



# Ortho logic

**CPCE**

**Guide pédagogique**

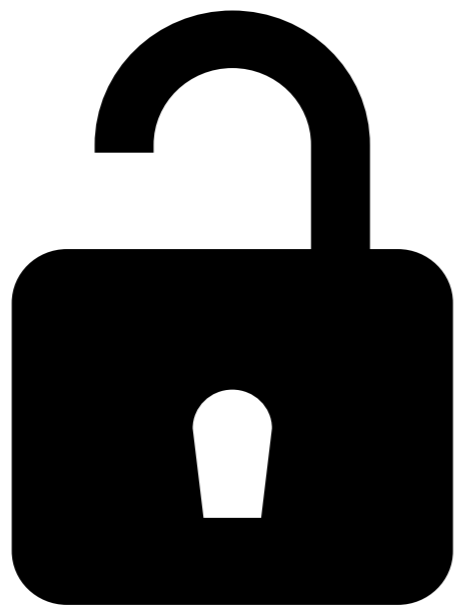


# Réfléchir à l'orthographe

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.

Ortho 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 les lecteurs débutants 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 et 3 cadenas de la couleur des cartes. Une planche de graphèmes et une ardoise par élève.

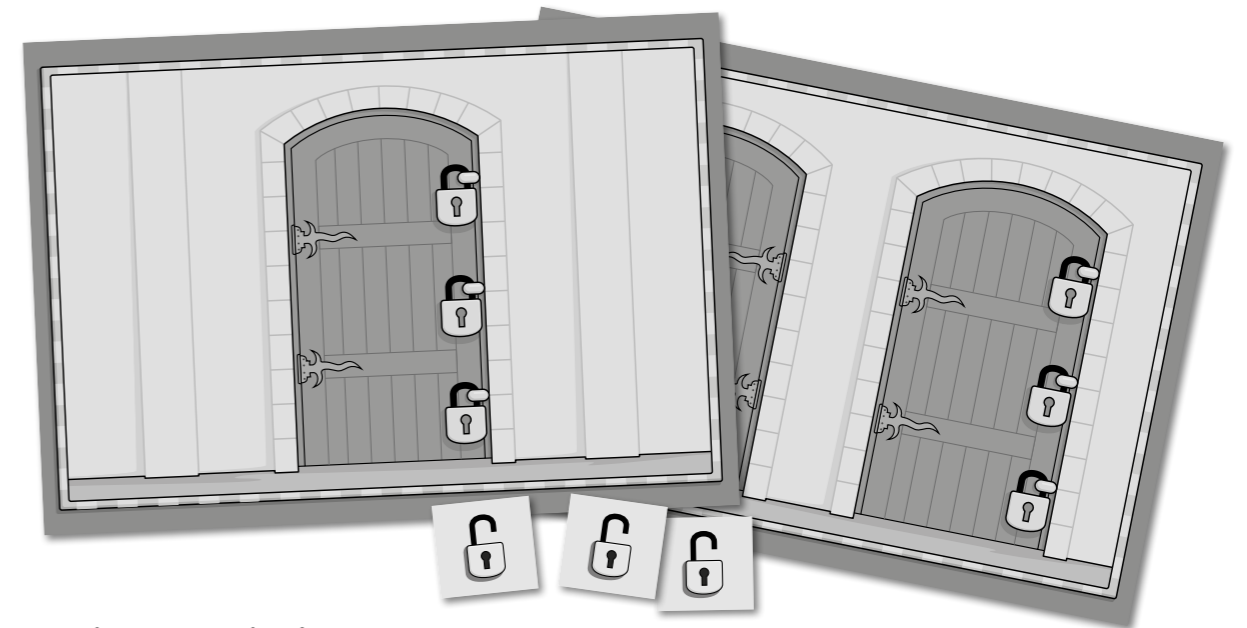
## But du jeu

Il faut réussir à ouvrir la porte du château. Les élèves, en groupe, doivent écrire des mots. À chaque tentative d'écriture réussie, ils gagnent une carte cadenas à poser sur la porte.

## Déroulement

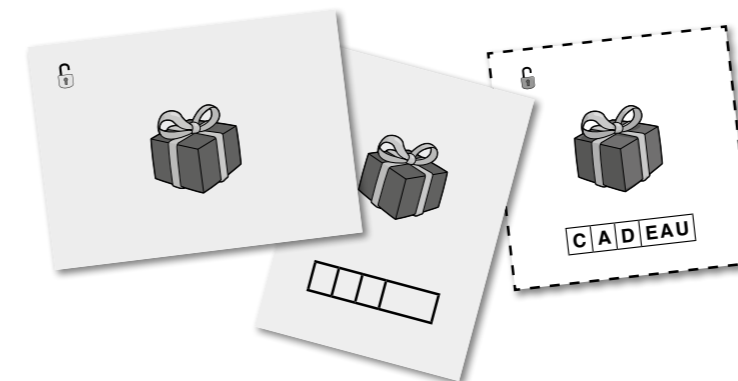
Les élèves écrivent individuellement sur leur ardoise le mot correspondant au dessin placé sur la pioche puis se mettent d'accord pour proposer une écriture commune. Ils retournent alors la carte et regardent si leur mot correspond ou non à la grille pour aboutir éventuellement à une nouvelle proposition. Ils vérifient ensuite sur la fiche-mot. Si l'orthographe est la même, ils placent un cadenas sur la porte. 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 série de cartes. Si, à l'issue des cinq tentatives d'écriture, la porte n'est pas ouverte, 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.

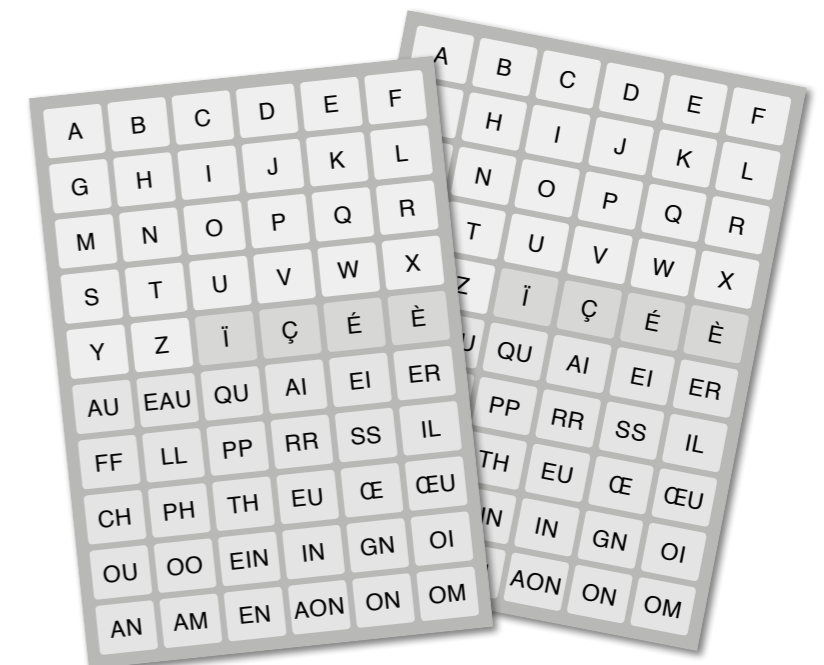


## Pioches

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

5 planches comportant chacune l'ensemble des graphèmes mis à la disposition des élèves pour écrire.



# Animer les débats

Lorsque tous les élèves ont orthographié le mot, les aider à comparer leurs productions et à argumenter leurs choix pour se mettre d'accord en les sollicitant à tour de rôle.



*Abel a utilisé la carte O, Jade la carte EAU et Timéo a utilisé plusieurs cartes : E A et U.*

*En fait, je suis d'accord avec Jade pour la carte EAU.*



*Et toi Abel, peux-tu nous dire pourquoi tu as choisi O ?*

*Parce que ça fait /o/.*



*C'est vrai ! Jade, pourquoi tu as choisi EAU ?*

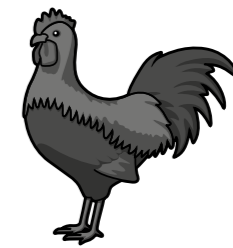
*C'est comme dans château.*



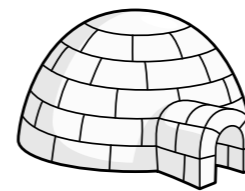
*Je vous propose de regarder la grille derrière la carte pour vous décider.*



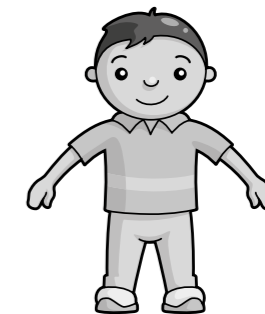
Œ IL



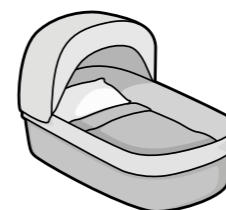
C O Q



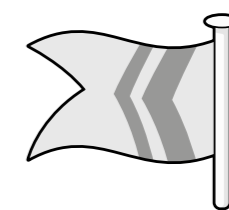
I G L O O



G A R Ç O N



C O U F F I N



D R A P E A U



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 978-2-36361-224-3

© 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)**

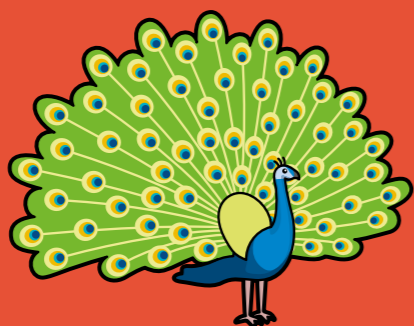




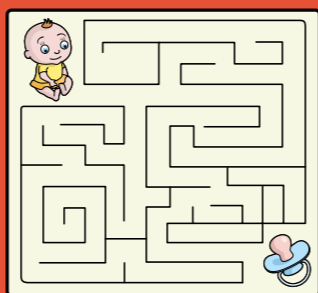
Four empty rectangular boxes for writing.



Five empty rectangular boxes for writing.



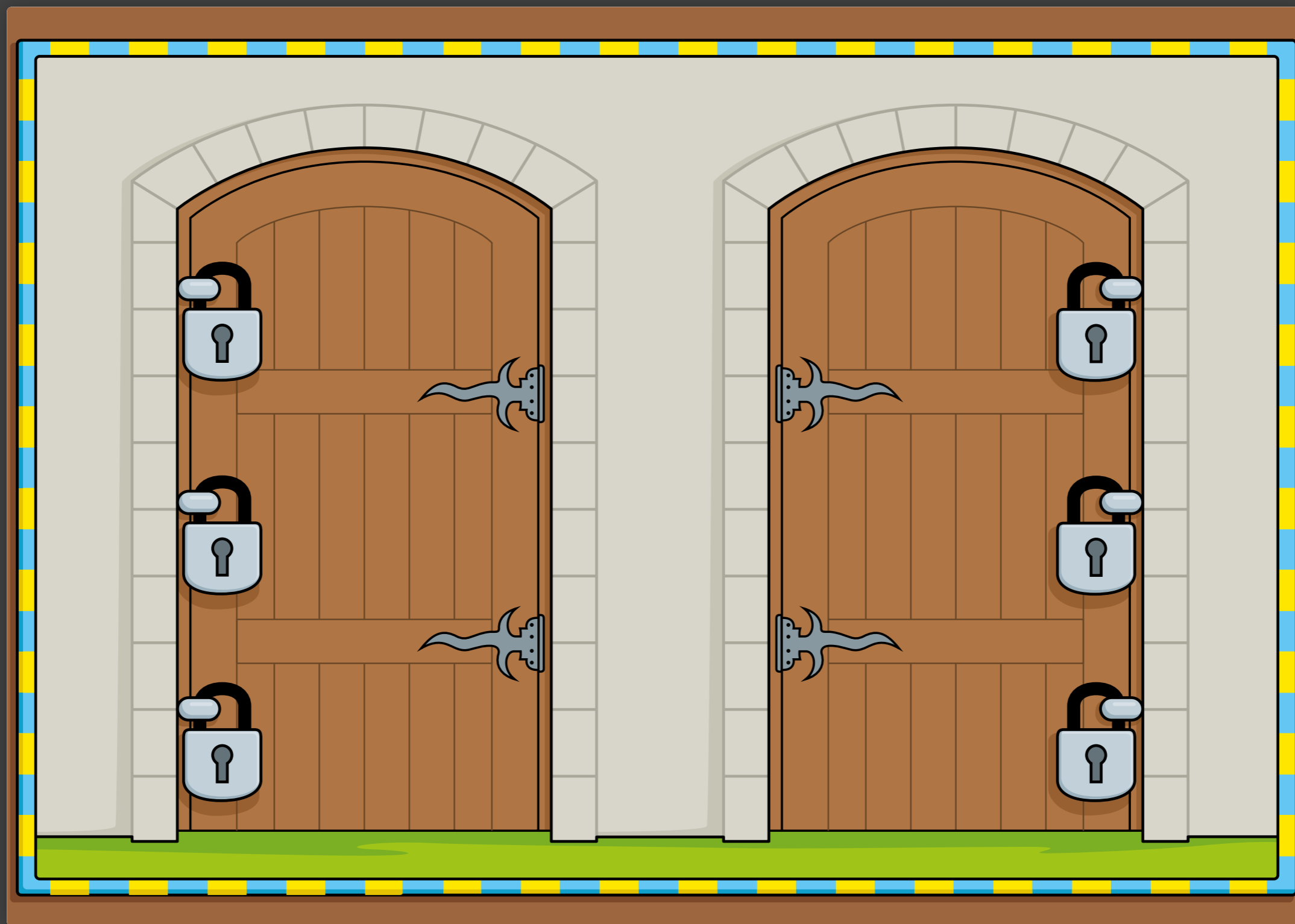
Two empty rectangular boxes for writing.



Eight empty rectangular boxes for writing.







A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z	Ï	Ç	É	È
AU	EAU	QU	AI	EI	ER
FF	LL	PP	RR	SS	IL
CH	PH	TH	EU	Œ	ŒU
OU	OO	EIN	IN	GN	OI
AN	AM	EN	AON	ON	OM