



PHONOLUDOS

ENTRAINEMENT

Auteurs :

Anne-Lise Doyen, Maître de conférences en Psychologie, IUFM Orléans-Tours

Eric Lambert, Maître de Conférences en Psychologie IUFM Poitou-Charentes,
laboratoire CNRS "Langage et Cognition"



MS

GS

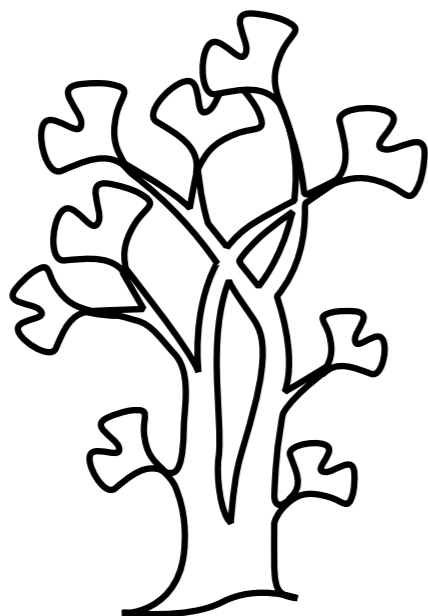


L'univers des Ludos

Eve Feugier, Dominique Gourgue-Jiolitto, Adeline Weissier, Bruno Legast

www.editions-cigale.com

www.editions-cigale.com



En quelques mots...

L'Entraînement Phonoludos est destiné aux élèves de maternelle. Il leur permet de développer des compétences phonologiques attendues à leur âge, qui faciliteront l'apprentissage de la lecture et de l'écriture tout au long du cycle 2. En plus des aspects sémantiques, les exercices proposés permettront aux élèves d'acquérir les pré-requis nécessaires à l'entrée dans le langage écrit, en s'attachant plus particulièrement aux caractéristiques phonologiques de la langue à travers le traitement et la manipulation des différentes unités sonores comme la syllabe, la rime, le phonème.

Cet entraînement s'inscrit dans les orientations des programmes de 2002 de l'école maternelle, qui soulignent l'importance de « la découverte des réalités sonores de la langue » et de « la découverte du principe alphabétique ». Il a fait l'objet depuis quatre ans d'une large étude scientifique sur le terrain, dont les résultats ont démontré toute son efficacité :

- Les élèves ayant bénéficié de cet entraînement (en particulier dès la moyenne section) présentent en CP de meilleurs résultats en lecture et en écriture que les élèves n'en ayant pas bénéficié.
- Un entraînement structuré de la conscience phonologique est un moyen efficace pour limiter les différences interindividuelles d'acquisition et réduire les difficultés d'apprentissage dès l'école maternelle.

Pour faciliter la mise en oeuvre de l'entraînement, les exercices de phonologie ont été placés dans un univers ludique et porteur de sens, les Ludos, dont les aventures, qui introduisent chaque exercice, permettent de créer un rituel motivant et impliquant au fur et à mesure de l'entraînement.

Les Ateliers Phonoludos, qui complètent cet entraînement, permettront de construire un dispositif de classe cohérent autour du thème des Ludos, grâce à un ensemble d'activités pluridisciplinaires qui faciliteront l'organisation de la classe en ateliers autonomes pendant le temps de l'entraînement.

Les auteurs

Sommaire

Compte-rendu de l'expérimentation	page 7
Mode d'emploi	page 19
<ul style="list-style-type: none"> • Présentation des outils • Principes pédagogiques • Conseils et recommandations • Pour aller plus loin 	
Programmations	page 25
<ul style="list-style-type: none"> • Difficulté des exercices • Objectifs des exercices • Index • Programmations pour les groupes de niveau 1 • Programmations pour les groupes de niveau 2 • Programmations pour les groupes de niveau 3 	
Exercices phonologiques	page 37
Supports élèves	page 95
<ul style="list-style-type: none"> • Petites cartes élèves 	
Test d'évaluation	page 99
<ul style="list-style-type: none"> • Conseils et déroulement • Fiche élève à dupliquer 	
Histoires de Ludos	page 105
<ul style="list-style-type: none"> • Les Ludos • Démarche et organisation • Épisodes et liens avec les exercices 	



Exercices phonologiques

Index des exercices de l'entraînement en fonction de l'unité phonologique travaillée, de la modalité de réponse prévue et du niveau de difficulté.

Oral
 Supports
 Difficulté +/-

Exercice	Unité	Réponse	Difficulté
01 . Répétition de pseudo-mots	Phonologie		<input type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B, C)
02 . Discriminer les sons	Phonologie	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> (A, B) <input checked="" type="radio"/> (C)
03 . Ralentir les mots	Syllabes		<input type="radio"/> (A, B)
04 . Découper en syllabes	Syllabes		<input type="radio"/> (A, B)
05 . Ordonner les syllabes (début)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
06 . Ordonner les syllabes (fin)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>
07 . Reconnaissance de la syllabe (début)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B)
08 . Reconnaissance de la syllabe (fin)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B)
09 . Comparaison de syllabes (début)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B)
10 . Comparaison de syllabes (fin)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B)
11 . Intrus syllabe (début)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B)
12 . Intrus syllabe (fin)	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B)
13 . Localiser la syllabe	Syllabes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A) <input checked="" type="radio"/> (B)
14 . Histoire de rimes	Rimes		<input checked="" type="radio"/> (A, B)
15 . Découverte de la rime	Rimes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> (A, B)
16 . Reconnaissance de la rime	Rimes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>
17 . Comparaison de rimes	Rimes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>
18 . Suppression de la syllabe (début)	Syllabes		<input checked="" type="radio"/>
19 . Suppression de la syllabe (fin)	Syllabes		<input checked="" type="radio"/>
20 . Assemblage de syllabes (début)	Syllabes		<input checked="" type="radio"/>
21 . Assemblage de syllabes (fin)	Syllabes		<input checked="" type="radio"/>
22 . Production globale	Phonologie		<input checked="" type="radio"/> (A, B)
23 . Production de syllabe (début)	Syllabes		<input checked="" type="radio"/>
24 . Production de syllabe (fin)	Syllabes		<input checked="" type="radio"/>

Production de syllabe (fin)

Objectif

Produire des mots contenant une syllabe finale donnée.

Consigne

Dire une syllabe. Les élèves devront produire des mots qui finissent par cette syllabe.

Matériel

La liste de syllabes et de mots.

Préambule

Lire l'épisode 24 des Ludos :
La chanson de Doiki



Exercice collectif

- Donner la consigne : « Je vais dire une syllabe et vous allez chercher des mots qui finissent par cette syllabe. Par exemple, je dis **TON**, et maintenant je dis des mots qui finissent par **TON** comme... **MOUTON**, **BOUTON**, **CHATON** (prononcer en insistant sur la syllabe **TON**). Je peux aussi m'amuser à dire des mots qui n'existent pas comme **DATON**, **KELITON** ou **RAMITON** ».
- Faire un essai avec **MA** en utilisant la même formulation et en invitant par le geste tous les élèves à produire des mots ou des pseudo-mots.
- Si les élèves ont compris le principe, commencer l'exercice avec les items de la liste. Sinon recommencer l'exemple avant de passer à l'exercice.
- Corriger au fur et à mesure les réponses incorrectes : répéter l'item puis faire recommencer les élèves.
- Dès que les élèves ont bien compris la consigne, passer à l'exercice individuel.

Exercice individuel

- Donner la consigne : « Maintenant vous allez faire la même chose, mais ce sera chacun à son tour. Je dirai une syllabe à un élève qui devra chercher des mots qui finissent par cette syllabe ».
- Recommencer l'exercice avec les items de la liste.
- Corriger au fur et à mesure les réponses incorrectes : répéter l'item puis faire recommencer l'élève, en cas de nouvelle erreur demander à d'autres élèves de l'aider.

L'orchestre des Ludos

L'orchestre des Ludos répète pour la fête ! Bir, le Ludo-trompette, est bien sûr de la partie. Il s'est entouré de ses deux frères musiciens, l'un au piano électrique, l'autre à la guitare. Les voilà donc réunis tous les trois pour s'exercer.

- La musique, c'est comme la phono, explique Bir avant de commencer, plus on répète, plus on s'exerce et meilleur sera notre concert ! Allez les Ludos, au boulot !

Do, la chanteuse, ferme ses grands yeux doux et commence à chanter. Kasso le Ludo-bricolo écoute, ses yeux brillent d'émotion.

- Super la musique ! dit-il, mais je crois que ce serait encore plus joli si, tous ensemble, on rythmait les mots ! Un truc plutôt comme ça : BAM, BAM, BIM, BOUM, BOUM ! Si j'allais chercher une batterie ? Un moment après, Kasso revient ; il a trouvé un gros bidon et tape dessus avec un balai... Ce n'est pas facile de taper en rythme ! Il faut bien écouter la musique et les paroles...

5 - Ordonner les syllabes (début)



L'orchestre répète

L'orchestre des Ludos répète chaque jour pour la fête. Kasso est le batteur du groupe et Do la chanteuse.

- Il nous faudrait un nom de scène, dit Kasso pensif.

- Pourquoi pas les Ludossonos ? propose timidement Do.

- Génial ! s'exclame Kasso, on va annoncer dans tout le pays que les Ludossonos jouent pour la fête du pays ! Le guitariste entame un solo et Do chante d'une si jolie voix qu'elle fait jaillir des larmes d'émotion dans les yeux de Kasso. Ce soir Kasso est tout amoureux. Il veut être le meilleur batteur que Do n'ait jamais rencontré ; il souhaite qu'elle l'admire et le regarde à travers ses grands cils. Avec son balai et ses bidons, il s'exerce à taper le début ou la fin des paroles que chante Do. Attirés par les rythmes, les jeunes Ludos surgissent pour taper en chœur avec Kasso sur les bidons.

6 - Ordonner les syllabes (fin)

Frimoi aide Kasso

Kasso, le Ludo-bricolo, a perdu sa grosse clef à molette. Il pense qu'on lui a volé son matériel de bricolage et il soupçonne tous les Ludos, même ses meilleurs amis ! Frimoi, le Ludo-farceur, a cherché la clef de Kasso partout dans sa maison mais il y règne un tel désordre qu'il semble impossible de retrouver quoi que ce soit ! Kasso est en effet très habile de ses mains et bon bricoleur, mais il a horreur de ranger ! Frimoi a même retrouvé sous son lit des piles de mots de toutes sortes. Alors, il a pris ses valises et il a commencé à trier et à classer les mots qui traînaient dans la maison. Il appelle les jeunes Ludos pour venir l'aider :

- Venez avec moi dans la maison de Kasso et nous allons ranger tous les mots qui commencent par une même syllabe dans une même valise.

7 - Reconnaissance de la syllabe (début)



Doiki range chez Kasso

Kasso est toujours de mauvaise humeur. Il n'a pas encore retrouvé son matériel de bricolage !

- On m'a volé tous mes outils, gémit-il, et sans eux je suis malheureux comme un Ludo sans sa trompe !

Frimoi et Doiki veulent bien l'aider à les chercher mais il est vraiment impossible de retrouver quelque chose dans une maison si mal rangée ; les mots sont entassés sur la table, sous le lit et certains trempent même dans l'évier avec la vaisselle ! Frimoi a déjà récupéré dans ses valises tous les mots cassés qui commencent pareil mais il reste encore, sur et sous la table, de nombreux autres mots. Doiki réfléchit et se souvient du dicoludo de Poffe :

- Parfois, il y a des pages entières de mots qui finissent pareil, dit-elle pensive, je vais chercher mes sacs et demander aux Ludos de venir m'aider à trier les mots qui finissent pareil. Un instant plus tard, Doiki revient avec ses sacs et appelle les Ludos.

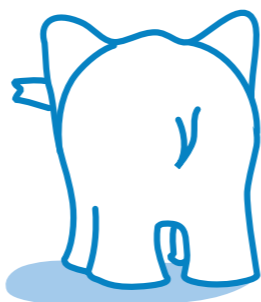
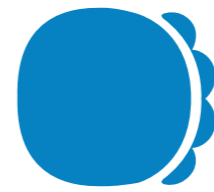
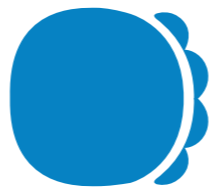
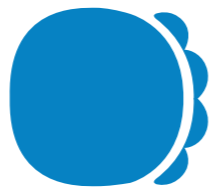
8 - Reconnaissance de la syllabe (fin)

© Les Éditions de la Cigale, Grenoble.

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 des droits d'auteurs.

Parution février 2018.

ISBN : 978-2-36361-191-8



OUI

NON

