



# Grapho logic



Guide pédagogique



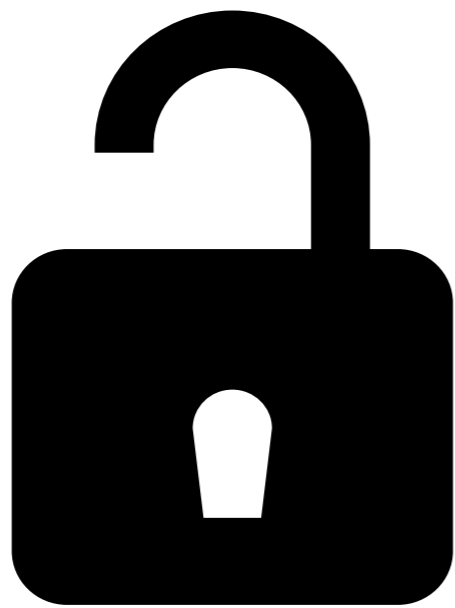
# Réfléchir à l'orthographe

Apprendre à lire et à écrire le français est une tâche complexe. Pour orthographier, on utilise des signes de différentes natures : des lettres, des bigrammes, des trigrammes, des diacritiques. Ces signes servent à coder des informations diverses : dans un mot simple comme « petits », le « p », le « e », le premier « t » et le « i » codent des sons, le second « t » est une trace de la manière dont le mot se décline au féminin et la lettre « s » sert à coder la pluralité.

De nombreuses recherches ont mis en évidence que les enfants découvrent progressivement cette complexité. Ce cheminement commence avant l'apprentissage de la lecture et se poursuit tout au long de la scolarité. Des travaux ont permis de réfléchir à des modalités d'intervention permettant aux enseignants d'accompagner ce cheminement.

Grapho Logic est un outil qui s'inscrit dans cette tradition de recherche.

À travers une situation de jeu, il vise à faire réfléchir individuellement et collectivement, des élèves pré-lecteurs à la manière dont fonctionne l'orthographe du français dans sa dimension graphophonologique et permet de mettre en œuvre des démarches d'orthographe approchées.



# Contenus

<b>Objectifs et compétences. . . . .</b>	<b>6</b>
<b>Mode d'emploi . . . . .</b>	<b>8</b>
<b>Animation de l'atelier . . . . .</b>	<b>10</b>
↳ <b>Accompagner la réflexion. . . . .</b>	<b>13</b>
↳ <b>Animer les débats . . . . .</b>	<b>14</b>
↳ <b>Synthétiser les réussites. . . . .</b>	<b>15</b>
<b>Listes de mots . . . . .</b>	<b>16</b>
<b>Outils de suivi . . . . .</b>	<b>18</b>
<b>Fiches-mots photocopiables. . . . .</b>	<b>20</b>

# Mode d'emploi



## Matériel

Une série de 5 cartes d'une même couleur constituant la pioche, et les 5 fiches-mots correspondantes. Un plateau de jeu, 3 cadenas de la couleur des cartes et la planche récapitulative. Une série de cartes graphèmes par élève.

## But du jeu

Il faut réussir à ouvrir le coffre. Les élèves, en groupe, doivent écrire des mots. À chaque tentative réussie, ils gagnent une carte cadenas à poser sur le coffre.

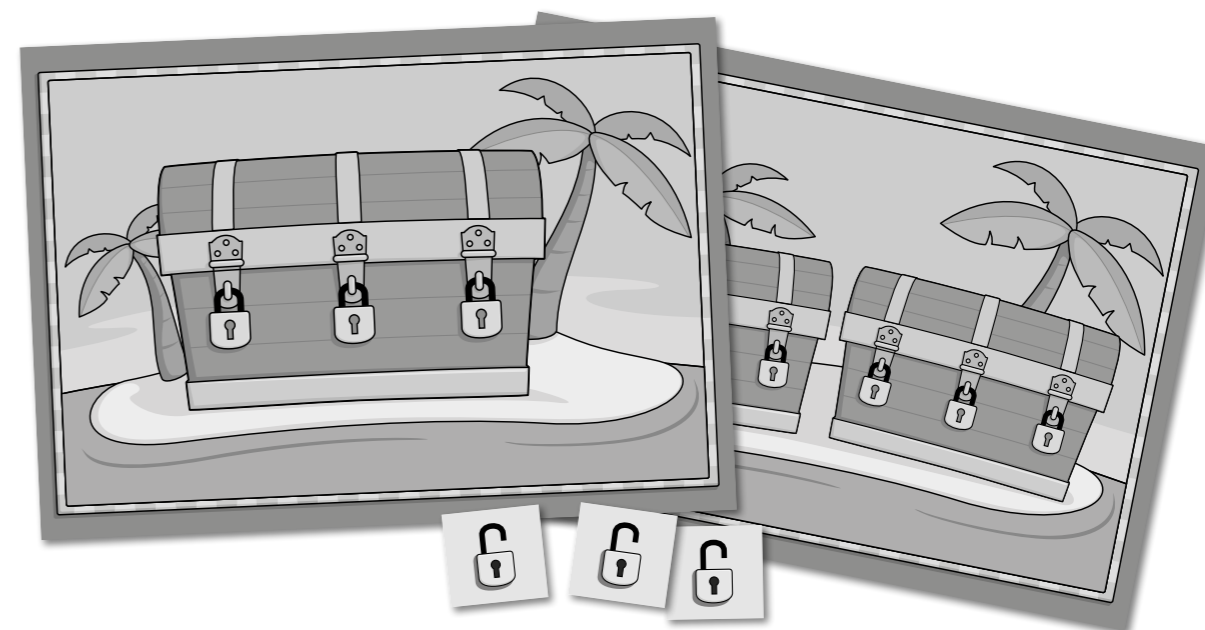
## Déroulement

Les élèves écrivent individuellement le mot correspondant au dessin placé sur la pioche puis se mettent d'accord pour proposer une écriture commune. Ils retournent alors la carte et regardent si leur mot correspond ou non à la grille pour aboutir éventuellement à une nouvelle proposition.

Ils vérifient ensuite sur la fiche-mot. Si l'orthographe est la même, ils placent un cadenas sur le coffre. Sinon, ils passent au mot suivant.

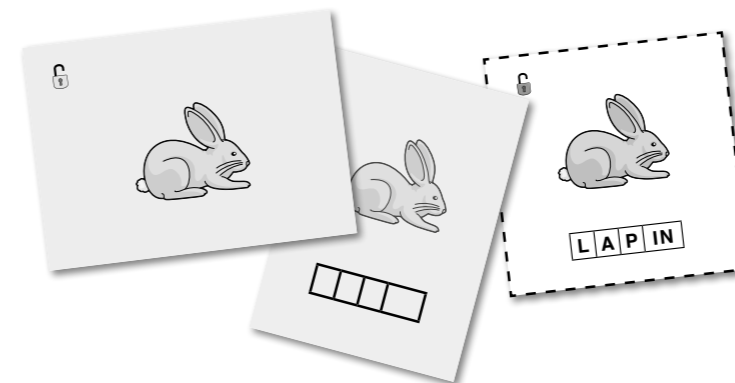
La partie s'arrête dès que les trois cadenas sont posés, le groupe joue alors une nouvelle partie avec une autre couleur de cartes.

Si, à l'issue des cinq tentatives d'écriture, le coffre n'est pas ouvert, la partie doit être recommencée.



## Plateau de jeu

1 plateau de jeu recto/verso pour varier les modalités de jeu (atelier ou autonomie). 12 cartes cadenas de 4 couleurs différentes pour valider les réponses.

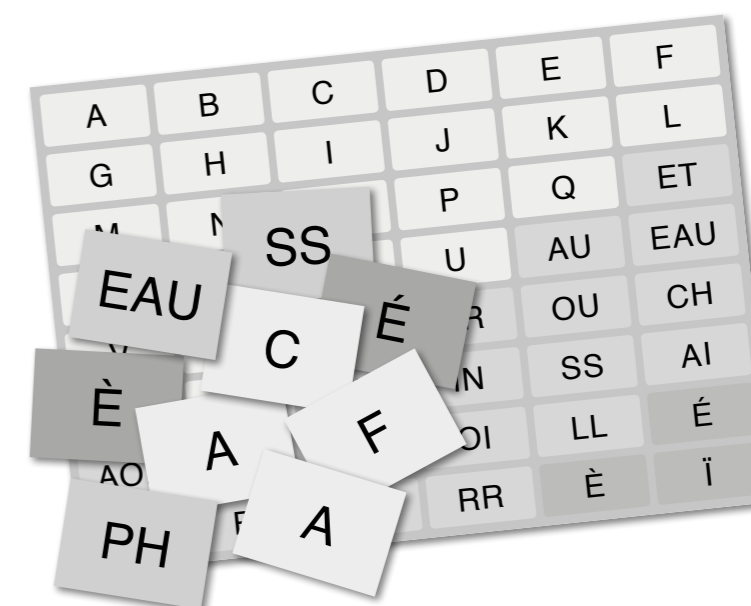


## Pioches

60 cartes pour jouer, organisées par compétence (couleur) et par niveau de difficulté (nombre de cadenas), au verso, une grille avec une case par graphème. 60 fiches-mots photocopiables pour vérifier.

## Graphèmes

3 séries de 60 cartes graphèmes pour écrire les mots et 1 planche récapitulative avec l'ensemble des graphèmes utilisés.



# Accompagner la réflexion

Dès que cela est utile, aider les élèves à produire un mot en leur proposant une stratégie ou leur montrer comment faire. Par exemple, chercher un référent dans la classe, essayer de se souvenir, segmenter le mot en unités, retrouver ces unités dans d'autres mots connus...



Qu'est-ce que tu entends dans café ?

/ka/ et /fé/ 



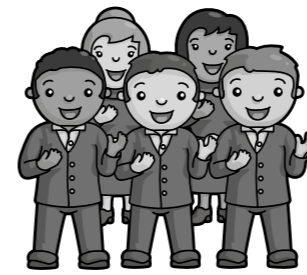
Et comment ça pourrait s'écrire /ka/ ?

Avec la lettre K 

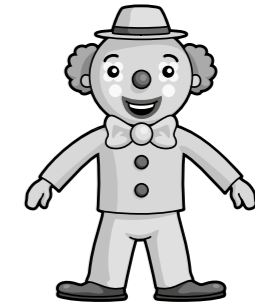


Si tu penses que le /ka/ de café s'écrit avec la lettre K, prends la carte avec cette lettre.

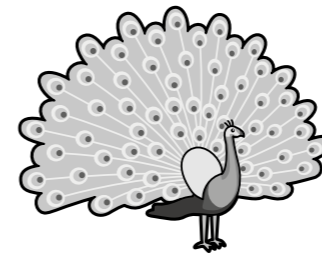
Et après ?



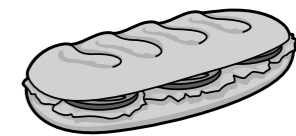
CHORALE



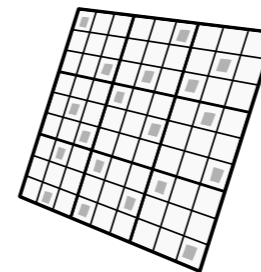
CLOWN



PAON



SANDWICH



SUDOKU



PINGOUIN



Grapho Logic GS a été conçu dans le cadre d'une étude  
soutenue par l'ESPE de l'académie de Nantes

**Florence Lacroix  
Aurélie Lainé et Loïc Pulido**

Maîtres de conférences

**Marie-Aude Carette  
Véronique Perrin**

Conseillères pédagogiques

**Delphine Colnet  
Sarah Jourdet**

Maîtres formateurs



**Les Éditions de la Cigale**

BP 91145 - 38023 Grenoble Cedex 1

Tél : 04 76 12 95 00 Fax : 04 76 12 95 01

Mail : [info@editions-cigale.com](mailto:info@editions-cigale.com)

[www.editions-cigale.com](http://www.editions-cigale.com)

ISBN 978-2-36361-216-8

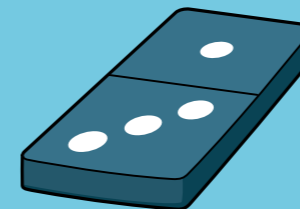
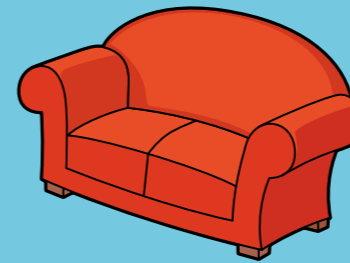
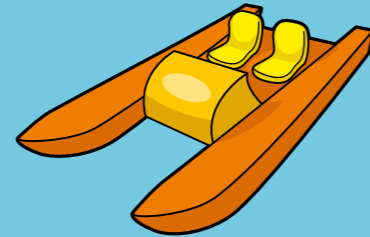
© Les Éditions de la Cigale - Parution février 2018

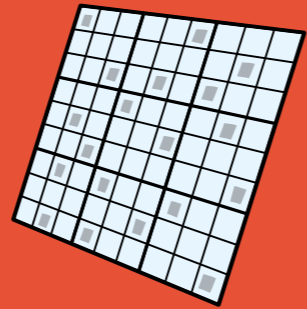
Toute reproduction de cet ouvrage est interdite. Sa copie,  
par quelque procédé que ce soit, photocopie notamment,  
constitue une contrefaçon passible des peines prévues par  
la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur.

**[www.editions-cigale.com](http://www.editions-cigale.com)**



0









A	A	A	B	B	C
D	E	F	G	H	I
I	J	K	L	M	N
N	O	O	P	P	Q
R	R	S	S	T	T
U	U	V	W	X	Y
Z	É	È	Ï	ET	AU
EAU	ER	OU	OU	CH	ON
IN	IN	AI	AON	OM	PH
OI	LL	EU	SS	AN	RR