

Utilisation du matériel

Il existe non pas un, mais plusieurs modes d'utilisation, selon l'aisance face à l'écrit du ou des enfants concernés, de leur nombre, selon que l'on soit enseignant, enseignant spécialisé ou orthophoniste, mais également du cadre investi et des objectifs poursuivis. Voici un aperçu des possibilités d'exploitation.

Les images de référence

Les images d'affichage

Remarque

Comme décrit plus haut, elles sont de 2 types :

- Les images de base
- Les sous-images

Ces dernières sont nécessaires à l'illustration des phonèmes à graphèmes multiples. Dans ce cas il convient d'effectuer une présentation progressive des graphèmes (ex. pour [o],

d'abord « o », puis « au » ou « eau »



afin de ne pas saturer les capacités des élèves. On commencera par la graphie la plus fréquente et/ou simple, les autres suivront dans un second temps. Mais cela n'empêchera pas de présenter l'image de base en même temps que la sous-image concernée (afin de bénéficier du geste, de la légende et du contexte) sans insister sur les graphèmes qui seront repris plus tard. Ceci est détaillé dans les **fiches pédagogiques**.

En classe

En classe, l'enseignant de CP peut employer les images d'affichage « par défaut » comme des images de référence classiques, affichées simplement aux murs de la classe, sans en travailler toutes les possibilités ; il s'agit alors d'un sous-emploi, mais si ses élèves semblent progresser, cela reste malgré tout une possibilité.

Dans ces conditions certains liens seront actifs (formes figuratives évocatrices des lettres) mais une telle utilisation se priverait d'entrées renforçantes et passerait à côté d'un travail d'assimilation certainement profitable à certains enfants.

Avec un groupe d'élèves plus hétérogène, en classe ou au sein d'un dispositif d'aide, il sera alors bien plus efficace de les étudier, de faire réagir et s'exprimer ceux-ci sur ce qu'ils y perçoivent, et de diriger leur attention vers certaines caractéristiques de l'image afin d'en exploiter toutes les ressources.

Pour aider l'enseignant dans cette tâche, chaque image dispose d'une brève **fiche pédagogique de présentation** qui mettra l'accent sur certaines particularités et la façon de la présenter au mieux.

Comme leur nom l'indique, ces images doivent servir de référence et leur efficacité sera fonction de la fréquence avec laquelle l'adulte saura saisir les occasions de s'y référer, (surtout au début de l'acquisition du son) et à habituer ses élèves à y recourir spontanément dès qu'ils s'interrogent.

A cet effet, elles doivent être bien visibles par tous et à tout moment lors des séquences de lecture.

Il est conseillé de les afficher progressivement, au fur et à mesure de l'introduction des sons, et non d'emblée, afin de bénéficier de l'effet de la découverte.

Si la surface d'affichage ne permet pas, après un certain temps, de les exposer toutes dans de bonnes conditions il est préférable de retirer alors parmi les premières celles qui ne posent plus aucune difficulté.

Enfin, pour les élèves les plus fragiles, des plaquettes individuelles récapitulatives peuvent être proposées.

En remédiation

Dans le cadre d'un petit groupe de travail (type RASED), un affichage permanent sera également utile. Dans la mesure où les élèves peuvent se trouver proches des affiches, un format A5 peut s'avérer suffisant.

Les mini-cartes

C'est sous cette forme que l'image sera la plus utile au travail en petit groupe (groupe de niveau, remédiation, orthophoniste). Dans ces cadres il est possible de fournir un jeu par enfant ce qui permettra de nombreuses applications. En classe quelques séries permettront leur utilisation en remédiation ou en ateliers. Elles permettront :

L'interaction enfant-adulte lors de séquences de manipulation.

En fonction de l'avancée des apprentissages, l'élève peut disposer devant lui d'un certain nombre de cartes, celles des phonèmes en cours d'acquisition. Ainsi, il pourra s'y référer à tout moment, lorsqu'il cherche à décoder un mot ou à l'écrire. Il trouvera dans les cartes toutes les réponses.

En pratique, disposer les consonnes à gauche de la table, les voyelles à droite. Face à une difficulté, renvoyer systématiquement l'élève aux images pour y chercher la réponse.

Exemple, en prenant le cas d'un élève particulièrement fragile et cumulant de nombreuses faiblesses (discrimination visuelle et auditive, spatialisation, concentration, mémorisation, oralisation etc.) et confronté à 2 graphèmes proches :

Décodage :

Face au mot « bateau » l'élève n'identifie pas le « b » (difficulté à assimiler, oubli ou confusion visuelle possible avec le « d »).

L'interroger : sur quelle carte figure cette lettre ?

Il hésite entre les images « b » et « d » :



« La boule est-elle **devant** ou **derrière** (dans le sens de déplacement de l'écrit) ? »

Il trouvera la réponse dans l'orientation des personnages si l'enseignant lui en a préalablement présenté les caractéristiques .

Ayant à présent identifié l'image du « b », il hésite ensuite entre produire les sons [b] ou [d] . Différentes solutions s'offrent alors à lui :

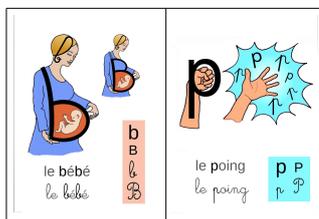
- L'évocation du bébé le renvoie aussitôt au son [b]
- L'imitation du geste du personnage (mains en boule sur le ventre) active sa mémoire kinesthésique et le conduit à prononcer le phonème correct.
- Sinon l'image et le geste du personnage expriment nécessairement la notion de boule. Si cet élève a aussi oublié le travail effectué en présentation du phonème l'enseignant le renvoie alors à sa perception de l'articulation phonatoire : faire une boule d'air dans la bouche. Il forme alors la boule avec la bouche et prononce [b].

Si la difficulté se situe au niveau de la phase d'assemblage syllabique (produire [ba]), l'élève peut disposer les deux cartes juxtaposées devant lui ce qui l'aidera à énoncer successivement les phonèmes (avec ou non production des gestes).

Encodage : écrire à présent le [b] de [bato]

On partira ici des sensations de l'articulation phonatoire pour aller vers l'image et la lettre.

Et dans cette phase de travail, la confusion auditive la plus fréquente s'opère maintenant entre [b] et [p], créant un nouvel obstacle pour cet élève.



Si la production du son lui suggère d'emblée le geste, l'élève trouvera aussitôt la réponse sur les cartes. Sinon l'enseignant le renverra aux sensations produites par l'articulation.

« Dis-t-on [bato] ou [pato] ?

« La boule éclate-t-elle en sortant de la bouche ? »

En comparant les deux émissions et les deux images, l'élève trouvera la bonne réponse.

(S'il a oublié la transcription cursive de la lettre, le modèle figure sur la carte dans l'encart listant les différentes écritures mais aussi dans les cheveux de la mère) .

On constate donc à travers cet exemple l'éventail des ressources procurées par les images pour aider les plus fragiles lors de cette première phase d'apprentissage.

Cette maîtrise de l'outil sera bien entendu le résultat d'un entraînement fait d'exercices systématiques. Ils peuvent prendre une forme scolaire ou ludique.

Exemples :

Les élèves disposent sur la table un certain nombre de cartes.

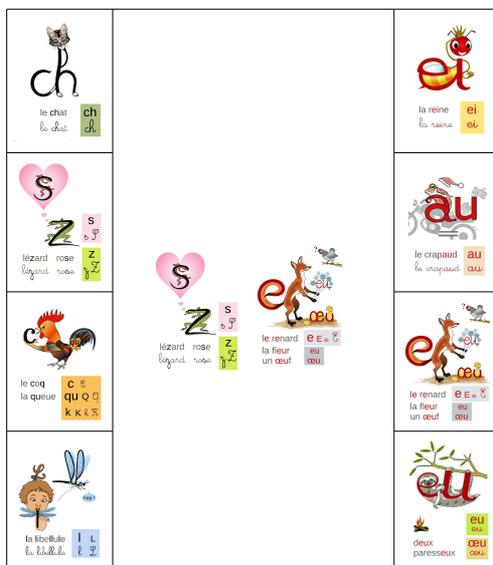
Elles peuvent être placées systématiquement en 2 lignes, à gauche les sons-consonnes (graphies noires), à droite les sons-voyelles (graphies rouges)

L'adulte demande aux élèves de désigner une carte à son signal . Ce signal peut être de :

1. produire le phonème
2. énoncer le mot de référence
3. faire le geste
4. montrer un graphème
5. épeler une graphème multiple ([a]/[u] pour [o] par ex)

Réciproquement il peut montrer une carte et réclamer l'une de ces réponses.

Pour la phase d'assemblage syllabique, comme travail préparatoire à la transcription, placer les cartes sur la table comme énoncé plus haut (2 colonnes voyelles/consonnes):



A l'énoncé d'une syllabe (consonne/voyelle, dans l'exemple [zə]), à sa vue, ou à la succession des 2 gestes, l'élève se saisit des 2 cartes concernées, une à droite puis une à gauche et les dispose dans le bon ordre côte à côte au centre de la table.

(Réciproquement, en décodage, à la vue des 2 cartes juxtaposées il doit prononcer la syllabe et/ou exécuter les gestes).

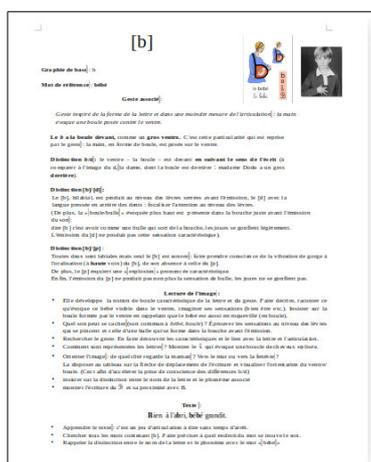
Ce système profitera amplement aux élèves en difficulté lors de dictées de syllabes et/ou de mots sur ardoise par exemple. Ils pourront placer l'ardoise au centre et après avoir réuni les 2 cartes, écrire la syllabe correspondante.

Pour la dictée de mots, on pourra avantageusement tracer des cases sur l'ardoise afin de contraindre l'élève à effectuer le travail de décomposition syllabique nécessaire à l'écriture. L'ardoise ressemblera alors à ceci :

•	•	•		
pan	ta	lon		
pantalon				

Les points sur la première ligne correspondent au décompte du nombre de syllabes par l'élève : il saura alors qu'il devra remplir les 3 cases du dessous avec trois syllabes. Ce travail aide considérablement ceux qui avalent des lettres ou syllabes à la transcription (ptalon/panlon etc.). Ainsi, doté de ses cartes et de cette ardoise il peut vérifier à tout moment l'exactitude de sa démarche.

Les fiches pédagogiques de présentation



Cliquer sur l'image pour afficher la fiche en plus grand

Destinées aux enseignants afin de leur permettre d'assurer la meilleure présentation possible d'une nouvelle image lors de l'introduction d'un phonème :

- Elles précisent ou rappellent les ressources à exploiter pour une présentation optimale des images de référence.
- Elles insistent sur les éléments clés, visuels, phonatoires, gestuels, sur les confusions/difficultés possibles et indiquent des pistes de remédiation.
- Elles proposent un questionnaire guidant l'attention des élèves à la découverte de l'image.
- Elles établissent un lien entre les éléments (textes, autres images, autres phonèmes etc).

Elles proposent enfin une lecture commentée de **la légende** correspondante dont on a vu les finalités principales à la rubrique « Les trois éléments constitutifs du système » et qui se retrouvent sur les images narratives.

Les images narratives

Elles contextualisent l'image et offrent aux enfants une porte sur l'imaginaire que l'on pourra éventuellement exploiter pour élaborer des textes de lecture adaptés à la progression de sons adoptée.

Elles offrent également une authentique situation de lecture pour les élèves déjà débrouillés. De la sorte elles peuvent être utilisées comme le serait n'importe quel album illustré et, présentées sous cette forme (par exemple reliées au formats A4 ou A5), être parcourues par le lecteur ou lues/racontées par un tiers. Séparées, elles peuvent servir de support pour une tâche pédagogique.

En classe et en remédiation :

- un album complet ou un classeur qui se remplit au fur et à mesure de la progression peuvent être mis à disposition des élèves dans le coin bibliothèque .
- fournies à chaque élève (photocopie) elle serviront de support très motivant à une séquence de lecture (se référer à la fiche pédagogique de présentation).

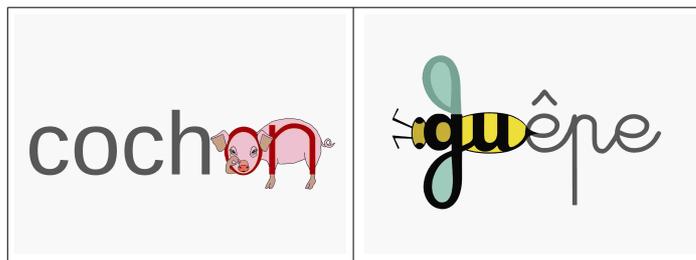
Notons que certaines légendes offrent des aides spécifiques importantes.

A ce titre il sera bon de les rappeler de temps en à autre, notamment à chaque fois qu'elles peuvent fournir au lecteur le moyen de franchir un obstacle. Quelques exemples :

 <p>Ferme le poing, ouvre le poing : « Paf !!! Ça pète ! »</p>	<p><i>Ferme le poing, ouvre le poing « Paf !!! ça pète ! »</i></p> <p>Ici la légende décrit le geste ainsi que le son (l'explosion) émis à l'ouverture des lèvres. La prise de conscience de cette explosion est essentielle pour différencier le [p] du [b]. Elle participe donc grandement à fixer les caractéristiques de l'image.</p>
 <p>Le chien est bien. Il ne veut rien.</p>	<p><i>« le bâton ? La baballe ? »</i> <i>« ...rien... »</i> <i>Le chien est bien, il ne veut rien.</i></p> <p>La principale fonction de cette image est de fixer l'ordre des lettres et différencier « ien » de « ein ». Le garçon propose le « i » (= le bâton surmonté d'une balle) ce qui confère nécessairement la première place à cette lettre.</p>
 <p>Zig-Zag, le lézard est amoureux. Mais il zozote et n'ose avouer : « Ze vous aime zolie Rose ».</p>	<p><i>Zig-Zag le lézard est amoureux. Mais il zozote et n'ose avouer : « Ze vous aime zolie Rose ».</i></p> <p>Ici le défaut d'élocution du personnage met en évidence le phonème et la mémorisation de cette réplique (amusante et facile) aidera grandement à l'association grapho-phonémique</p>

 <p data-bbox="140 360 331 427">Le toutou de monsieur T est un tatou ! Et c'est un tatou têtue. Il tire, il tire... « Stop, arrête-toi ! »</p>	<p data-bbox="357 120 1310 192"><i>Le tatou de monsieur T est un tatou ! Et c'est un tatou têtue. Il tire, il tire... « Stop, arrête-toi ! »</i></p> <p data-bbox="357 232 1401 376">Ce texte renvoie à l'articulation phonatoire essentielle pour différencier [t] de [d]. C'est la pression exercée par la langue derrière les dents qui les différencie. Le geste associé est la pression du pouce sur l'index effectuée par le personnage afin de maintenir la laisse sur laquelle tire le tatou.</p> <p data-bbox="357 376 1401 450">Cette légende constitue donc un outil important d'imprégnation des éléments clés.</p>
---	---

Les mots-dessins



Ils réalisent concrètement l'opération mentale effectuée par l'apprenti lecteur : percevoir l'illustration dans la graphie contenue dans le mot. Leur visualisation peut faciliter ce travail. Ils peuvent donc être montrés au moment de l'introduction du phonème, en complément de l'image de référence.

Mais surtout, ce travail d'émergence concrète de l'image peut être avantageusement réalisé en situation de lecture ou en exercice d'entraînement. Exemples :

En situation de lecture :

Un élève bute sur la lecture du « on » dans le mot « monde » (et ne retrouve pas les éléments capables de lui permettre d'étayer des hypothèses pour avancer). Il sera souvent efficace de le guider en lui demandant ce qu'il peut entrevoir comme dessin/personnage à partir de ces 2 lettres, de lui proposer différentes images simultanément (on/ou/an par ex.) ou encore de dessiner directement sur le mot certains éléments évocateurs de l'image.

Ainsi, « monde » devient 

Ce travail très efficace peut donc faire l'objet d'entraînement systématique en proposant à l'élève des séries de graphies proches sur lesquelles il devra placer ces marqueurs identifiant l'image sous-jacente.

Exemple :

« Retrouve tous les cochons et dessine-leur les oreilles et la queue »

en – on – au – an – on – ou – no – on

Les jeux

Tous les jeux ont pour objectif premier de renforcer l'imprégnation des images en focalisant l'attention sur leurs différentes entrées.

Le jeu des paires (3 à 6 joueurs)

Objectifs :

- Amener l'élève à décrire/nommer les caractéristiques de l'image pour mieux les mémoriser.
- développer le langage oral

Matériel

2 séries identiques de mini-cartes. Au total, choisir un nombre de cartes compris entre 4 et 6 par joueur, celles-ci étant choisies parmi les phonèmes déjà étudiés.

Principe

Il s'agit de former des paires de cartes identiques. Pour obtenir la carte jumelle il faudra la demander à l'un des autres joueurs en la définissant par l'une des caractéristiques précitées (phonème, mot, geste, texte..) ou par d'autres moyens choisis par le meneur de jeu (décrire le plus précisément possible pour travailler le langage par exemple).

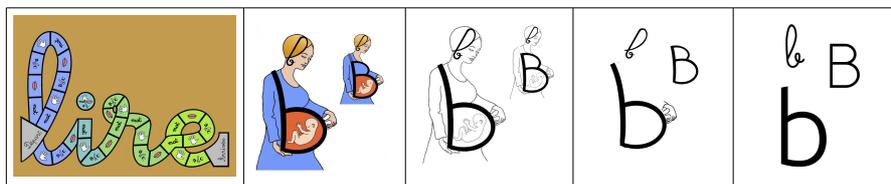
« S'il te plaît,..., je voudrais / le gorille qui gobe une guêpe »
/ le [g]
/la carte avec g et gu
/le...(faire le geste)

Le jeu de plateau (1 à 6 joueurs)

Objectifs :

- Renforcer l'imprégnation des images : il s'agit d'un travail proche de celui décrit plus haut avec les mini-cartes mais au moyen d'un support différent.
- **Effectuer une transition progressive de l'assimilation de l'image à celle de la lettre grâce aux images-lettres à plusieurs niveaux.**

Matériel :



- Il se compose de :
- Un plateau de jeu (format A3)
- Plusieurs séries de cartes « **images-lettres** », le premier niveau correspondant au dessin de référence, le dessin s'effaçant progressivement sur les suivants.
- 1 dé, 6 pions

principe

Les cartes constituent une pioche. La série choisie devra correspondre au niveau des élèves.

Chacun leur tour les participants lancent le dé. Ils déplacent alors leur pion jusqu'à la case correspondante. Ils retournent alors la première carte de la pioche.

- sur une case « bouche » il faut produire le phonème
 - sur une case « main » il faut exécuter le geste
 - sur une case « mot » il faut énoncer le mot de référence
 - sur une case « lettres » il faut énoncer les lettres figurant sur la carte
- En cas d'échec le joueur retournera à sa case antérieure.

lorsqu'un joueur atterrit sur le point du *i*, il pourra, au choix :

- tenter d'exécuter les 4 consignes, il avancera de 5 cases en cas de réussite
- décider de n'en exécuter qu'une seule sans gain supplémentaire.

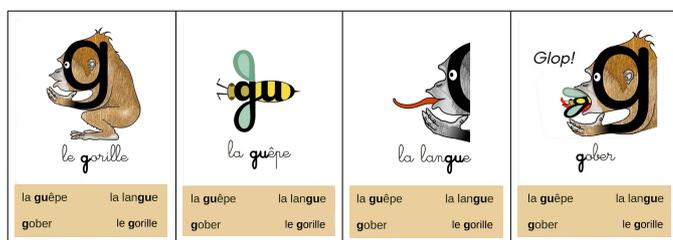
Le jeu de familles de sons (3 à 6 joueurs)

Contrairement aux jeux précédents, ce jeu (classique) est un jeu de lecture de mots.

Objectifs

- assimiler les différents graphèmes correspondant à un seul phonème ([o], [ɛ], [s], [ɑ̃] etc.)
- assimiler la notion de famille de son, soit le lien de parenté entre les différentes graphies d'un même phonème
- focaliser l'attention sur certains éléments pertinents des images
- inciter à la lecture de mots
- confronter des phonèmes proches ([e]/[ɛ] , [g]/[k])

matériel



12 familles de sons, en particulier ceux transcrits en graphies multiples :

[o], [ɛ], [ɑ̃], [ɛ̃], [ə], [e], [k], [g], [f], [a], [i], [r]

Chaque famille est composée de 4 cartes, soit 48 cartes au total.

Principe

Il s'agit d'un jeu de lecture : il s'adresse aux élèves entrant dans la combinatoire et déjà aptes à décoder des mots simples. Si toutefois le niveau n'est pas suffisant, il est possible de voir collectivement les mots concernés avant la partie, l'élève pourra alors retrouver les mots en effectuant des prises d'indices et procédant par élimination etc...

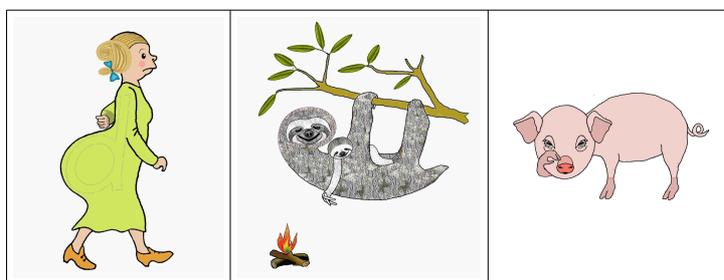
Chaque image de base est décomposée en 4 cartes mettant chacune un élément de l'image en valeur l'ensemble constituant la famille d'un phonème.

Le joueur doit compléter une famille choisie en demandant les cartes manquantes. Pour ce faire il devra lire les noms des objets figurant au bas de sa carte.

Exemple : « Dans la famille [g] je voudrais la guêpe »

Les images plastifiées dépourvues de lettres « images sans lettre »

(totalement ou partiellement)



Elles sont conçues pour permettre à l'élève de reproduire les lettres manquantes sur le dessin.

En les retraçant, il exercera ses mémoires visuelle et motrice. Pour ce faire on utilisera des feutres effaçables (type feutre à tableau).

Accessoirement, la visualisation de l'objet du dessin dépourvu de lettre peut aussi renforcer l'assimilation.

Elles peuvent également être utilisées mélangées aux images-lettres dans la pioche du jeu de plateau.

Les coloriages

Associés aux textes (= image narrative), ils peuvent être proposés lors de l'introduction du son, le texte étant étudié collectivement (on pourra commencer par rechercher toutes les graphies du phonème concerné et poursuivre par une lecture à haute voix), les élèves emportant l'image à la maison pour la colorier ensuite.

Sous d'autres formats il permettra simplement de profiter d'un moment apaisé pour favoriser l'imprégnation. De surcroît, les élèves en redemandent.

