retrouver ces morphèmes « soit en mémorisant les mots et les familles de mots, soit en contrôlant la chaîne d'accord. » (id., p. 2). Pour cela, les élèves doivent apprendre à repérer les classes de mots, à comprendre les accords en genre et en nombre, les marques de temps (...) et à « maîtriser les régularités des marques de temps et de personne pour les verbes » (id.).

Il devient clair que ces apprentissages devront se construire progressivement au fil des cycles 3 et 4. Daniel Quilan (2013) relève que le développement d'automatismes de décodage tout au long de la carrière scolaire des élèves facilite considérablement la compréhension de textes : « Plus l´assemblage des phonèmes et des graphèmes est automatisé, plus l'élève pourra se concentrer sur la compréhension de l´énoncé écrit » (p. 6). L'automatisation du décodage et, par la suite, la mémorisation des mots mènent ainsi à la création d´un lexique orthographique mental et au développement des processus de lecture rapide.

4. Structure, utilisation du matériel et cadre narratif

Le présent matériel est composé...

... d'une affiche pour la classe avec le tableau des correspondances graphèmes-phonèmes ;

... d'une version du tableau sous forme d'un dépliant pour l'élève ;

... d'un livret des sons pour l'élève ;

... de fiches photocopiables avec des jeux pour la classe et pour l'élève ;

... de cartes-images, cartes-images-mots et cartes-mots imprimables et

... du guide pédagogique que vous êtes en train de consulter.

Tout ce matériel peut être téléchargé sur le site web *efrançais.lu*.

Lors de l'élaboration du tableau des correspondances, un choix a été fait parmi toutes les correspondances graphèmes-phonèmes que présente la langue française. Uniquement celles qui sont fréquentes, spécifiques à la langue française ou significatives dans le contexte plurilingue luxembourgeois (car différentes dans les autres langues présentes) sont représentées. Des rapports lettres-sons identiques en allemand et en français (p. ex. t, m, ...) ne sont pas repris pour ne pas inutilement complexifier le tableau. De plus, certaines correspondances plutôt rares et peu utilisées n'ont pas non plus été retenues (Catach, 1980, p. 10).

Les mots-types représentant les sons ont été sélectionnés soit parce qu'ils font partie du lexique élaboré au cycle 2 dans « Salut, c'est parti ! », soit parce qu'ils sont significatifs, simples et/ou récurrents.

À chaque son s'ajoute une image illustrant la prononciation du son (« Mundbild »). Ces images ont plusieurs rôles : d'une part, elles incitent les élèves à s'interroger sur la façon de prononcer le son et, d'autre part, elles encouragent les élèves à expérimenter les différentes articulations et à s'observer (dans un miroir ou entre élèves), tout en articulant les sons particuliers au français. Les voyelles nasales, par exemple, sont illustrées avec le courant d'air qui passe à travers les narines. L'enseignant peut demander aux élèves de prononcer les sons en se pinçant le nez : les élèves se rendent alors compte qu'il est difficile de les articuler proprement quand l'air qui passe par le nez est bloqué.

Les images qui illustrent la prononciation des sons peuvent en plus être accompagnées de gestes qui visualisent les différents phonèmes de la langue française. Ceci est surtout utile pour les élèves qui présentent des difficultés à retenir certaines correspondances ou qui les confondent régulièrement. L'enseignant peut recourir à des systèmes existants (p. ex. la méthode Borel-Maisonny) ou bien choisir

des gestes adaptés à ses élèves et au contexte scolaire spécifique. Les gestes peuvent être complémentaires aux images de la prononciation. Ils soulagent le canal auditif et apportent une aide visuelle. Pour chaque son, le geste change visiblement de forme devant les yeux de l'enfant : les différences et les limites entre les sons deviennent visuellement perceptibles (Reber, 2009, p. 133).

Vu que les élèves du cycle 3 disposent déjà de pré-acquis très hétérogènes, le nombre et le type d'activités proposées par le présent matériel est très vaste. Dans la planification de son enseignement et dans le but d'accompagner et de soutenir ses élèves dans le décodage de la langue écrite française, chaque enseignant est libre de faire un choix parmi ces activités. Ainsi, l'enseignant décide, dans un esprit de différenciation, s'il met en place des stratégies de gestion des apprentissages collectifs, individuels, en partenariat ou en petits-groupes.

En ce qui concerne le cadre narratif du présent matériel, ce complément sur le système graphophonétique reprend des éléments de l'histoire cadre du nouveau matériel didactique pour l'apprentissage du français au cycle 3. Il peut cependant également être utilisé de façon indépendante.

Le matériel est donc placé sous le thème de la magie, puisque, dans le matériel didactique pour le cycle 3, le personnage principal est Sophie, une petite fille curieuse, gentille, espiègle et courageuse qui dispose de pouvoirs extraordinaires voire magiques. L'animal de compagnie de Sophie est Gaston, le caméléon, expert phonologue qui change de couleur selon les différents sons qu'il entend. Un jour, Sophie trouve un tableau mystérieux dans la maison de ses tantes, chez lesquelles elle habite. Le tableau contient ...un code secret.

Si Sophie arrive à découvrir et décoder ce tableau elle apprendra une nouvelle langue. Ensemble avec Gaston, elle manipule ce nouveau code et est de plus en plus à même de comprendre le système graphophonétique de la langue française.

Activité de mise en situation

Objectifs	- Découverte du tableau « C'est magique » - Éveil de la curiosité pour la lecture en français - Développement d'hypothèses sur le fonctionnement du code de la lecture en langue française
Durée	Une leçon d'environ 50 minutes
Matériel	- Salle de classe avec une décoration du type « vieux grenier » avec des nappes et de vieux rideaux qui sont étalés sur les tables et les chaises, des objets par-ci, par-là, entre autres : une vieille valise avec des journaux, de vieux livres, les petits dépliants pour les élèves ainsi que quelques jeux et activités (téléchargeables sur le site *efrançais.lu*), une lampe, une tasse, un tas de livres, un miroir, etc. - Préparer l'affiche « C'est magique » sans pour autant la montrer déjà aux élèves. - Lumière tamisée et élèves placés en demi-cercle devant le tableau. - Une petite sorcière et un caméléon affichés au tableau noir ou bien l'enseignant met un chapeau de sorcière (ou prend une petite sorcière en peluche) et prévoit un caméléon en peluche ou en carton.
Forme sociale	Groupe classe
Déroulement de l'activité	*1. Mise en situation* - Demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur l'endroit où ils se trouvent. - Commencer à raconter l´histoire de la petite sorcière et de son caméléon (voir pages 9-14). Pour assurer une bonne compréhension, il est recommandé de raconter l´histoire en langue luxembourgeoise ou allemande. - S'arrêter au moment de l'histoire où les deux amis donnent des noms dans toutes les langues qu'ils connaissent aux objets représentés (alinéa 7). *2. Séquence plurilingue* - Présenter l´affiche « C'est magique » aux élèves. - Demander aux élèves d'aider Sophie et Gaston à nommer les objets dans toutes les langues de la classe. *3. Découverte des dépliants pour les élèves, du livret des sons et des jeux* - Raconter la suite de l'histoire en découvrant le coffre (la valise) avec les élèves (alinéas 8-10). - Explorer le matériel. - Valoriser les hypothèses et idées des élèves. - Distribuer les dépliants et les livrets des sons aux élèves. - Expliquer l'utilisation du livret des sons.

Sophie et l'écriture magique

Sophie la petite sorcière adore jouer avec son ami Gaston au grenier de la maison de ses tantes. Gaston est un petit caméléon qui change de couleur sans arrêt. Pour cette raison il aime tellement jouer à cache-cache : derrière un vieux coffre vert, Gaston devient tout vert, à côté de la lampe bleue, le petit animal est bleu pour ensuite devenir marron sur une pile de livres.

Ainsi il n'est pas étonnant de voir Sophie, par une après-midi pluvieuse, à quatre pattes, en train de chercher son ami Gaston dans chaque recoin du grenier. Elle s'est familiarisée depuis longtemps avec le miroir dans lequel on peut voir la météo des jours à venir ou la tasse qui se remplit chaque fois d'elle-même de chocolat chaud quand elle a été vidée. Il y a une éternité que Sophie a découvert l'armoire dans laquelle il y a de la place pour toute une forêt vierge. Et puis il y a encore le fauteuil mauve douillet dans lequel on n'a jamais froid. Le fauteuil est en fait la cachette préférée de Gaston, mais ce jour-là, Sophie ne voit le caméléon nulle part. Elle continue donc à le chercher et secoue la grande couverture jaune qui est pleine de poussière. Le nuage de poussière fait éternuer Sophie : Atchoum ! La poussière disparaît d'un coup et le vieux tableau accroché au mur a soudainement changé d'aspect. L'absence de poussière permet d'y voir des lettres et des signes très étranges.

« Gaston, viens vite, tu dois absolument voir ça !! » Sophie est toute excitée : vient-elle de découvrir sa première écriture magique ? Ses tantes lui disent toujours qu'elle est trop jeune pour être une sorcière, mais Sophie est convaincue que ce n'est pas vrai.

« GASTON !! » Sophie tient absolument à partager sa découverte avec son meilleur ami qui va lui aussi certainement adorer ce tableau. Il y a partout de petits champs coloriés, de belles petites images et beaucoup de lettres.

Finalement Gaston apparaît. Il est encore un peu rose parce qu'il s'était caché dans une vieille tasse de grand-mère. Gaston est très intrigué par ce tableau coloré et mystérieux.

« Waouh Sophie, pourquoi n'avons-nous jamais remarqué ce tableau merveilleux auparavant ? » « Je ne sais pas, Gaston, mais maintenant nous devons découvrir comment fonctionne cette écriture mystérieuse. Cela me permettra peut-être enfin de devenir une grande sorcière. »

Les deux amis se mettent tout de suite au travail. Ils tournent le tableau dans tous les sens. Ils donnent des noms aux objets représentés en utilisant toutes les langues qu'ils connaissent. « Écoute : 'vélo' en français, 'Fahrrad' en allemand, 'Vëlo' en luxembourgeois, 'bicycle' en anglais , 'bicicleta' en portugais, comme c'est amusant... » Mais sinon... rien ne se passe. Cependant nos deux amis se tordent de rire.

Finalement Gaston a une nouvelle idée : « Sophie, te souviens-tu du très vieux coffre que nous avons trouvé la semaine dernière ? Dans ce coffre, il y avait ces mêmes signes bizarres. » Ils ressortent le coffre

et les cadenas s'ouvrent bruyamment. Gaston est surexcité : « Et si le tableau nous fournissait des formules magiques ? » Dans le coffre se trouvent du vieux papier, des journaux et aussi un très vieux livre. En fouillant encore un peu, ils trouvent aussi des jeux et de petites cartes.

9

Ils se mettent de nouveau à fouiller quand tout à coup Sophie s'exclame : « Regarde, Gaston, sur ces cartes il y a vraiment les mêmes signes que sur le vieux tableau. Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ? Hmm... nous avons déjà réussi à nommer tous ces mots. En fait je sais déjà très bien les lire » dit Sophie d'une voix peu assurée. « Mais connais-tu déjà cet « é » ? Et quand as-tu déjà vu un « u » écrit derrière un « o » ? « Ou » comme c'est drôle ! » Gaston sourit.

10

Sophie continue à réfléchir. C'est vrai, elle n'a jamais vu cela dans son livre d'allemand. Le tableau est peut-être la solution pour comprendre une nouvelle langue... Est-ce que ce tableau lui permettra enfin de lire les fameuses formules magiques ? Peut-être que, maintenant, ses tours de magie fonctionneront...?

D'Sophie an d'Geheimschrëft

1 *D'Sophie, déi kleng Hex, spillt am léifste mat sengem Frënd Gaston bei sengen Tattaen um Späicher. De Gaston ass e klenge Chamäleon, deen andauernd seng Faarf ännert - esou wéi e Chamäleon dat alt sou mécht - wouduerch hien de Champion am Verstoppjes ass. Hannert där aler grénger Wallis ass de Gaston gréng. Nieft där bloer Luucht ass d'Déierche blo an op dem Koup Bicher ass et brong.*

2 *A esou kënnt et, datt d'Sophie enges Mëttes, wärend et dobausse reent a stiermt, um Späicher ronderëm kraucht an nom Gaston sicht. De Spigel, an deem een d'Wieder fir déi nächst Deeg gewuer gëtt, kennt déi kleng Hex scho laang. An d'Taass, déi sech ëmmer erëm vum selwe mat frëschem Schocki fëllt, huet d'Sophie fuerchtbar gär. Och de Schaf, an deem e ganzen Dschungel Plaz huet, huet d'Sophie scho viru laanger Zäit entdeckt. Natierlech sicht d'Sophie och nom Gaston an där mofer Fotell, déi ëmmer schuckeleg waarm ass, well dat dem Chamäleon seng allerléifste Stopp ass. Mee haut fënnt d'Sophie déi kleng Echs néierens. Also sicht dat klengt Meedche weider. Hatt rëselt déi al giel Decken an de Stëbs flitt nëmmen esou duerch d'Luucht. Huiiii, wat dat an der Nues kribbelt! HATSCHI... D'Sophie muss néitschen, an op eemol gesäit d'Bild un der Mauer ganz anescht aus. De Stëbs ass fortgeblose ginn, an do drënner gesäit een op eemol komesch Zeechen a Buchstawen.*

3 *„Gaston, komm séier! Dat muss du gesinn!" rifft d'Sophie ganz opgereegt. Vläicht huet hatt grad seng éischt Geheimschrëft entdeckt! Seng Tattae soe jo ëmmer, hatt wier nach ze kleng fir ze hexen, mä eigentlech ass dat guer net wouer.*

4 *"GASTON!!" D'Sophie wëllt sech seng Entdeckung natierlech zesumme mat sengem klenge Kolleg ukucken. An dee wäert deen Tableau bestëmmt flott fannen. Iwwerall si faarweg Formen a flott, kleng Biller. An et gesäit een iwwerall Buchstawen.*

5 *Endlech taucht de Gaston op. Hien ass nach e bësse rosa, well e bis elo gard nach an der Bomi hirer aler Taass souz. Mä déi vill Faarwen interesséieren de Chamäleon natierlech ganz staark.*

6 *„Wow, Sophie! Firwat hu mir dat Bild nach ni gesinn?" „Ech weess et net, Gaston. Mä mir musse rausfannen, wat dat Ganzt ze bedeiten huet."*

7 *Zesumme fänken déi zwee Frënn un ze rätselen. Si dréinen d'Bild an all Richtungen. Si benennen d'Biller an alle Sproochen déi si kennen. „Lauschter mol: 'Vélo' op Franséisch', 'Fahrrad' op Däitsch, 'Vëlo' op Lëtzebuergesch, 'bicycle' op Englesch, 'bicicleta' op Portugisesch. Dat ass awer witzeg!" Witzeg ass dat Ganzt schonn, mä et passéiert soss glat a guer näischt. D'Sophie an de Gaston hu just scho vum ville Laachen de Bauch wéi.*

8 *Op eemol huet de Gaston eng aner Iddi : „Weess de nach, déi lescht Woch hate mir déi al Wallis fonnt. Do waren dach déi selwecht komesch Zeechen dran." Séier sichen déi zwee no der Wallis an, no kuerzem*

Triwwelen a Probéieren, klappen déi al Schlässer och op. De Gaston ass ganz opgereegt. „Vläicht ass dat Bild d'Léisung fir vill nei Zauberspréch." An der Wallis fanne si Pabeier, Zeitungen an, kuck emol do, och nach en aalt Buch. E bëssi wullen déi zwee nach weider a fannen ënnert deem ville Pabeier och nach Käertercher a Spiller.

9

D'Sophie an de Gaston kucken sech déi Saache ganz genee un an op eemol rifft d'Sophie: „Gaston, op de Käertercher sinn dach déi selwecht Faarwe wéi op dem Bild. Wat heescht dat wuel?" „Hmm... mir hu jo awer schonn all d'Wieder opgesot..." D'Sophie ass onsécher. „Ech kann dach scho gutt liesen." „Kenns du dee komeschen 'é' mat deem klenge Strech schonn? An hues du schonn eng Kéier en 'u' hannert en 'o' geschriwwen? 'Ou'... iergendwéi gesäit dat komesch aus." De Gaston muss grinsen.

10

D'Sophie denkt no. Stëmmt, a sengem Däitschbuch huet hatt déi Saachen nach ni gesinn. Vläicht ass d'Bild d'Léisung fir eng nei Sprooch? Ob hatt mat der Tafel endlech d'Zauberspréch richteg liese kann? Vläicht kann d'Sophie dann endlech richteg zauberen an hexen...?

Sophie und die Geheimschrift

1 *Sophie, die kleine Hexe, spielt am liebsten mit ihrem Freund Gaston auf dem Dachboden im Haus ihrer Tanten. Gaston ist ein kleines Chamäleon das ständig seine Farbe wechselt und somit ein Meister im Versteckspiel ist. Hinter dem alten grünen Koffer ist Gaston grün. Neben der blauen Lampe ist das Tier blau und auf dem Bücherstapel ist es braun.*

2 *Und so kommt es, dass Sophie an einem verregneten Nachmittag mal wieder in jede Ecke kriecht, um ihren tierischen Freund zu finden. Den Spiegel, in dem man das Wetter der kommenden Tage sehen kann, kennt sie schon lange. Die Tasse, die sich immer wieder von selbst mit heißer Schokolade füllt, mag Sophie gerne. Auch den Schrank, in den man einen ganzen Dschungel packen könnte, hat Sophie schon vor einer Ewigkeit entdeckt. Dann gibt es noch den alten lila Sessel in dem es immer kuschelig warm ist. Eigentlich ist das Gastons Lieblingsplatz. Sie schüttelt die gelbe Decke aus und der Staub fliegt nur so durch die Luft. Und wie das in der Nase kitzelt! HATSCHI... Sophie muss ganz stark niesen und plötzlich sieht das alte Bild an der Wand ganz anders aus. Der Staub ist weggepustet und auf einmal kommen komische Zeichen und Buchstaben zum Vorschein.*

3 *„Gaston, komm schnell! Das musst du dir ansehen!" Sophie ist ganz aufgeregt. Vielleicht hat sie gerade ihre erste Hexengeheimschrift entdeckt. Eigentlich sagen ihre Tanten ja immer, dass sie noch zu klein sei zum Hexen, aber das stimmt gar nicht!*

4 *„GASTON!!!" Ihre Entdeckung will Sophie sich natürlich mit ihrem Freund ansehen. Und der mag die Tafel bestimmt : überall sind bunte Felder und hübsche kleine Bilder. Und dann all diese Buchstaben...*

5 *Endlich taucht Gaston auf. Er ist noch ein bisschen rosa, denn er hatte sich in einer von Omas alten Tassen versteckt. Aber diese vielen Farben interessieren das Tier sehr.*

6 *„Wow, Sophie! Wie konnten wir diese wundervolle Tafel nur übersehen?"*
„Ich weiß es nicht, Gaston. Aber wir müssen herausfinden, wie diese Geheimschrift funktioniert. Vielleicht kann ich dann endlich richtig hexen und zaubern."

7 *Zusammen machen sich die Freunde ans Werk. Sie drehen die Tafel in alle Richtungen. In allen Sprachen die sie kennen benennen sie die Gegenstände. „Hör mal: 'Vélo' auf Französisch, 'Fahrrad' auf Deutsch, 'Vëlo' auf Luxemburgisch, 'bicycle' auf Englisch, 'bicicleta' auf Portugiesisch... Das ist aber lustig!" Aber irgendwie passiert nichts. Außer, dass die beiden Freunde schon vom vielen Lachen Bauchschmerzen haben.*

8 *Da hat Gaston eine neue Idee. „Haben wir nicht letzte Woche diesen uralten Koffer entdeckt? Da haben wir doch auch schon so komische Zeichen gefunden." Schnell holen die beiden den Koffer. Nach einer Weile schaffen sie es, die Schlösser zu öffnen. Gaston ist jetzt sehr aufgeregt: „Und wenn die Tafel uns nun Zaubersprüche liefert?" Im Koffer befinden sich altes Papier, Zeitschriften und, siehe da, auch ein sehr altes Buch. Nach einigem Wühlen finden sie auch Spiele und Kärtchen.*

9

Sophie und Gaston stöbern weiter und plötzlich ruft Sophie: „Gaston, auf diesen Karten sind doch die gleichen Zeichen wie auf der alten Tafel. Was das wohl bedeutet?“ „Hmm... haben wir die Wörter denn nicht schon alle benannt?“ Sophie ist unsicher. „Ich kann doch eigentlich schon gut lesen.“ „Hast du dieses ‘é’ denn schon kennengelernt? Und wann hast du schon mal ein ‘u’ hinter ein ‘o’ geschrieben? ‘Ou’... sieht lustig aus.“ Gaston muss grinsen.

10

Sophie denkt nach. Stimmt, das hat sie in ihrem Deutschbuch noch nie gesehen. Ob die Tafel der Weg zu einer neuen Sprache ist? Ob sie mit der Tafel endlich die Zaubersprüche richtig lesen kann? Vielleicht könnte Sophie dann endlich richtig zaubern und hexen...

5. Explication des activités

Pour atteindre les objectifs cités sous le point 3, vous trouverez sur le site *efrançais.lu* un certain nombre d´activités sous forme de jeux et de fiches photocopiables pour la classe et pour l'élève.

Le matériel comprend deux parties :

a) des activités d´identification et de discrimination auditive (« mettre en oreille ») ainsi que de production orale (« mettre en bouche »),

b) des activités de discrimination visuelle, de présentation des graphies et de lecture (« mettre à l´œil »).

Les activités sous a) sont des jeux et des interactions qui incitent les élèves à discriminer et à prononcer les différents sons et mots. Elles favorisent ainsi la production orale. C'est en jouant avec les mots que les élèves vont progressivement mémoriser ceux-ci. En outre, ces jeux mettent les enfants dans des situations de communication et favorisent les échanges verbaux.

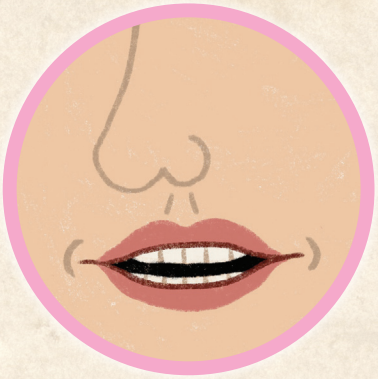
Les activités proposées sous b) établissent le lien entre la langue orale et la langue écrite. Après avoir pris connaissance du phonème, les élèves voient le(s) graphème(s) correspondant(s) et mettent en relation ce qu´ils entendent avec ce qu´ils voient.

Ces activités ludiques d´identification, de repérage et de classement des sons et des mots vont progressivement contribuer à l´automatisation de la correspondance graphophonétique.

Il est recommandé de faire précéder et de clôturer les activités par des moments métalinguistiques. Ainsi les élèves sont amenés à réfléchir sur le code de la langue et à verbaliser ce qu'ils découvrent par rapport à son fonctionnement et par rapport aux correspondances graphèmes-phonèmes étudiées.

Le livret des sons aide l'élève à catégoriser et à cataloguer les mots du lexique. Pour chaque phonème, le livret contient une page de présentation, un inventaire de mots à utiliser lors des jeux et au moins une page vierge que l'élève peut compléter avec les nouveaux mots rencontrés au cours du cycle. Sur chaque page de présentation, un espace est prévu pour y coller les formules magiques que les élèves collectionnent tout au long des activités autour des sons.

À titre d'exemple : la page de présentation du phonème [e] dans le livret des sons



le v**é**lo

le n**ez**

le cahi**er**

Formule magique

Haha hoho héhé !
La fée a un gros nez.

Les sons en français... **C'est magique !**

a) Activités et jeux de discrimination auditive et de production orale

Exemple du déroulement d´une activité :

Cette activité peut être réalisée pour les phonèmes suivants :

- [wa] comme dans: roi, trois, ...
- [ø] comme dans : bleu, feu, ...
- [ɥ] comme dans : huit, fruit, ...
- [œ] comme dans : sœur, tracteur, ...
- [ɛ̃] comme dans : timbre, brun, ...
- [ɑ̃] comme dans : jambe, dent, ...
- [ɔ̃] comme dans : ballon, bombe, ...

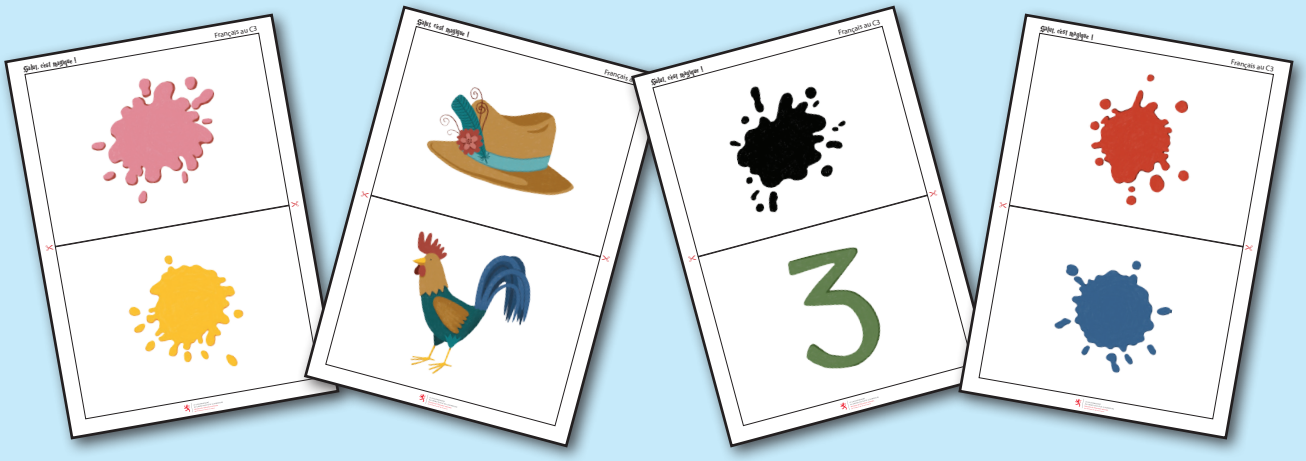
Objectifs	- Identification du phonème - Reproduction orale du phonème
Durée	Une leçon d'environ 50 minutes
Matériel	- Formule magique (à télécharger sur *efrançais.lu*) - Jeux adaptés au groupe (voir listings des jeux ci-dessous) - Cartes-images illustrant les mots contenant le phonème travaillé - Cartes-images illustrant des mots ne contenant pas le phonème - Affiche avec le chaudron (sur laquelle on peut coller le phonème en question) - Sac à pioche
Déroulement de l'activité	*1. Mise en situation* - La petite sorcière veut apprendre une nouvelle formule magique. Pour que son tour de magie fonctionne, elle doit prononcer la formule correctement. - L'enseignant lit la formule magique correspondant au son à travailler. *2. Moment métalinguistique* - Demander aux élèves quel son ils entendent souvent dans ce texte. Relire la formule magique à plusieurs reprises ; chaque fois que les élèves entendent un mot contenant le son travaillé, ils se lèvent, lèvent la main, ... - Amener les enfants à faire des réflexions et à émettre des hypothèses sur les sons à travailler en comparant le français avec l'allemand (Le son est-il utilisé en allemand ? Où le son se forme-t-il ? Où sens-tu les vibrations ? ...) *3. Les jeux : Le chaudron magique, Kim auditif...* - Afficher l´image du chaudron au tableau. La carte-image « 3 » (trois) est collée sur le chaudron. - Demander aux élèves de tirer une carte du sac, de montrer l´image et de prononcer le mot représenté. Si on entend le son, on colle la carte sur le chaudron. Si la réponse est négative, la carte est éliminée. - Parmi les jeux proposés ci-dessous, choisir ceux qui sont adaptés au groupe. *4. Moment de réflexion* - Revenir sur les réflexions et les hypothèses métalinguistiques. - Vérifier la prononciation des sons.

Il est conseillé de réaliser les jeux de discrimination auditive en petits groupes ou avec le groupe classe. Tous les jeux mobilisent le vocabulaire travaillé au cycle 2 par la méthode pour l'apprentissage du français, « Salut, c'est parti ». Ce vocabulaire peut être répété grâce à l'application web *efrançais.lu* ce qui aidera certainement les élèves lors de l'utilisation de ces mots dans les jeux.

Toutes les cartes et tous les plateaux de jeux mentionnés dans les activités 01 à 05 ci-dessous, 06 à 09 (pages 22 et 23) et 10 à 16 (pages 25 et 26) sont téléchargeables sur efrançais.lu. La numérotation de ces fichiers correspond aux numéros des activités tels qu'ils se trouvent dans les tableaux de ce guide.

Jeux pour identifier un seul phonème :

No.	Jeu	Phonèmes travaillés	Matériel
01	**La suite des cartes**	Jeux pouvant être réalisés avec n'importe quel phonème. Phonème à sélectionner à l'avance par l'enseignant.	Cartes-images en relation avec le phonème étudié (à sélectionner à l'avance par l'enseignant).
02	**L'intrus**		
03	**Où se cache le son ?**		Cartes-images en relation avec le phonème étudié (à sélectionner à l'avance par l'enseignant).
04a	**La chasse aux sons**	[ɛ]	- plateau de jeu du phonème - dé - pions
04b		[ʒ]	
04c		[k]	
05	**Jeu du corbillon**	Jeu pouvant être réalisé avec n'importe quel phonème. Phonème à sélectionner à l'avance par l'enseignant.	- Corbeille , balle - Cartes-images en relation avec le phonème étudié (à sélectionner à l'avance par l'enseignant).



01 LA SUITE DES CARTES

Matériel	- Cartes-images (sans mots) en relation avec le phonème étudié
Forme sociale	- 2 à 4 joueurs
Déroulement	- L'enseignant tient le paquet de cartes dans sa main – à l'envers. D'abord, il pose sur la table, en la retournant, la première image du paquet et la nomme, puis fait de même avec la seconde, en la posant sur la première. - Ensuite, il remet les deux cartes dans le même ordre à l'envers sur le dessus du paquet et demande à un élève de renommer la première carte avant de la retourner, puis de faire la même chose avec la deuxième. - Pour le prochain tour, l´enseignant nomme la 3ème carte. - Remettre les trois cartes dans le même ordre à l'envers sur le dessus du paquet et demander à un autre élève de renommer les cartes dans l'ordre. - Découvrir la 4ème carte de la même façon. Et ainsi de suite.

02 L'INTRUS

Matériel	- Liste de mots (voir livret des sons)
Forme sociale	- Petit groupe ou groupe-classe
Déroulement	- Choisir des mots parmi les mots proposés dans le livret des sons (choisir le nombre de mots en fonction du groupe) - Proposer, à l'oral, cette liste de mots et demander aux élèves de trouver le mot qui ne contient pas le son recherché (ou bien celui qui contient le son recherché). La liste peut être répétée. - Les élèves doivent retrouver le mot intrus. - Proposer aux élèves de faire un signe non verbal (p. ex. mettre leur doigt sur le nez, se mettre debout, montrer une carte, ...) pour indiquer qu'ils ont trouvé l´intrus. - Changer le meneur de jeu.

03 OÙ SE CACHE LE SON ?

Matériel	- Cartes-images sans mots en relation avec le phonème étudié
Forme sociale	- Petit groupe ou groupe-classe
Déroulement	*Cette activité prévoit uniquement l'identification des phonèmes au sein des mots (est-ce que le son est dans le mot ?) et non la localisation exacte des phonèmes.* - Montrer une série d'images aux élèves et demander s'ils entendent un son spécifique. - Si les élèves entendent le son demandé dans le mot, ils lèvent la main. - S'ils ne l'entendent pas, ils posent les mains sur les oreilles.

04 LA CHASSE AUX SONS

Matériel	- Pions et dés - Plateau de jeu *(téléchargeable sur efrançais.lu)*
Forme sociale	- Petit groupe ou groupe-classe
Déroulement	*Ce jeu reprend chaque fois un seul phonème.* - Lancer le dé à tour de rôle et avancer le pion du nombre de cases indiqué par le dé. - Nommer le mot représenté par une image dans la case respective. Si le phonème cherché est compris dans ce mot, le pion de ce joueur peut rester sur la case en question. - Le joueur doit reculer d´une case quand il ne sait pas nommer le mot représenté resp. quand le phonème n´est pas compris dans le mot. - Le premier joueur à atteindre la case « Arrivée » sera déclaré vainqueur.

05 LE JEU DU CORBILLON

Matériel	- 1 balle - 1 corbeille - Cartes-images sans mots en relation
Forme sociale	- Groupe-classe divisé en 2 équipes, disposition des élèves en cercle - Au milieu : la corbeille, les cartes-images et le meneur de jeu
Déroulement	- Lancer la balle à un joueur et demander : « Dans mon corbill**on**, je mets... ? » - Le joueur redonne la balle en complétant la phrase par un mot se terminant en « –on » qui fait partie des cartes-images (p. ex. : Dans mon corbillon, je mets un bonbon). - Si la réponse est juste, le joueur cherche la carte-image correspondante et la met dans la corbeille de son équipe. - Si la réponse n´est pas correcte, le joueur ne peut pas mettre de carte-image dans la corbeille de son équipe. - L´équipe qui à la fin du jeu a collecté le plus de cartes a gagné. - Variantes possibles : « Dans mon corbilla, je mets... » , « Dans mon corbillin, je mets... », « Dans mon corbillo, je mets... » etc.

Jeux pour identifier plusieurs phonèmes :

No.	Jeu	Phonèmes travaillés	Matériel
06	**Les mots qui riment**	Jeux devant être réalisés avec plusieurs phonèmes	- Cartes-images
07	**La soupe magique**		- Cartes-images - éventuellement des jetons pour marquer les points
08	**La course aux mots**		
09	**Fais voir !**		- 32 cartes images à sélectionner par l´enseignant

06 LES MOTS QUI RIMENT

Matériel	- Cartes-images sans mots *(téléchargeables sur efrançais.lu)*
Forme sociale	- Groupe-classe ou plusieurs petits groupes
Déroulement	- À l´aide de cartes-images, présenter aux élèves des mots qui font partie de leur lexique. - Demander aux élèves de trouver des mots qui riment avec leur prénom ou celui d'un camarade de classe. - Faire des phrases du type : une souris pour Marie, un éléphant pour Jean, un chien pour Adrien, un chapeau pour Pedro, un citron pour Gaston, une valise pour Denise, etc. - Variante : Demander aux élèves de trouver des mots qui riment avec d´autres mots...

07 LA SOUPE MAGIQUE

Forme sociale	- Groupe-classe réparti en 2 ou plusieurs groupes
Déroulement	- Prononcer un phonème quelconque. - Le groupe qui est le premier à trouver un mot comprenant le phonème donné gagne un point. Proposer aux élèves de faire le même signe non verbal (p. ex. mettre leur doigt sur le nez, se mettre debout, montrer une carte, ...) pour indiquer qu'ils ont trouvé un mot avec le phonème correspondant. - Changer de phonème à chaque fois. - L'équipe qui, après plusieurs tours, a accumulé le plus de points est déclarée vainqueur.

08 LA COURSE AUX MOTS

Matériel	- Cartes-images sans mots
Forme sociale	- Groupe-classe réparti en 2 groupes
Déroulement	- Placer des cartes-images avec les différents phonèmes au tableau. - Prononcer un phonème quelconque. - Un joueur de chaque groupe court vers le tableau. - Le joueur qui est le premier à trouver au tableau une image correspondant au phonème donné peut garder la carte-image. - L'équipe qui, après plusieurs tours, a accumulé le plus de cartes est déclarée vainqueur. - Alternative : Ce jeu peut être parfaitement transféré dans la salle des sports. Une série d'images est répartie sur le sol et 4 groupes (ou même plus) se déplacent à l'aide d'une planche à roulettes de tippe « flizzi ». Le meneur de jeu prononce un son et un représentant de chaque équipe se déplace, le ventre sur le « flizzi », vers les images (peut-être à travers un parcours donné) et se met à la recherche de la ou des images contenant le phonème indiqué. L'équipe qui collectionne le plus d'images est déclarée vainqueur.

09 FAIS VOIR !

Matériel	- 32 cartes-images (8 par joueur) à choisir par l´enseignant
Forme sociale	- 4 joueurs
Déroulement	- Le but de ce jeu de cartes (des cartes présentant des objets ayant un même phonème et d'autres dans lesquels ce phonème n'est pas présent) est de se débarrasser le plus rapidement possible de toutes ses cartes. Le premier joueur à ne plus avoir de cartes a gagné. - Le premier joueur dépose l'une de ses cartes, face visible, sur la table et prononce le phonème représenté. Tous les autres joueurs déposent ensuite, à tour de rôle, l'une de leurs cartes, face cachée, devant eux en répétant le phonème demandé. - À tout moment, un autre joueur peut demander au joueur qui vient de déposer sa carte « Fais voir ! ». Si la carte déposée comprend vraiment le phonème demandé, le joueur qui a dit « Fais voir ! » doit ramasser toutes les cartes jouées. Si la carte déposée ne contient pas le phonème demandé, le joueur qui a déposé cette carte doit ramasser toutes les cartes jouées. - Le joueur ayant dû ramasser les cartes dépose la prochaine carte pour commencer un nouveau tour.

b) Activités et jeux de discrimination visuelle

Exemple du déroulement d'une activité

Objectifs	- Identification du graphème - Identification de la correspondance graphème-phonème - Lecture des mots avec le graphème travaillé
Durée	1 leçon
Matériel	- Formule magique - Cartes-images - Cartes-mots - Jeux adaptés au groupe (voir listing ci-dessous) - Crayon couleur - Livret des sons
Déroulement de l'activité	Maintenant qu'elle sait très bien prononcer les formules magiques, la petite sorcière veut apprendre à les lire. *1. Présentation visuelle de la formule magique* - Afficher la formule au tableau ou sur une pancarte. - Lire la formule à haute voix et faire découvrir les graphèmes correspondant au phonème à analyser. - Faire entourer les graphèmes avec une couleur (evtl. la couleur de l'affiche « C'est magique ») *2. Associer images et mots correspondants* - Afficher les cartes-images au tableau et rappeler aux élèves le phonème en question. - Demander aux élèves de tirer une carte-mot et de lire le mot représenté. - Coller la carte-mot sous la carte-image correspondante. - Relire les mots avec le groupe classe et faire colorier le graphème travaillé (éventuellement la couleur de l'affiche « C'est magique »). *3. Moment métalinguistique* - Analyser les spécificités de la correspondance graphème-phonème travaillée : Est-ce qu'il y a plus d'une façon d'écrire le son [o] ? Est-ce qu'en allemand on lit ces lettres de la même façon ? [v] Est-ce que cette combinaison de lettres est prononcée de la même façon en allemand ? (oi, u) *4. Les jeux* - Faire un choix de jeux adaptés à la classe. Les élèves peuvent jouer aux jeux en binôme ou en petits groupes. *5. Le livret des sons* - Les élèves reçoivent la formule magique pour la coller sur la page de présentation du livret des sons. - Au cours de l´année scolaire, au fur et à mesure que les élèves apprennent de nouveaux mots, ils remplissent les pages correspondant au son travaillé.

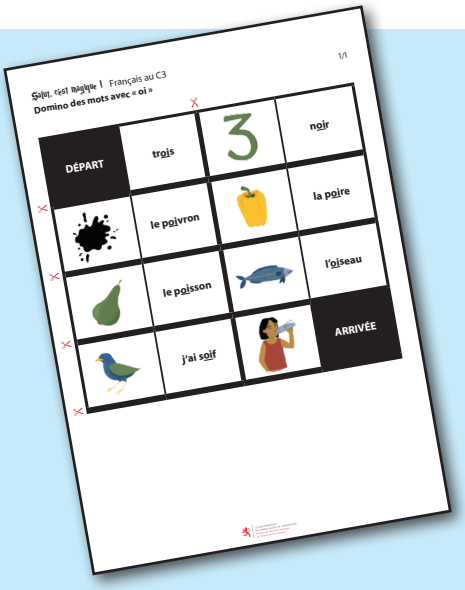
Pour ces activités, les objectifs principaux sont la mémorisation de l'écriture des graphies, la mémorisation des correspondances graphies/phonies ainsi que l'entraînement à la lecture de mots comprenant des sons complexes.

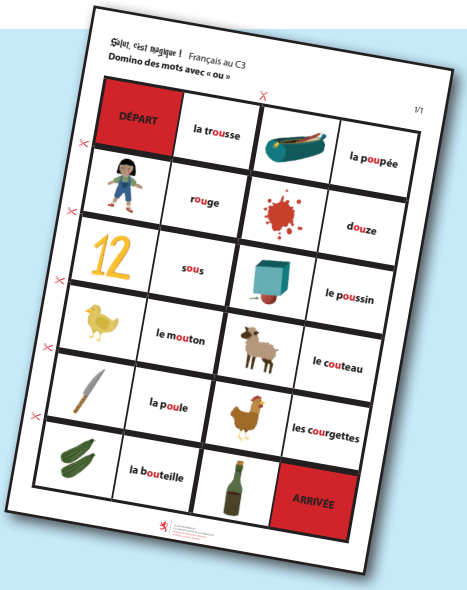
No.	Jeu	Graphèmes travaillés	Matériel
10a	**Domino Variante 1**	é, er, ez	Cartes Domino
10b		eu, œu	
10c		oi	
10d		ou	
10e		u	
11a	**Domino Variante 2**	an, am, en, em	
11b		è, ei, ê, ai, ei	
11c		in, im, ain, ein, un, en	
11d		o, au, eau	
11e		on, om	
11f		ou , u	
12a	**Memory**	an, am, en, em	Cartes Memory
12b		c, k, q, qu	
12c		ch	
12d		è, ei, ê, ai, et	
12e		é, ez, er	
12f		in, im, ain, aim, en, ein, un	
12g		j, g, ge	
12h		o, au, eau	
12i		oi	
12j		on, om	

No.	Jeu	Graphèmes travaillés	Matériel
12k	**Memory**	s, c, ç, t	Cartes Memory
12l		ou, u	
12m		v	
12n		z, s	
13a	**Le jeu des 8 familles**	Différents graphèmes mixtes	Cartes de jeu « Jeu des 8 familles»
13b	**Le jeu des 8 familles**		Cartes de jeu « Jeu des 8 familles»
14	**Mistigri**		Cartes de jeu « Mistigri »
15	**Abracadabra**		Cartes de jeu « Abracadabra »
16a	**La chasse aux mots**		- Plateau de jeu - Dé - Pions
16b	**La chasse aux mots**		

10 DOMINO - VARIANTE 1

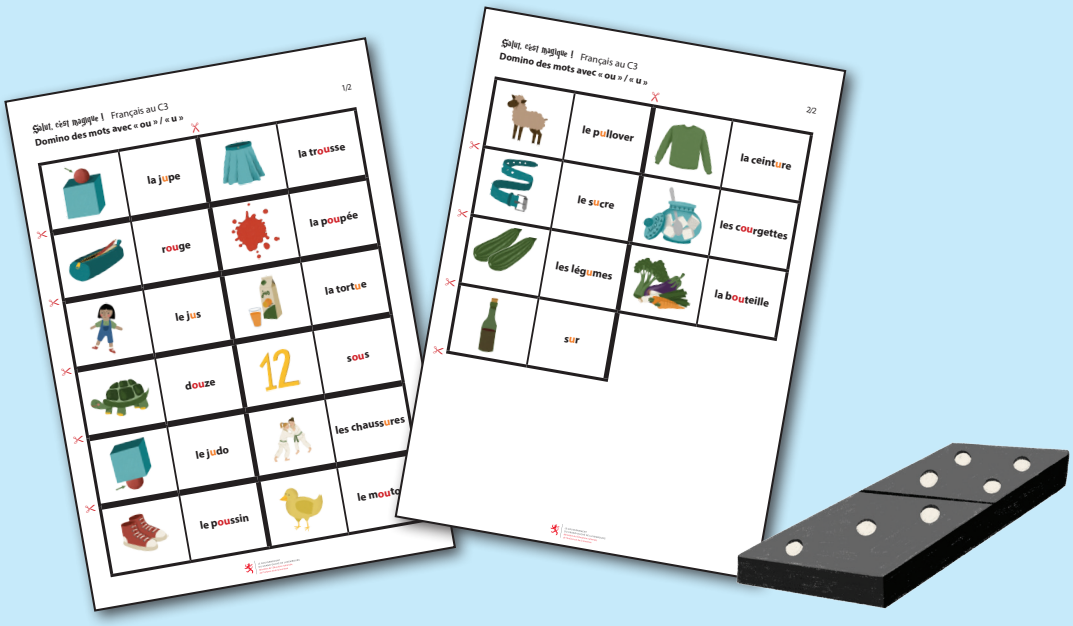
Matériel	- Cartes domino avec 'Départ' et 'Arrivée'
Forme sociale	- En binômes ou individuellement
Déroulement	*Cette variante se prête surtout à la répétition individuelle de la lecture des mots avec des élèves.* - Étaler les cartes sur la table. - Choisir le domino avec 'Départ' pour commencer. - Lire à voix haute le mot et chercher l´image correspondante. - Placer le domino correspondant à l´image et lire le mot suivant à voix haute.





11 DOMINO - VARIANTE 2

Matériel	- Cartes domino sans 'Départ' et 'Arrivée' *(téléchargeables sur efrançais.lu)*
Forme sociale	- 2 à 4 joueurs
Déroulement	- Distribuer les dominos, face cachée. - Le joueur le plus jeune commence la partie. Il lit à voix haute le mot sur son premier domino qu'il retourne. - Le joueur ayant le domino avec l´image correspondant à ce mot pose ce domino. C'est lui qui lit le mot suivant. - Le premier joueur à avoir posé tous ses dominos gagne la partie.

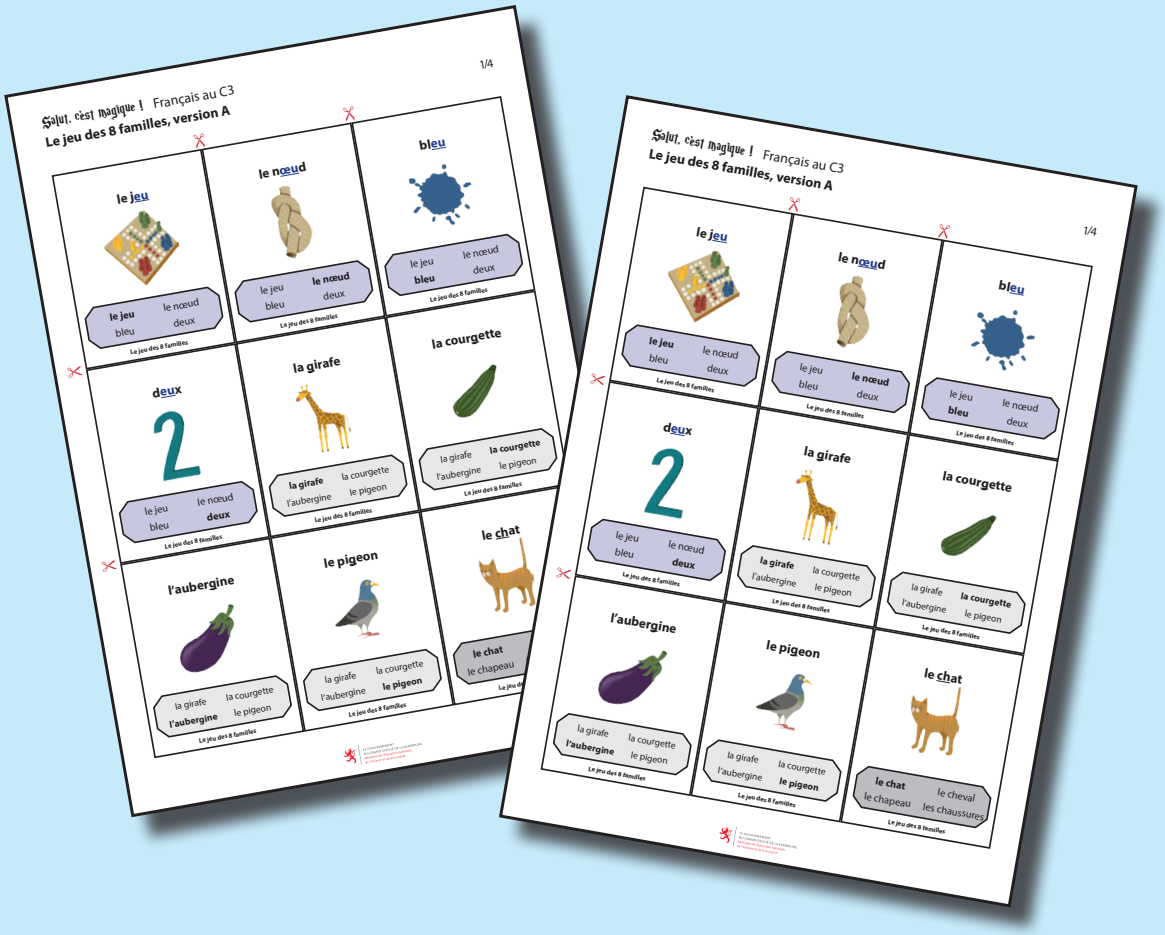


12 MEMORY

Matériel	- Cartes memory images et mots (l´enseignant choisit le nombre de paires à prévoir)
Forme sociale	- 2 joueurs
Déroulement	- Mélanger et étaler les cartes, face cachée, sur la table. - Le premier joueur retourne 2 cartes de son choix. Il lit le mot à voix haute ou il dit ce qu´il voit sur l´image. - Si les cartes correspondent, le joueur les garde et il rejoue. - Si les cartes ne correspondent pas, le joueur les remet dans le jeu. C´est alors au joueur suivant de jouer. - Le jeu se termine quand toutes les paires ont été trouvées. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de paires de cartes.

13 LE JEU DES 8 FAMILLES

Matériel	- Cartes « Jeu des 8 familles » *(téléchargeables sur efrançais.lu)*
Forme sociale	- 2 à 4 joueurs
Déroulement	- Distribuer 4 cartes à chaque joueur, le reste des cartes faisant office de pioche. - Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne à sa droite si elle possède la carte qu´il souhaite. Exemple : « Dans la famille [j], je veux la girafe. » - Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question ; s´il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte. - Ensuite, le joueur questionné pose une question au joueur à sa droite... - Si un joueur possède toute une famille (les 4 cartes), il dépose la famille et lit les quatre mots à voix haute. - La partie continue jusqu`à ce qu´il n´y ait plus de cartes à piocher. - Le gagnant est celui qui a déposé toutes ses cartes ou qui à la fin de la partie possède le plus de familles.

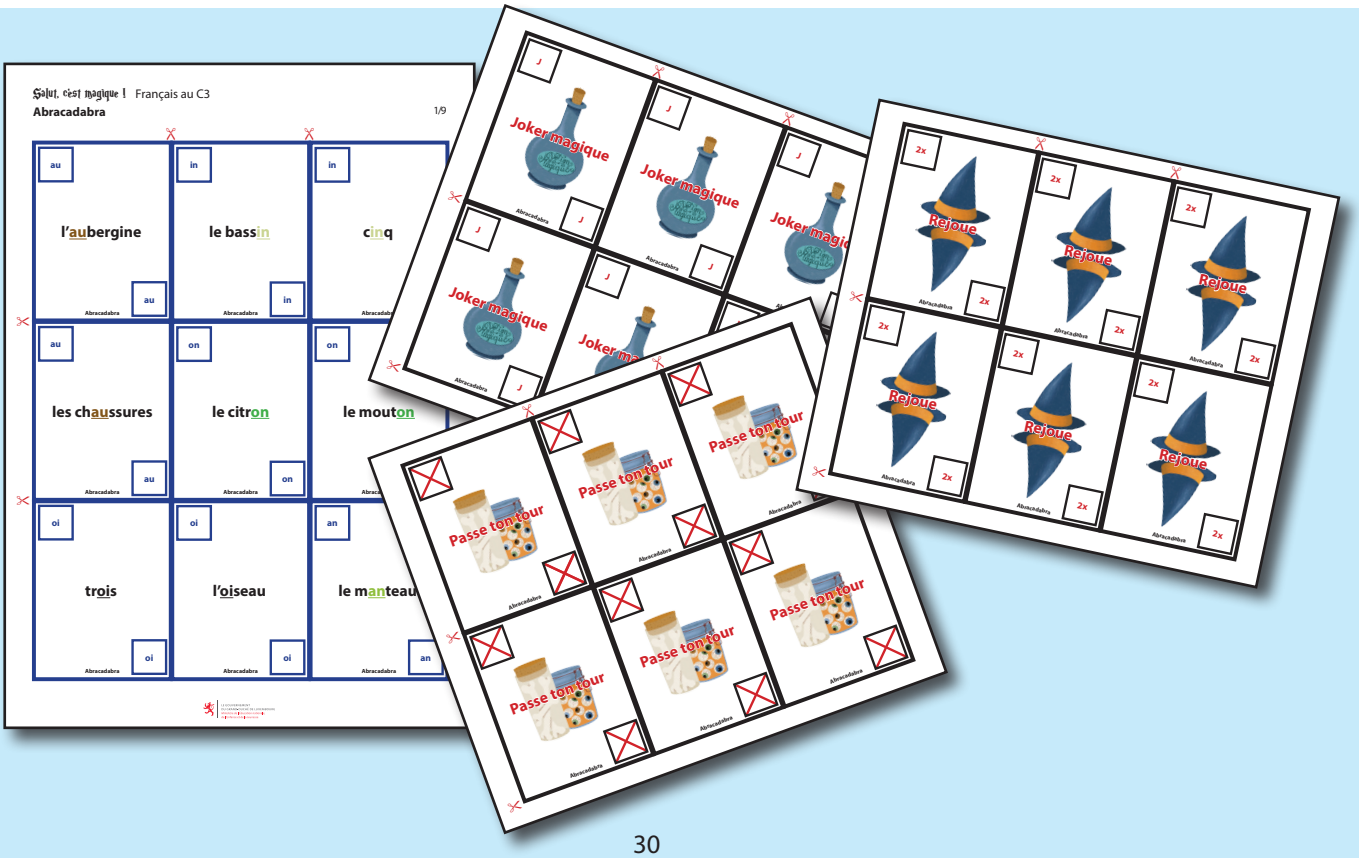


14 MISTIGRI

Matériel	- Cartes « Mistigri » *(téléchargeables sur efrançais.lu)*
Forme sociale	- 2 à 4 joueurs
Déroulement	- Distribuer 8 cartes à chaque joueur. - Tous les joueurs déposent devant eux les paires qu´ils peuvent constituer ; les paires sont constituées de deux mots comprenant le même graphème (colorié ou souligné). Important : Chaque fois qu´un joueur dépose une paire, il lit les mots à voix haute. - Piocher à tour de rôle une carte et poser deux cartes si une paire peut-être réalisée. - Quand toutes les cartes de la pioche sont distribuées, tirer une carte de jeu à son voisin situé à droite. - Poser de nouveau deux cartes si une paire peut être réalisée. Attention : Une seule carte n´a pas de correspondante : c´est le Mistigri ! - Le joueur qui reste à la fin avec le Mistigri en main est le perdant.

15 ABRACADABRA

Matériel	- 42 cartes « Abracadabra » : 6 cartes de chaque famille (2 en vert, 2 en bleu, 2 en jaune) 6 cartes « joker magique », 6 cartes « passe ton tour », 6 cartes « rejoue » *(téléchargeables sur efrançais.lu)*
Forme sociale	- 2 à 4 joueurs
Déroulement	- Distribuer 7 cartes à chaque joueur. Retourner la première carte de la pioche et la poser sur la table de jeu. - Le premier joueur doit poser sur cette carte une carte de la même couleur ou portant le même graphème. Il ne peut poser qu´une seule carte à la fois et il doit lire le graphème de la carte qu'il pose. S'il se trompe, il pioche une carte en guise de pénalité. - Si le joueur n'a pas la carte voulue, il pioche. Il peut alors jouer sa carte piochée, si elle convient. Attention : - Le joueur qui pose la carte « rejoue » doit rejouer immédiatement. - La carte « passe ton tour » empêche le joueur suivant de jouer. - La carte « joker magique » remplace n'importe quelle carte. Lorsqu'un joueur la pose, il demande une couleur. Par exemple, s'il a beaucoup de bleu, il dit en posant son joker : « bleu ». Le joueur suivant doit impérativement poser une carte bleue ou un autre joker magique. - Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il doit dire en même temps « Abracadabra ! »



16 LA CHASSE AUX MOTS

Matériel	- Plateau de jeu *(téléchargeable sur efrançais.lu)* - Pions - Dé
Forme sociale	- 2 à 4 joueurs
Déroulement	- Lancer le dé et avancer son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. - Si le joueur tombe sur une case avec un mot, il le lit et cherche la case-image correspondante. Il place son pion sur cette case (il peut soit avancer, soit reculer). - Si le joueur tombe sur une case avec une image, il cherche la case avec le mot correspondant et met son pion sur cette case. - Quand un joueur fait une erreur ou ne connaît pas le mot correspondant à l´image, il passe son tour. - Le premier qui arrive sur la case « Arrivée » a gagné le jeu.

6. Index des phonèmes utilisés dans les activités

Dans le tableau suivant, les mots-clés marqués en bleu et en gras se trouvent sur le tableau « magique » des sons ainsi que sur le dépliant y relatif.

Phonème	Graphème	Mots (classés par ordre alphabétique)
[o]	o	la carotte, le chocolat, le copain, **le coq,** le crocodile, le domino, l´école, le fromage, la gomme, le judo, la limonade, l´olive, orange, l'orange, l´ordinateur, la photo, la pomme, **rose,** la rose, le stylo, le téléphone, la tomate, la tortue, le vélo, violet, zéro
	au	l'aubergine, les chaussures, **jaune**
	eau	**le chapeau,** les ciseaux, le couteau, le gâteau, le manteau, l´oiseau
[wa]	oi	l´oiseau, la poire, le poisson, le poivron, **noir,** j'ai soif, **trois**
[u]	ou	la bouteille, la courgette, le couteau, douze, le jouet, le mouton, la poule, le poulet, la poupée, le poussin, **rouge,** sous, la trousse
[ø]	eu	**bleu,** deux, le jeu, le nœud
[œ]	eu / œu	neuf, **l'œuf,** l'ordinateur, la peur, **la sœur, le tracteur**
[i]	i	l´aubergine, le champignon, le crocodile, les ciseaux, le citron, dix, le domino, la girafe, la gymnastique, le kiwi, la limonade, **le livre,** la mandarine, l´olive, l´ordinateur, le pigeon, six, le triangle, la valise, violet
	y	la gymnastique, **le stylo**
[y]	u	le calcul, la ceinture, les chaussures, le judo, **la jupe,** le jus, les légumes, le pull-over, le sucre, la tortue, sur
[ɥ]	ui	le fruit, **huit**
[e]	é	décembre, les dés, l´école, l´éléphant, les légumes, la poupée, le téléphone, **le vélo,** zéro
	ez	**le nez**
	er	**le cahier**

Phonème	Graphème	Mots (classés par ordre alphabétique)
[ɛ]	è	**le frère,** la règle
	ê	**la tête**
	ai	la chaise, la fraise, français, **la maison**
	ei	seize, **treize**
	et	**le jouet,** le poulet, violet
[ɛ̃]	in	cinq, **le lapin,** le poussin
	im	**le timbre**
	ain	le copain, **la main,** le pain
	aim	j'ai faim
	ein	**la ceinture**
	en	**le chien**
[œ̃]	un	**brun,** un
[wɛ̃]	oin	**le coin**
[ɑ̃]	an	blanc, dans, l'éléphant, français, la mandarine, le manteau, **orange,** l'orange, le pantalon, le triangle
	en	la dent, **le ventre**
	am	le champignon, **la jambe**
	em	décembre, **novembre**
[ɔ̃]	on	le ballon, le bonbon, le champignon, le citron, le crayon, la maison, marron, **le melon,** le mouton, onze, la natation, le pantalon, le pigeon, le poisson, le poivron, rond
	om	**la bombe**

Phonème	Graphème	Mots (classés par ordre alphabétique)
[s]	s	**le sac,** le sac à dos, seize, sept, six, la sœur, j'ai soif, sous, le sucre, sur
	ss	les chaussures, le poisson, le poussin, **la trousse**
	c	la ceinture, cinq, les ciseaux, **le citron,** décembre, la glace
	ç	**français**
	t	**la natation**
	x	dix, six
[z]	s	la chaise, les ciseaux, la fraise, la maison, l´oiseau, rose, la rose, **la valise**
	z	douze, onze, quatorze, seize, treize, **zéro**
[ʃ]	ch	la chaise, le champignon, le chapeau, **le chat,** les chaussures, le cheval, le chien, le chocolat, la vache
[ʒ]	j	la jambe, jaune, **le jeu,** le jouet, le judo, la jupe, le jus
	g / ge	l´aubergine, la courgette, le fromage, la girafe, **la gymnastique,** orange, l'orange, **le pigeon,** rouge
[k]	c	le cahier, le calcul, le canard, **la carotte,** le chocolat, le coin, le copain, le coq, la courgette, le couteau, le crocodile, l´école, le sac, le sac à dos, le sucre, le tracteur
	k	**le kiwi**
	q	**cinq,** le coq
	qu	la gymnastique, **quatorze,** quatre
[g]	g	le gâteau, la glace, **la gomme,** les légumes, la règle
	gu	la baguette, **la guitare**
[v]	v	le cheval, le livre, l´olive, le poivron, le pull-over, **la vache,** la valise, le vélo, le ventre, vert, violet
[f]	f	la famille, la fille, la fraise, français, le frère, le fromage, le fruit, **la girafe,** neuf, j'ai soif
	ph	l´éléphant, la photo, **le téléphone**
[ɲ]	gn	**le champignon**

7. Glossaire : Quelques notions essentielles

un graphème :	« C'est la plus petite unité, sans signification, de la langue écrite. » (Deman, 2011, p. 107), « la plus petite unité du système graphique destiné à transcrire les phonèmes. Il est constitué par une ou plusieurs lettres: [o] = o, au, eau (3 graphèmes pour un phonème). Il est donc distinct de la lettre comme le phonème l'est du son. » (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, 2017, p. 3)
un phonème :	« La plus petite unité sonore de la langue orale. » (Deman, 2011, p. 107)
un son :	« Les sons sont produits par la voix. Les sons qui ont une signification dans une langue donnée sont appelés phonèmes. » (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, 2017, p. 1) On utilise parfois le terme « son » pour désigner le terme « phonème » et ainsi éviter de recourir au terme technique. (id., p. 1)
la correspondance graphème-phonème (correspondance graphophonétique) :	« A chaque phonème correspond un ou plusieurs graphèmes composés d'une, deux ou trois lettres, avec l'apport éventuel de signes diacritiques (…). Inversement, en lecture, chaque lettre ou groupe de lettres peut correspondre à un phonème. » (id., p. 3)
un morphème :	« La plus petite unité de sens que contient le mot. Les morphèmes donnent des informations lexicales ou grammaticales » (id., p. 3), des éléments de sens (racines des mots, préfixes, suffixes, terminaisons grammaticales,...). Exemple : jeter, jeté, jetais,... = de précieuses indications sur la racine, le sens, la forme grammaticale (Dehaene et al., 2011, p. 18).
une lettre :	« L´unité de l'alphabet qui compte 26 lettres. » (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, 2017, p. 2)

une syllabe :	« Un phonème ou combinaison de phonèmes dont le noyau est une voyelle prononcée, parfois entourée d'une ou plusieurs consonnes ». (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, 2017, p. 2)
la conscience phonologique :	« La capacité à percevoir, à découper, isoler et manipuler les unités sonores du langage que sont les syllabes et les phonèmes ». (Deman, 2011, p. 98) « La capacité à identifier les composantes phonologiques de la langue et à pratiquer des opérations sur ces composantes (les localiser, les enlever, les substituer, les inverser, les combiner). La conscience syllabique (identification des syllabes) est première, puis vient la conscience phonémique (identification des phonèmes) dans le développement de l'enfant. » (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, 2017, p. 2)
la conscience syllabique :	l´identification des syllabes
la conscience phonémique :	Elle porte sur la capacité à segmenter une syllabe ou un mot en phonèmes.
la conscience lexicale :	Elle porte sur la capacité à isoler un mot dans un énoncé et à en comprendre le sens.
la conscience métalinguistique :	Le processus de pensée, de conscience et de réflexion sur le langage.

8. Bibliographie

– Catach, N. (1980). L'orthographe française. Paris: Armand Colin.

– Deman, I. (2011). 100 idées pour aider les élèves en difficulté à l'école primaire. Paris : Éditions Tom Pousse.

– Dehaene, S., Dehaene-Lambertz, G., Gentaz, E., Huron, C. et Sprenger-Charolles, L. (2011). Apprendre à lire. Paris : Odile Jacob.

– Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. (2017). L'apprentissage des correspondances graphèmes <=> phonèmes (1). Notions essentielles. eduscol.education.fr.

– Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. (2018). Maîtriser la relation entre l'oral et l' écrit, eduscol.education.fr.

– Francis, R. (2010). Mon petit code facilecture pour apprendre les sons et les signes. Chenelière Éducation

– Reber, K. (2009). Prävention von Lese-und Rechtschreibstörungen im Unterricht. Ernest Reinhardt, München